Bab III

Laporan Kerja Praktek

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan selama pelaksanaan Kerja Praktek adalah sebagai desainer grafis. Pada proses kerja praktek praktikan ditugaskan mengerjakan *backdrop* yang meliputi pencarian ide, visualisasi ide berupa sketsa, *digitalisasi* sketsa, dan *final artwork*.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Riset Materi merupakan pemahaman acara yang akan digarap seperti mengetahui konten acara mengenai hal acaranya, siapa tokohnya dimana tempatnya, dan bagaimana mekanisme acaranya sehingga mendapat gagasan ide. Penggagasan ide dilakukan dengan cara berupa *brainstorming* dengan koordinator desain dan ketua pimpinan, dalam penggagasan ide kami mencari referensi berupa acara – acara dari dalam negeri sampai luar negeri sebagai acuan dan pembanding, setelah mendapatkan sebuah *keyword* maka kami mulai menyusun *fractal* pada sebuah kertas a4 sampai menemukan ide ide yang nantinya akan divisualkan kedalam sketsa. kemudian kami mulai Visualisasi ide dan konsep kepada sketsa baik sketsa kasar (manual) pada buku sketsa dan setelah selesai mulailah digitalisasi menggunakan *software* pada komputer.

Proses sketsa ke pra *final artwork*, yaitu pengembangan dan pembuatan kembali file proyek dengan ukuran sebenarnya kemudian

setelah semua itu selesai, mulailah masuk kepada tahap akhir yaitu FA atau *final artwork*. *Final artwork* adalah penyempurnaan dan finalisasi penyelesaian *backdrop* menuju proses produksi cetak dan pemilihan bahan yang digunakan.

3.3. Metode Kerja Praktikan

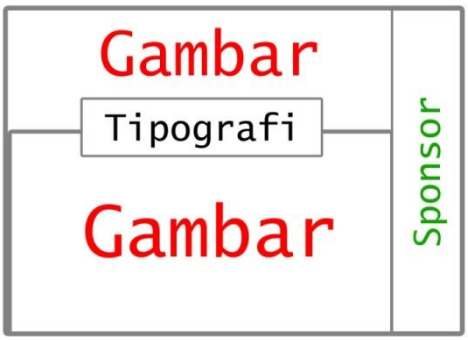
Tahap-tahap pengerjaan yang telah di berikan dari pihak perusahaan mulai dari pemilihan *software* yang akan di pakai menentukan ukuran dan pemilihan *font* yang akan di pakai sampai pada elemen-elemen visual yang akan di pakai dalam pengerjaan membuat *Backdrop* Acara SARASEHAN MENGEMBALIKAN JATI DIRI BANGSA

3.4. Perancangan

Perancangan meliputi proses pencarian ide, pembuatan sketsa kasar, sketsa detail yang meliputi detail bentuk, warna serta tipografi, dan pada tahapan akhir berupa *final artwork.*

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan berawal dari tema acara. Salah satu proyeknya adalah untuk membuat *backdrop* acara SARASEHAN “Mengembalikan Jati Diri Bangsa”
Berikut konten yang diberikan koordinator desainer :



Gambar III.1. Konsep perancangan

- Komposisi Gambar = 65% (menjadi unsur utama) tipografi = 25% (pendukung) dan logo sponsor 10%.
- Menggunakan objek-objek gambar bendera Indonesia, peta Indonesia dan narasumber yang akan tampil.
- Objek-objek tersebut dipercayakan pada praktikan untuk meng-*explorasi* desain.
- Berwarna berani, bersahabat dan berkesan megah.
- Tipografi berkesan kedaerahan dan keramah – tamahan
- *Layout* rata tengah.

Konsep perancangan sebuah desain *backdrop* dimulai dari proses pencarian ide yang salah satunya berupa *brainstorming* yang membahas tentang bagaimana *layout* desain acara, siapa yang akan menjadi artis dan narasumber, bagaimana pemilihan tipografinya, dan terakhir pemilihan warna. Hasil *brainstorming* diramu kedalam sketsa berikut :



Gambar III.2 Hasil sketsa yang terpilih

- Unsur utama berupa *image* dengan *style* kolase foto para narasumber/artis yang akan tampil dalam acara. Foto yang diambil merupakan hasil foto dari fotografer spider yang telah dipilih sesuai dengan konsep acara SARASEHAN “Mengembalikan Jati Diri Bangsa”, dimana para narasumber atau artis memberikan *ekspresi* yang ramah dan bersemangat, guna menarik perhatian dan alat pemikat kepada publik, supaya publik mengerti bahwa acaranya berkesan ramah. Dalam pengaplikasianya foto narasumber/artis di buat dengan cara kolase, dengan warna hitam putih pada narasumber/artis agar terlihat kontras dengan *background*nya.



Gambar III.3 Foto yang digunakan untuk pengerjaan sketsa digital
(sumber : arsip Spider Outbound Indonesia)

- Tipografi yang digunakan adalah : *Lucida Handwriting* tipe *“italic”* Alasan pengambilan tipografi ini adalah tipografi ini selain terkesan artistik juga terkesan ramah.



Gambar III.3. Jenis *font Lucida Handwriting* tipe *“italic”*

- Unsur Pendukung berupa objek-objek gambar yang disusun (menjadi *background*, pada *backdrop*), Berikut objek-objek yang digunakan :





Gambar III.4. Gambar yang digunakan untuk pengerjaan sketsa digital.
(sumber : arsip Departemen Sosial RI)

Alasan penggunaan bendera merah putih yang berkibar adalah Indonesia merupakan Negara yang sudah berkembang selain itu gambar peta Indonesia berkonsep sebagai penguat konsep pesan bahwa acara ini khusus membahas tentang Indonesia.

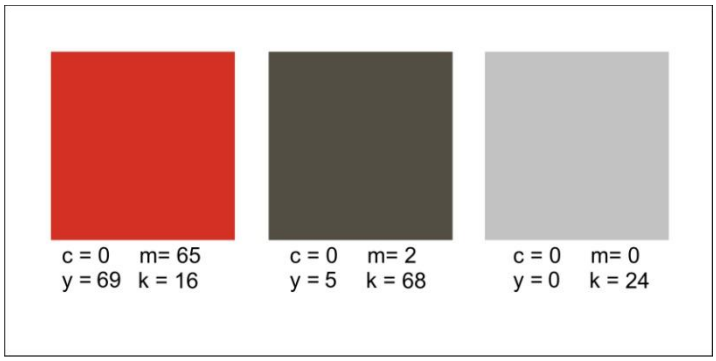
(*Image* yang digunakan bersumber dari media internet. Terdapat *image* gratis dan terdapat pula *image* yang secara resmi harus dikenakan biaya pembelian yang sering dikenal dengan sebutan *imagestock* (contoh : w.w.w.dreamstime.com)

- Logo yang akan di layout merupakan logo yang telah disediakan perusahaan :



Gambar III.5. Logo yang akan diaplikasikan dalam media *backdrop.*
(sumber : arsip Spider Outbound Indonesia)

- Warna yang di gunakan, merupakan warna terpilih yang merepresentasikan konsep acara yaitu :



Gambar III.6. Warna terpilih

Warna terpilih tersebut merupakan warna yang mencerminkan acara yang di buat agar terkesan berani, bersabat dan megah, pemilihan warna ini merupakan hasil dari *brainstorming* tim.
Warna merah marun digunakan untuk *background* pada *backdrop.* Sedangkan abu tua dan muda digunakan untuk objek narasumber/artis serta tipografi.

- *Layout* pada *backdrop* dibuat rata tengah bertujuan agar arah baca orang fokus dan tertuju langsung pada visual.

3.4.2. Teknis Perancangan

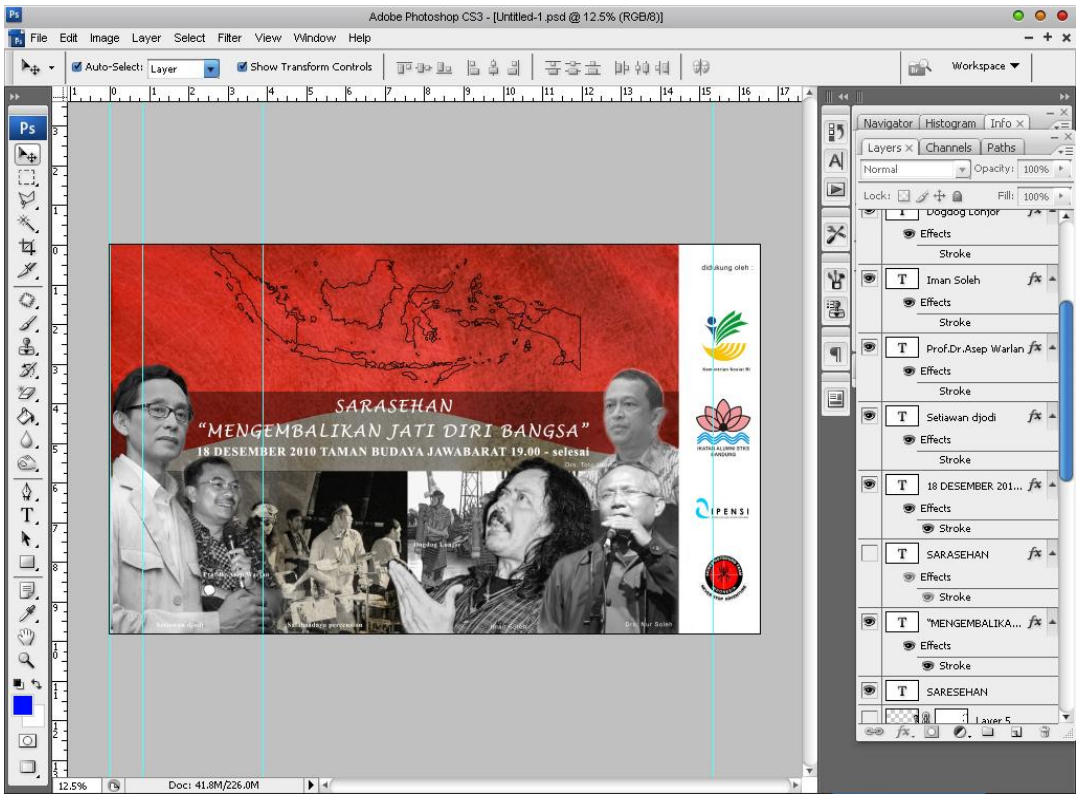
Teknis perancangan merupakan penjabaran mengenai proses perancangan media *backdrop*

Teknis perancangan dibagi kepada 2 tahapan:

a. Sketsa Digital

Ketentuan sketsa berupa :

- Penamaan file : judul *(Order)*_sketsa_(nomor alternatif).
- Sketsa resolusi yang digunakan 300 x 500 *pixel* 100 dpi.
- jenis warna RGB.
- Pembuatan sketsa sekurang-kurangnya tiga buah sketsa.



Gambar III.7 Salah satu sketsa yang telah selesai

b. Final Artwork

Teknis pengerjaan *final artwork* kurang lebih sama dengan proses pembuatan sketsa akan tetapi dibuat ulang dengan format dan ketentuan yang berbeda, sebagai berikut :

1. Nama file harus dirubah. dari :
   Contoh : “backdrop_sketsa_01” menjadi ““backdrop_FA_01”

2. Resolusi yang digunakan 21633 x 12781 *pixel* 300dpi, backdrop merupakan objek yang dilihat dari jarak dekat dan jauh, resolusi 300dpi adalah resolusi maksimal yang sering digunakan untuk mencetak *backdrop.*

3. *Grouping layers*, hal ini bertujuan agar layer pada file photoshop terklasifikasikan dan tersusun dengan baik. Sehingga pada saat orang lain (contohnya klien) mengedit file tersebut maka akan lebih mudah.

   a. *Artist (folder)*
      i. *Layer bleed*
      ii. Foto narasumber
   b. Teks (*folder*)
      i. *Folder font*
   c. Ilustrasi (*folder*)
      i. *Background*

Berikut hasil *final artwork backdrop* SARASEHAN “mengembalikan jati diri bangsa” :



Gambar III.8. Hasil *final artwork*

Tahapan teknis telah selesai. Selanjutnya penyerahan file master kepada perusahaan melalui CD dan *flash disk* (sebagai *backup*). File yang diberikan merupakan file selesai dengan format PSD (file mentah photoshop). Teknis produksi yaitu dengan cara print, print yang di gunakan adalah print *outdoor* dengan jenis material print nya *flexy vinyl,* alasanya adalah *backdrop* merupakan media luar ruang, karna peletakanya diluar ruangan, maka hal yang akan terjadi adalah pengaruh cuaca, yaitu panas, hujan angin dll, maka solusi jenis bahan untuk print nya adalah menggunakan bahan *flexy vinyl,* karena bahan tersebut merupakan bahan yang biasa digunakan untuk membuat print media *outdoor* yang terbuat dari sejenis plastic dan harganya relative murah.

Backdrop tersebut merupakan sebuah inti desain dalam acara, maka ada beberapa pengaplikasianya kedalam beberapa media yang sangat penting diantaranya adalah:

- Undangan

Tampak depan



Tampak belakang



Gambar III.9. Hasil pengaplikasian kepada undangan

- Poster



Gambar III.10. Hasil pengaplikasian kepada poster

- Lampu tembak



Gambar III.11. Pengaplikasian kepada lampu tembak layar panggung