BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam melaksanakan kerja praktek di CV. Restu Ibu, pihak perusahaan menempatkan penulis dibagian desain grafis, dengan dibimbing oleh senior yang lebih berpengalaman dalam merancang inovasi baru dengan desain – desain yang segar untuk memecahkan permasalahan yang ada.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Adapun pekerjaan yang diberikan selama menjalankan kerja praktek yaitu membuat katalog. Mulai dari perancangan sketsa hingga melakukan foto produk dan *digitalisasi.*

3.3 Metode Kerja Praktikan

Pekerjaan langsung diberikan langsung dari direktur kepada designer.

pertama memahami dulu tema. Memahami tema sangatlah penting dalam membuat sebuah rancangan desain agar desain yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang sudah ada dari produk tersebut. Dan dengan memahami tema yang ada akan mempermudah proses pembuatan.

Kedua menentukan visual. Visual yang diambil haruslah sesuai dengan tema yang ada, dengan penempatan visual yang tepat akan memperkuat *images* yang terdapat dalam kaos baong tersebut. Dan dengan penempatan visual yang tepat akan membuat pembaca nyaman dan menimbulkan rasa ketertarikan.

Ketiga melakukan foto produk kaos Baong. Melakukan pemotretan pada produk termasuk bagian yang terpenting agar produk dapat diperlihatkan dalam keadaan yang sangat bagus. Sehingga kemampuan fotografi pun sangat dibutuhkan dalam hal ini.

Keempat melakukan proses digital. Proses digitalisasi adalah bagian penentu saat pengaplikasian. Kemampuan menyajikan produk kedalam layout dan menambahkan element visual sangat dibutuhkan agar sesuai dengan yang diharapkan.

3.4 Perancangan

3.4.1 Konsep Perancangan

Baong memiliki tema “Nakal dan segar” yang menggambarkan anak muda dari bandung yang aktif dan segar. Katalog dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya :

- Bujang : cover bagian bujang menggunakan teknis fotografi dan digital imaging dengan salah satu aktivitas dari masyarakat kota Bandung yaitu ilustrasi kepadatan bis Damri yang ada dalam kaos.
- Mojang : cover mojang bernuansa ceria dan manis mencerminkan mojang dari kota Bandung ilustrasi menggunakan digital imaging.
- Budak : cover budak bertemakan keceriaan anak kecil yang bersemangat.

Tipografi yang dipilih adalah :

Arial

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

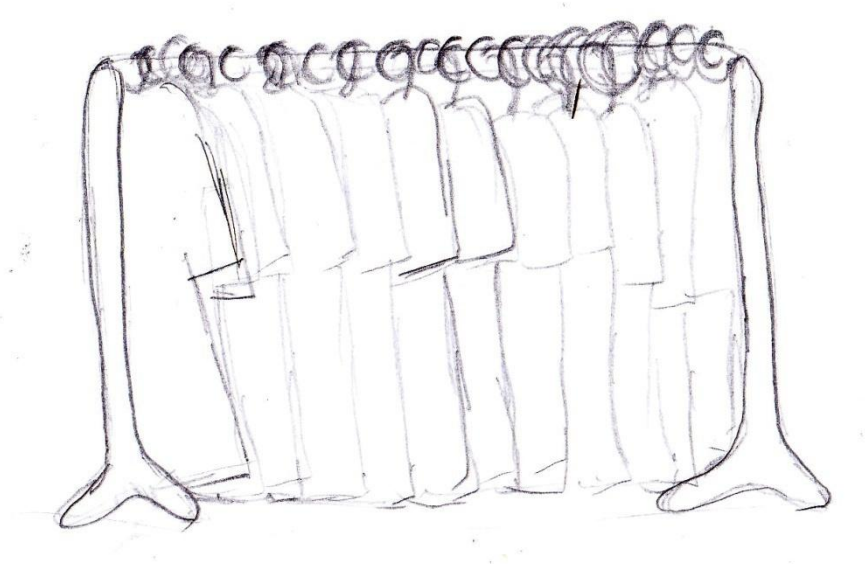
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Karena disesuaikan dengan logo yang menggunakan font Arial agar konsisten dan mudah diingat.

Warna yang dipakai adalah warna kuning karna disesuaikan dengan logo Baong yang berwarna kuning.

Sketsa

Sketsa 1



Gambar 3.1

Seksa pertama adalah katalog berbentuk tumpukan baju yang digantung namun sketsa ini dirasakan terlalu ramai dan kurang simpel. Akan menimblkan kesulitan saat pemotongan dalam jumlah yang besar.

Sketsa 2



Gambar 3.2

Seketsa ke dua dibuat seperti kaos. Ini sesuai dengan tema yang ada dan lebih simpel dan menarik. Tidak terlalu memakan banyak waktu yang lama saat pemotongan. Dengan demikian produksi katalog dapat lebih cepat. Sketsa ke dua telah disetujui.

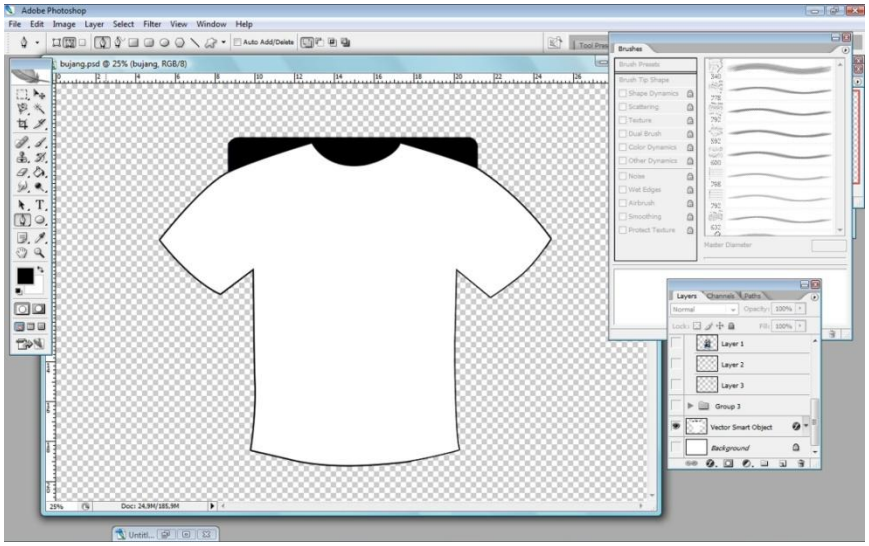
3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis pembuatan katalog menggunakan *software* Photoshop. Agar lebih mudah *mengedit* ilustrasi gambar dan meletakan gambar – gambar produk yang akan dimasukan kedalam katalog. Adapun langkah – langkah pembuatannya :

- Masukan foto yang akan dipotong Foto prodak yang sudah diambil kemudian dihilangkan bagian *background*nya agar bisa dimasukan kedalam desain yang telah dibuat.

- Seleksi objek menggunakan *pen tools* kemudian hilangkan *background*nya. memotong *background* menggunakan *pentools* dengan cara mengsleksi bagian *background* setelah diseleksi tekan *dellete.*

- Buat pola seperti baju



Gambar 3.3

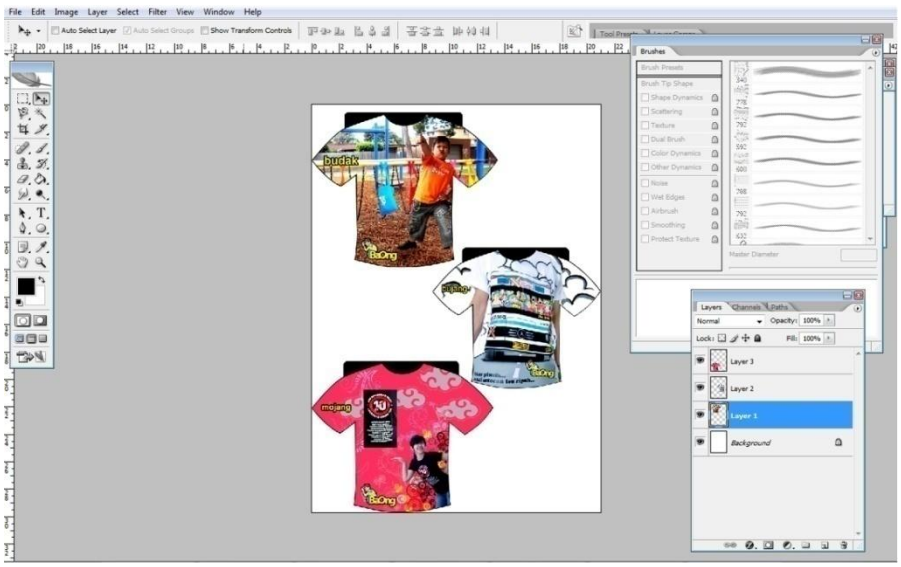
Objek baju digunakan untuk format katalog tersebut karna sangat sesuai dengan produk yang akan dibuat. Selain itu bentuk yang tidak biasa akan menambah daya tarik untuk sebuah katalog yang kebayakan berbentuk seperti buku biasanya.

- Masukan objek yang telah dicutting tadi dan tambahkan elemen-elemen pendukung seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.4

Hasil Akhir



Gambar 3.5



Gambar 3.6



Gambar 3.7



Gambar 3.8