BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Praktikan sebagai desainer yang melakukan kerja praktek di PT. Cannon International persada bekerja dengan ditempatkan di divisi desain sebagai desainer yang diantaranya memiliki peran sebagai.

- Sebagai desainer grafis untuk membuat alternative dari grafis yang baru.
- Membantu pekerjaan desainer di perusahaan tersebut terutama dalam merancang grafis atau media yang sederhana seperti *merchandise*.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama Praktikan melakukan kerja praktek, Praktikan ditempatkan pada divisi desain sebagai desainer. Divisi ini bertugas mendesain produk tas beserta hal yang berkaitan dengan produj tersebut, seperti zipper atau pemegang resleting pada tas, visual, garfis pada tas, serta aksesoris yang melekat setelah tas tersebut jadi seperti HangTag yaitu kertas berukuran kecil yang berisi informasi produk atau sekedar tanda merk dan kode produk beserta label harga. Selain itu juga mendesain atribut merchandise seperti stiker, *walldrop* untuk di show room dan lain-lain yang berkaitan dengan visual grafis untuk semua brandnya Westpak, Cannon, dan subway.

Selama praktek di divisi desain ini praktikan mengerjakan beberapa pekerjaan yang diberikan oleh desaineryang berwenag di divisi desian. Selama kerja praktek di PT.Cannon international Persada, praktikan mengerjakan beberapa tugas yang diberikan oleh pembimbing di

perusahaan. Tugas yang berupa grafis atau ilustrasi yang Praktikan kerjakan merupakan konsep yang diberikan oleh pembimbing yang kemudian dikerjakan secara manual atau sketsa ataupun langsung digital yang akan melalui proses asistensi dan revisi serta untuk penyelesaian akhir dengan digital. Pembimbing Praktikan banyak mengajarkan Praktikan tentang hal yang belum diketahui oleh praktikan dan membimbing dalam perancangan dari sketsa hingga selesai.

3.3 Metode Kerja Praktek

Metode yang dilakukan di PT.Cannon international Persada adalah pembimbing memberikan sebuah tugas kepada desainer lalu desainnya akan direvisi hingga mendapatkan desain yang disetujui dan dijadikan hasil akhir. Pembimbing praktikan adalah Desainer dari divisi desain yang berperan penting sebagai desainer utama di perusahhan ini yaitu Bp Ari Arifin. Tugas diberikan langsung kepada praktikan dengan bertatap muka dan berdiskusi menjelaskan tugasnya dan memberikan catatan langsung apabila ada yang perlu dicatat. Waktu kerjanya sangat fleksibel karena menyesuaikan dengan jadwal kuliah dan praktikan diperbolehkan mengerjakanya di rumah. Desain yang praktikan kerjakan belum tentu digunakan karena akan melalui proses persetujuan dari direktur perusahaan dengan mendiskusikanya besama divisi produksi lainya. Eksekusi akhir pada pekerjaan Praktikan ialah menggunakan *software* Corelldraw.

3.4 Perancangan Media *Merchandise*

Praktikan mengerjakan untuk merancang media *merchandise* dengan medianya adalah stiker, desain stiker merupakan tugas dari pembimbing yang mungkin akan diproduksi oleh perusahaan. Tugas-tugas yang dikerjakan ini merupakan salah satu tugas yang dikerjakan oleh praktikan yaitu perancangan stiker untuk brand subway dan brand westpak. Maka dari itu praktikan akan membaginya dalam beberapa sub judul untuk lebih jelas.

3.4.1 Perancangan stiker Westpak

Perancangan yang dikerjakan adalah perancangan stiker untuk brand Westpak. Wespak adalah brand untuk tas laki-laki dan juga untuk tas laptop sehingga perancangan harus mencirikan identitas dari segi desain dan warna yang digunakan.stiker ini rencananya untuk digunakan pada brand wespak dengan produk tas laptop.

3.4.1.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang direncanakan untuk desain stiker ini adalah mengacu pada identitas brand westpak adalah tas untuk laki-laki serta stiker ini digunakan untuk produk laptop bag atau tas laptop. Pembimbing memberikan data logo original westpak karena stiker yang dibuat adalah stiker logo namun pembimbing menyerahkan konsep pada praktikan untuk dapat meng explor ide dan gagasanya.

Praktikan dalam perancangan ini menerapkan konsep dasar untuk mencerminkan identitas yaitu dengan konsep yang bernuansa elegan dan bergaya modern

dengan kata kunci teknologi dan modern serta elegan. Menampilkan warna-warna identitas yaitu merah serta warna hitam sebagai background dan mencerminkan misteri dan teknolgi selain itu warna hitam merupakan warna dominan dan sering digunakan untuk warna laptop. Berikut rincian konsep perancangan stiker westpak.

- *Software* : coreldraw
- Desain: *stiker westpak (laptop bag)*
- Warna

Penggunaaan warna yang telah di jelaskan pada konsepnya adalah warna hitam dan merah.

Hitam sebagai warna dari identitas tema yaitu sebagai tas laptop dan agar memberikan ciri serta kontras terhadap *logo gra*m dan *logo type* yang berwarna merah

(R:0 G:0 B:0)	(R:255 G:255 B:255)
(R:255 G:0 B:0)	(R:229 G:229 B:229)
(R:242G:219 B:219)	(R:216 G:216 B:216)
(R:229G:184 B:183)	(R:217 G:149B:148)

- Logo

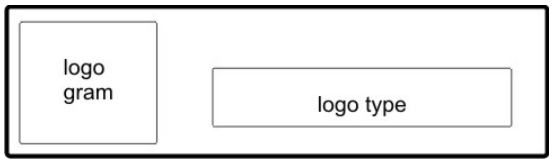
Bentuk yang di pakai adalah logo gram westpak yang dibuat menjadi 3dimensi dengan teknik pewarnaan di corelldraw untuk mengesankan identitas yang kuat kemudian dirotasikan kira-kira 15 drajat. untuk logo typenya tidak dirubah.



Gambar III.1 logo westpak

- Layout

Layoutnya adalah segi empat penempatan logo gram disimpan di sebelah kiri dengan dimiringkan kira-kira 15 drajat diikuti dengan logotyoe di sebelah kananya. Grafisnya sebagai background dibelakang menggunakan teknik powerclip di corelldraw.



Gambar III.2 logo westpak

Efek : *transparancy, power clip, distortion.*

Tools : *pick tool, shape tool, beizer tool, rectangle tool, interactive tool, fill tool* dan *paint bucket*

3.4.1.2 Teknis perancangan

Dalam perancangan stiker untuk brand westpak ini praktikan menggunakan software coreldraw. Dengan konsep yang sudah terpikirkan serta data awal yaitu logo westpak sudah tersedia maka praktikan langsung megerjakan perancangan secara digital.

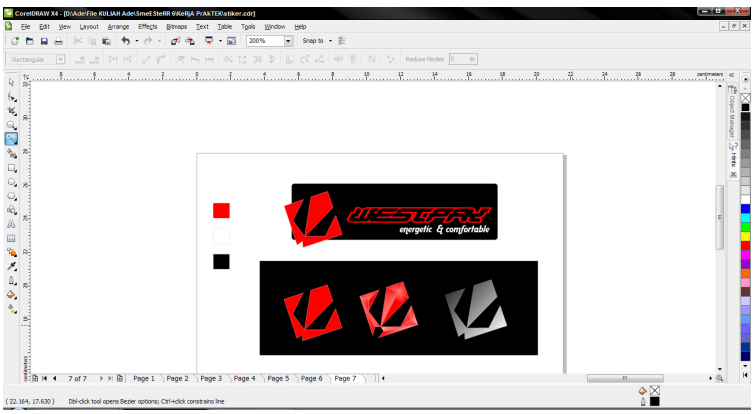
Dimulai dari menentukan bentuk stiker serta ukuranya menentukan warna yang telah dipikirkan kemudian penambahan gafis serta hal-hal lain dilakukan secara bertahap dan dalam persetujuan pembimbing.mulai dari layout yang digunakan seperti apa penempatan logo, logo, penggunaan tipografi jika diperlukan, grafis yang digunakan seperti apa. Berikut teknis pengerjaanya.

- Pertama penempatan layoutnya



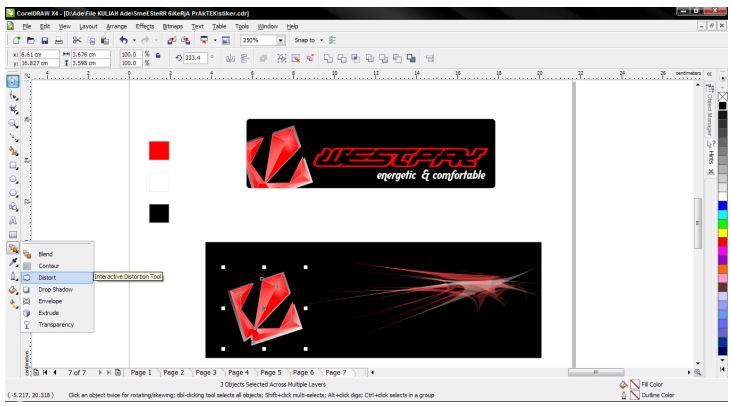
Gambar III.3 gambar logo dan layout awal.

- Kedua membuat logo gram menjadi 3D dengan *trace.*



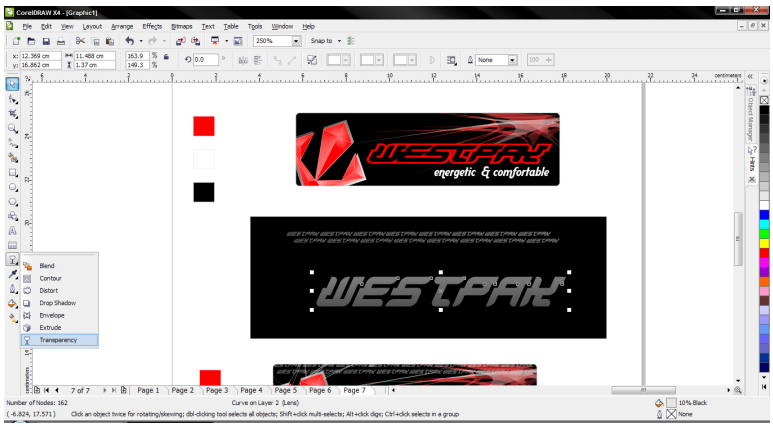
Gambar III.4 pembuatan logo gram 3D.

- Pembutan grafis dengan efek distorsi dari logo3D



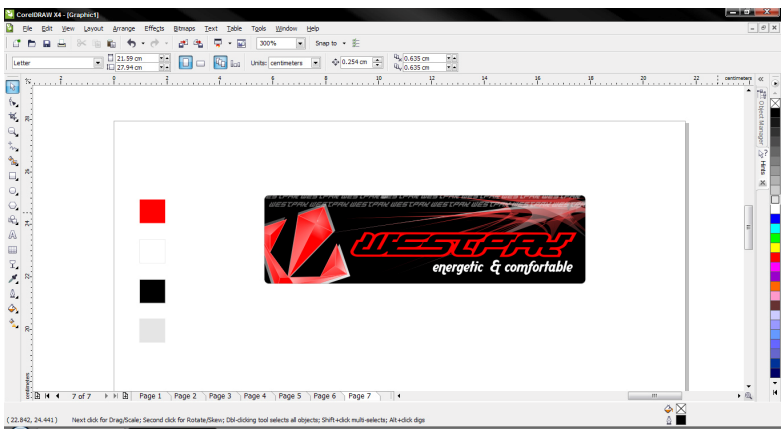
Gambar III.5 pembuatan Grafis..

- Tambahan grafis dari *logo type* disusun dan diberi efek transparan.



Gambar III.6 Grafis tipografi.

- Hasil akhir semua elemen sudah di masukan ke lay out dengan teknik powerklip.



Gambar III.7 Grafis tipografi.



Gambar III.8 Hasil akhir stiker westpak

3.4.2 Perancangan lain yang dibuat

Selain perancangan stiker westpak praktikan juga merancang karya lain**.**



Gambar III.9 alternatif desain stiker subway.



Gambar III.10 gambar desain stiker tema pantai.



cuting stiker



Gambar III. 11 desain stiker subway laptop

.



Gambar III.12 desain *Backwall untuk showroom*