BAB III

TINJAUAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan selama pelaksanaan Kerja Praktek adalah sebagai pekerja praktek dibawah *art director*. Dalam proses Kerja Praktek, praktikan ditugaskan mengerjakan proyek tipografi ilustrasi dan kemasan produk dari klien yang bernama DETAIL, yaitu perusahaan yang bergerak di bidang industri kaos. Proses Kerja Praktek meliputi *briefing, brainstorming*, visualisasi ide berupa sketsa, pewarnaan sketsa, digitalisasi *art work*, dan *final art work.*

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Pekerjaan praktikan selama Kerja Praktek berlangsung meliputi :

1. *Briefing,* pemahaman *design brief (*praktikan mengikuti *briefing* yang diberikan pada saat pertemuan pertama).
2. Pemilihan huruf (praktikan diberi kesempatan memilih huruf yang akan dikerjakan oleh *art director* dan diberikan pengarahan yang menyangkut tentang ketentuan-ketentuan dalam teknik pewarnaan, teknik *raster*).
3. Penggagasan ide, berupa *brainstorming* (praktikan melakukan *brainstorming* bersama dengan *art director* untuk mendapatkan ide).
4. Visualisasi ide (memvisualisasikan ide dan konsep mulai dari sketsa kasar Sampai sketsa jadi dalam bentuk ilustrasi).
5. Pewarnaan sketsa menggunakan pensil warna (praktikan diberikan tugas untuk mewarnai sketsa yang telah disetujui oleh *art director* menggunakan media pensil warna).
6. Digitalisasi *art work* melalui proses *scanning* (mengatur dan memperbaiki kembali agar intensitas warna dari sketsa manual tetap terjaga).

7. *Editing art work* menggunakan *software Adobe Photoshop* (merubah hasil pewarnaan manual menjadi bentuk *raster*).
8. Pengaplikasian *art work* pada media kaos dengan cara cetak saring (sablon).
9. Perancangan kemasan menggunakan *software Corel Draw.*

3.3 Metode Kerja praktikan

Selama berlangsungnya Kerja Praktek, penulis memanfaatkan hari libur sebagai hari kerja. Adapun rincian waktu bekerja yang ditentukan oleh perusahaan adalah sebagai berikut :

Hari : Selasa dan Rabu

Waktu : 16.00 – 20.00 WIB

Sedangkan dalam memenuhi ketepatan waktu perancangan karya yang dibuat, ditentukan metode pengerjaan pada setiap karya, antara lain :

1. Asistensi Ide

   Bertujuan agar ide yang dibuat sesuai dengan apa yang diinginkan oleh klien.

2. Asistensi Sketsa

   Asistensi sketsa dilakukan agar ilustrasi, tipografi, dan visualisasi yang digunakan sesuai dengan segmentasi perusahaan milik klien.

3. Asistensi Pra *Final Art Work*

   Asistensi pra *final art work* dilakukan agar hasil *art work* sesuai dengan apa yang telah ditentukan sebelumnya pada saat asistensi ide dan sketsa.

4. *Final Art Work*

   Mengumpulkan *art work* kepada *art director* untuk diberikan dan dijelaskan kepada klien.

5. Pengumpulan Tepat Waktu

   Praktikan dituntut untuk tepat waktu dalam setiap pengumpulan karya sesuai dengan deadline tugas yang diberikan oleh pembimbing perusahaan. Hal ini dimaksudkan melatih kedisiplinan dan kemampuan praktikan dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

3.4 Perancangan

Perancangan tipografi ilustrasi dan kemasan produk kaos DETAIL meliputi proses pencarian ide, pembuatan sketsa kasar, sketsa detail huruf yang dipilih, ilustrasi, warna, digitalisasi, *editing, final art work,* sampai dengan perancangan kemasan produk.

3.4.1 Konsep Perancangan

Dalam bagian ini praktikan menawarkan konsep sebuah pulau berbentuk huruf S yang dipadati oleh gedung-gedung dan permukiman penduduk.

Praktikan menawarkan konsep tersebut karena dalam konteks ini *art director* dan klien menuntut agar visualisasi sesuai dengan karakter (gaya visual) dari para desainernya agar hasil *art work* tidak mudah ditiru oleh *clothing* dan distro lainnya.

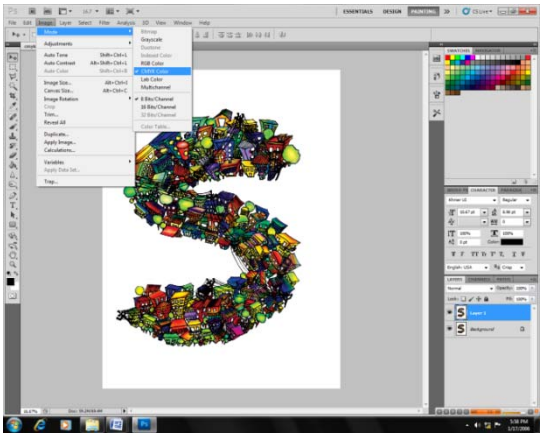
3.4.2 Teknis Perancangan

Langkah pertama praktikan membuat sketsa manual tipografi ilustrasi yang akan diaplikasikan pada media *apparel* kaos. Kemudian hasil

final dari sketsa manual di *scan* (dipindai) untuk diproses dalam bentuk digital menggunakan *software Adobe Photoshop.* Langkah-langkah saat memasuki proses digitalisasi yaitu sebagai berikut :

a. Membuka *file* hasil *scanning* dan merubah modus warna menjadi CMYK

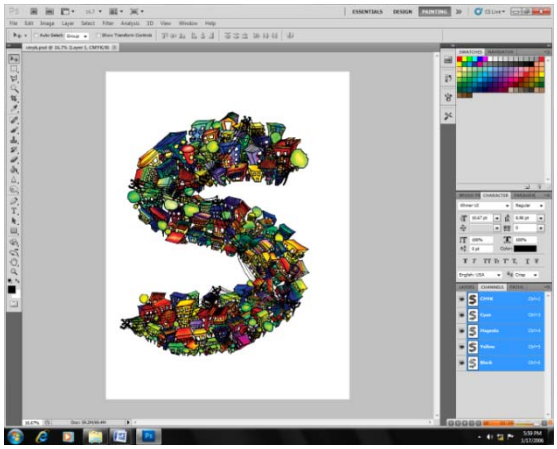
Menggunakan *image mode* CMYK yang terdapat pada *menu bar image* pada jendela aplikasi.



Gbr III.1 Hasil *scanning* dan merubah *image mode* menjadi CMYK

b. Menyeleksi Salah Satu Warna Pada Jendela *Channel*

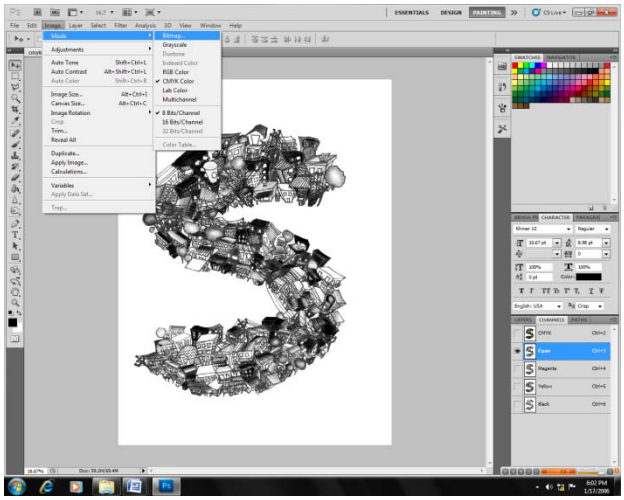
Menyeleksi salah satu warna melalui jendela *channel* yaitu warna *cyan* dengan cara menekan tombol *ctrl-3* untuk memisahkan masing-masing warna.



Gbr III.2 Penyeleksian warna *cyan* pada jendela *channel*

c. Merubah modus warna menjadi *bitmap* pada *menu bar image* dalam jendela aplikasi

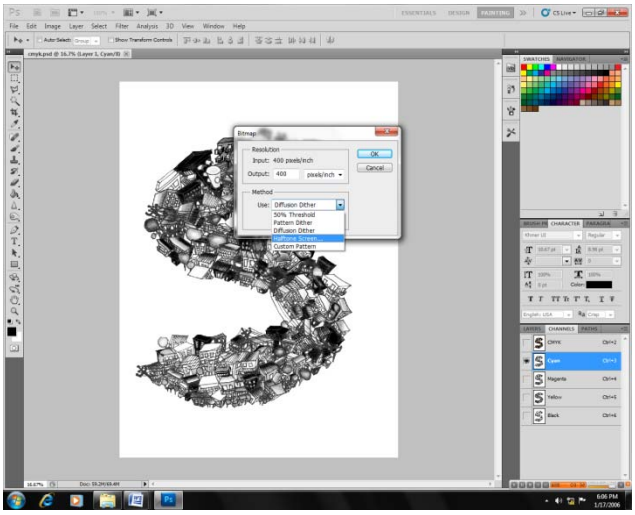
Merubah modus warna menjadi *bitmap* untuk membuat *raster* dari gambar tersebut yang terdapat pada *menu bar image.*



Gbr III.3 Merubah *image mode* menjadi *bitmap*

d. Merubah resolusi *output* dan *method use*

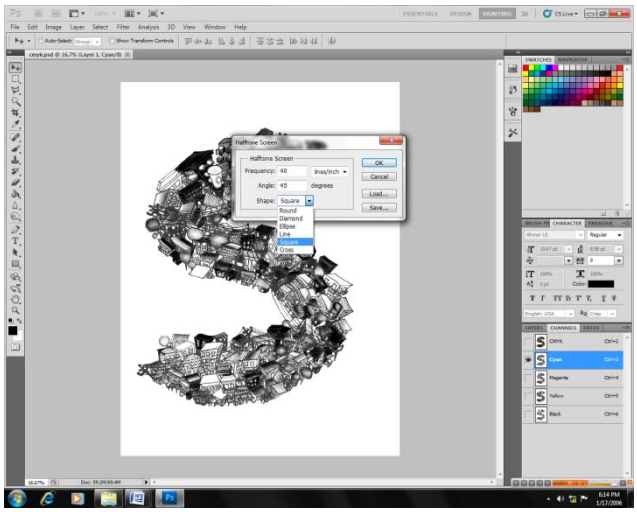
Mengganti resolusi *output* menjadi 400 *pixel/inch* dan *method use* menjadi *halftone screen.*



Gbr III.4 Mengatur resolusi *output* dan *method use*

e. Merubah *frequency, angle* dan *shape*

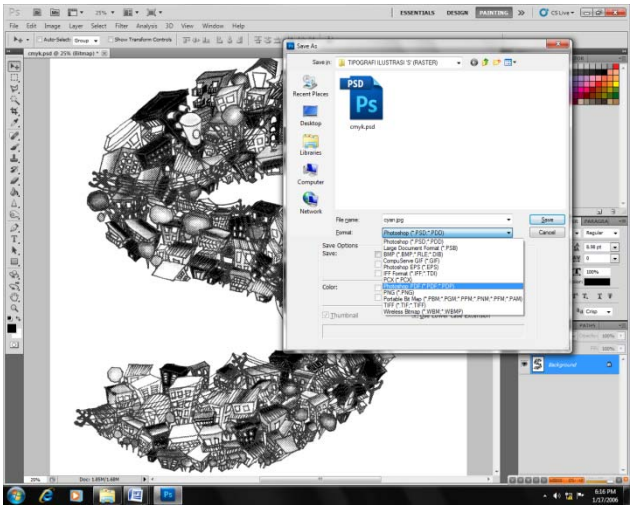
Merubah *frequency, angle,* dan *shape* yang terdapat didalam kotak dialog *halftone screen* dengan ketentuan *frequency* tidak lebih dari 40 *lines/inch.*



Gbr III.5 Kotak dialog *halftone screen*

f. Menyimpan *file* hasil *raster* dan mengulang langkah-langkah

Menyimpan file dengan nama *cyan.jpg* dan mengulang langkah-langkah diatas untuk membuat *raster* pada warna *magenta, yellow,* dan *black* selanjutnya.



Gbr III.6 Proses penyimpanan *file*



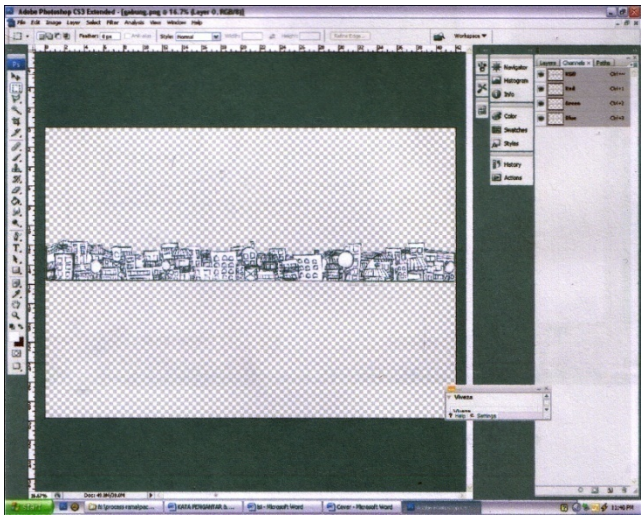
Gbr III.7 Proses pengembalian gambar seperti semula



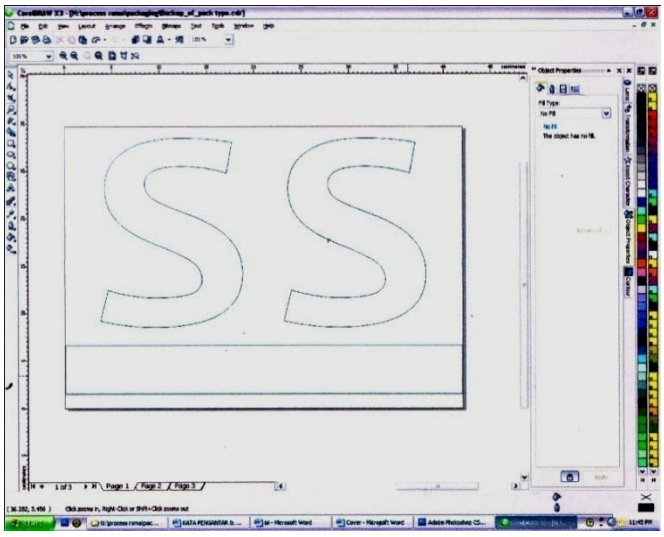
Gbr III.8 Aplikasi hasil akhir pada *t-shirt*

g. Membuat desain kemasan untuk media *apparel* kaos

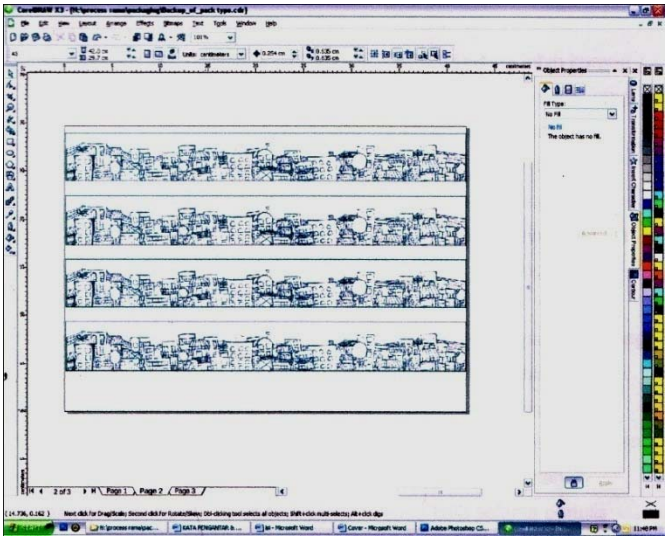
Merancang desain kemasan untuk media *apparel* kaos berawal dari sketsa manual kemudian memasuki tahap *scanning* (pemindaian), setelah itu diolah melalui proses digitalisasi menggunakan *software Adobe Photoshop dan Corel Draw.*



Gbr III.9 Hasil *scanning* dari sketsa manual



Gbr III.10 Proses pembuatan rebahan untuk kemasan



Gbr III.11 Proses memasukan ilustrasi kedalam rebahan



Gbr III.12 Hasil akhir desain kemasan *t-shirt*