BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

IV.1. Peranan Praktikan Dalam Perencanaan Proyek

Di dalam perencanaan proyek, praktikan berperan sebagai *Graphic Designer*. Dalam hal mendesain praktikan tidak dilepas begitu saja, bahkan diberikan bimbingan langsung dari pimpinan perusahaan, dari mulai membuat sketsa, pengenalan karakter tiap-tiap desain, pemilihan desain yang tepat untuk diaplikasikan pada media kaos dll.

IV.2. Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja Praktek

Selama praktikan melakukan kerja praktek, dari beberapa hasil desain ada satu buah desain yang diaplikasikan pada kaos, yaitu berupa logo sebuah agensi konsultan desain, yang mana agensi tersebut dibentuk dari proses selama melakukan praktek kerja lapangan yakni hasil simulasi pembentukan agensi yang dibentuk oleh semua praktikan.

Dalam proses mendesain, proyek lain yang dipercayakan yaitu praktikan diberikan arahan mengenai komposisi, warna, huruf, teknik-teknik desain, pengetahuan tentang bahan kaos yang digunakan, serta tema-tema desain yang digunakan pada kaos yang di produksi, yang sebelumnya belum pernah diajarkan di dalam perkuliahan.

Dibawah ini adalah beberapa pekerjaan yang dilakukan praktikan selama melakukan kerja praktek di CV. Pakar Sembilan :

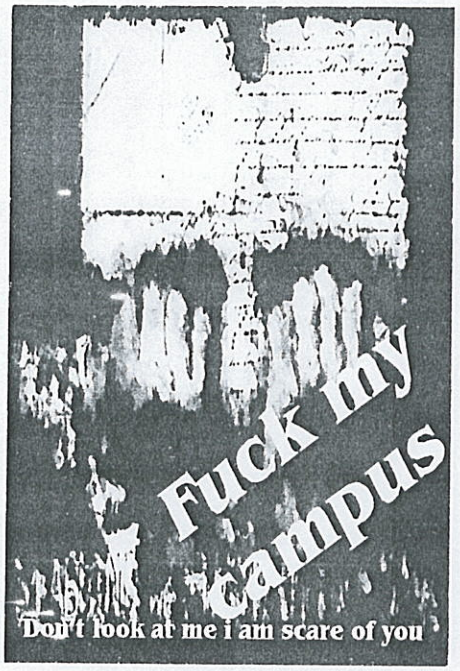
1. Membantu pembuatan desain propaganda kampus
2. Membantu pembuatan desain bertema ktin
3. Membantu pembuatan desain bertema seks joke
4. Pembuatan logo sebuah konsultan desain

Penjelasannya adalah sebagai berikut :

A. Membantu Pembuatan Desain Propaganda Kampus

Tema desain ini dibuat dari latar belakang konsep yang di buat di tempat kerja praktek, dimana praktikan diharuskan membuat propaganda kampus dengan tujuan untuk melatih kepekaan praktikan dalam melihat kejadian – kejadian

yang nyata terjadi dilingkungan kampus dan dialami oleh mahasiswanya sendiri, salah satu contohnya seperti sistem administrasi kampus yang terkadang dirasakan berbelit – belit oleh para mahasiswa.



Gambar 1 :Bertema propaganda kampus

Gambar di samping adalah contoh gambar propaganda kampus yang mengkritik sistem birokrasi yang berbelit – belit, sehingga dianggap sebagai sebuah mimpi buruk bagi yang mengalaminya.

Desainnya dibuat dengan warna hitam putih, untuk lebih memperkuat kesan tema nightmare-nya.

B. Membantu Pembuatan Desain Bertema KTM

Desain ini dibuat merupakan kelanjutan dari desain yang sebelumnya dengan menyempitkan tema desain, disini praktikan ditantang untuk membuat desain yang merupakan plesetan dari KTM (Kartu Tanda Mahasiswa). KTM-nya diplesetkan sedemikian rupa sehingga menjadi bagian dari propaganda kampus, yang merupakan tema awalnya.

Disini praktikan mendesain plesetan kata dari KTM, plesetan kata ini bertujuan untuk memberikan suatu kritikan yang membangun, dengan latar belakang kejadian yang di alami mahasiswa. Misalnya seperti mahasiswa yang sering telat / nunggak membayar angsuran, tapi tetap acuh tak acuh dengan kejadian tersebut, sehingga pihak kampus sampai mengeluarkan kartu khusus berwarna merah, sebagai peringatan keras dari kampus untuk menandai mahasiswa yang sering nunggak tersebut.



Gambar 2 : Desain Bertema KTM

Gambar foto yang sedang menguap, untuk memberikan gambaran mahasiswa yang acuh tak acuh dengan kejadian yang dialaminya tersebut.

Ada juga kejadian mahasiswa yang harus di tagih terus menerus oleh pihak kampus untuk membayar angsuran, namun yang dirasakan oleh mahasiswa tersebut ternyata jarak waktu pembayarannya terlalu dekat, sehingga merasa bahwa dirinya ditekan dan menimbulkan kecemasan, karena selalu ada dalam bayang – bayang penagihan pihak kampus.



Gambar 3 : Desain masih dengan tema KTM

C. Membantu Pembuatan Desain Bertema Seks Joke

Tema ini merupakan tema yang paling menarik karena desain yang akan dihasilkan nantinya walaupun bertema seks joke tetapi hasilnya tidak boleh berkesan jorok apalagi vulgar, namun tetap dengan ketentuan bahwa orang yang melihatnya akan mengerti dengan yang kita maksud, atau malah membebaskan untuk menilai pada yang melihatnya.



Gambar 4 : Desain bertema seks joke

Desain tersebut bertema seks joke yang berisi peringatan, yang maksudnya memberikan kebebasan pada yang melihat untuk berfikir, tapi tidak untuk bebas berbuat, karena setiap perbuatan harus ada pertanggungjawabannya.



Gambar 5 : masih bertema Seks Joke

Contoh 2 : Desain disamping adalah desain kaos yang juga bertema seks joke, yang pada mulanya di desain untuk bagian belakang kaos yang memanjang ke bawah dengan warna dasar kaos hitam.

Maksud dari desain disamping adalah kadang kita terkesan dengan pandangan pertama kita, namun Ternyata Mendapatkan Seorang Gadis Yang Belum Terjamah Sangat Lah Sulit Karena .....

D. Pembuatan Logo Konsultan Desain

Dari semua desain yang dikerjakan oleh praktikan ada satu desain yang menjadi proyek utamanya, yaitu merancang sebuah logo Konsultan Desain. Dan perancangan logo inilah yang pada point selanjutnya akan dibahas lebih luas.

IV.3. Proses Pembuatan Logo Konsultan Desain Masterpiece.

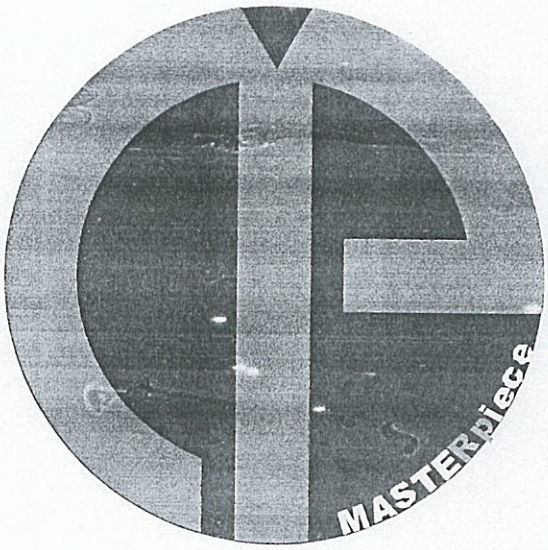
Konsultan desain ini adalah sebuah konsultan hasil simulasi selama proses kerja praktek, yang kemudian tiap-tiap praktikan mendapatkan peran masing-masing, dalam pembentukannya. Dan disini praktikan mendapatkan tugas untuk mendesain sebuah logo yang hasil akhirnya akan diaplikasikan pada sebuah kaos yang akan menjadi ciri khas dari konsultan desain tersebut.

Di bawah ini adalah bagan mengenai proses pembuatan logo konsultan desain Masterpiece :



Tahap Pembuatan Logo ialah sebagai berikut :

- Pembuatan konsep yang diajukan
- Pencarian gambar, warna serta teks
- Sketsa susunan komposisi warna, gambar dan teks
- Memasukan semua unsur kedalam computer dan dilakukan penataan ulang, serta mencari alternmatif-alternatif lain
- Asistensi kepada pimpinan perusahaan
- Melakukan sedikit perubahan sesuai dengan keinginan pimpinan perusahaan
- Memasukan desain kedalam computer dengan perubahan yang telah disetujui
- Pemeriksaan secara keseluruhan
- Pembuatan film
- Proses penyablonan
- Hasil akhir



Gambar 6 : Desain Logo yang menjadi proyek utama.

IV.3.1 Perincian Proses Pembuatan Logo Konsultan Desain Masterpiece

A. Pembuatan Konsep yang diajukan

Konsep yang diajukan berupa desain sebuah logo konsultan desain, konsep yang diajukan tersebut menjadi suatu dorongan semangat dalam pekerjaan praktikan khususnya untuk meningkatkan kemampuan, kreativitas dan kepekaan praktikan dalam menghadapi sebuah permasalahan yang pemecahan masalahnya berupa desain logo.

Dalam konsep yang diajukan tersebut praktikan diberi keleluasaan untuk merancang sebuah logo yang mencerminkan visi dan misi sebuah konsultan desain, yang mana visi dan misinya tersebut yaitu sebuah konsultan desain yang mempu memberikan jaminan kualitas terbaik dari solusi desain yang dihasilkan.

B. Pencarian Gambar, Warna Serta Teks

Setelah konsep disetujui maka praktikan mulai mencari berbagai contoh desain logo, warna yang tepat, serta pemilihan nama yang tepat untuk menggambarkan secara keseluruhan identitas sebuah konsultan desain. Sehingga mampu menggambarkan dengan tepat, citra, misi dan visi konsultan desain tersebut.

C. Sketsa Susunan Komposisi, Warna, Gambar Dan Teks

Pembuatan sketsa manual berupa komposisi pada warna, gambar logo secara keseluruhan, layout dan pemilihan nama konsultan desain tersebut.



Salah satu logo alternatif beserta nama Konsultan Desainnya yang diasistensikan.

Gambar 7 : alternatif logo

Dari berbagai bentuk yang diajukan dan disetujui, yang terpilih yaitu bentuk lingkaran yang dibentuk dari gabungan dua huruf yaitu huruf *M* dan Huruf *P*. Huruf ini merupakan singkatan dari *Master Piece*. Kedua huruf yang digabungkan tersebut menggunakan warna merah dengan background hitam.

Pemilihan warna merah dengan background hitam tersebut untuk memberikan kesan perkasa, yang diartikan memiliki kemampuan yang besar, karena dari segi namanya sendiri, kata Masterpiece dalam kamus diartikan sebagai sebuah karya agung / besar atau bisa diartikan dengan maha karya, yang dihasilkan hanya oleh orang-orang yang memang ahli di bidangnya.

D. Memasukan Semua Unsur Kedalam Computer

Setelah sketsa dilakukan, dan dipilih logo yang tepat oleh pimpinan perusahaan, maka praktikan mulai memasukan semua unsur yang ada dalam desain terssebut kedalam computer.

Program komputer yang digunakan yaitu Corel Draw 10, dengan resolusi 300 dpi, dimana disini dilakukan pengolahan garis, komposisi, penggunaan dan pemilihan jenis huruf, serta pemilihan warna.

E. Asistensi Kepada Pimpinan Perusahaan

Asistensi ini dilakukan setelah proses desain lewat computer selesai dilakukan, yang hasilnya berupa print out, yang kemudian di asistensi kepada pimpinan

perusahaan. Dengan tujuan untuk mendapatkan masukan dan kritikan, dari desain yang telah dibuat.

F. Melakukan Perubahan Sesuai Dengan Keinginan Pimpinan Perusahaan

Perubahan yang dilakukan yaitu pada kalimat Master Piece nya, pada huruf *R* dan huruf *P* nya menggunakan warna merah dengan diposisikan sedemikian rupa sehingga lebih mengesankan ciri khas dari keIndonesiaannya, bahwa konsultan desain ini dalam memberikan solusi desainnya tidak lepas dari pertimbangan pada nilai – nilai yang menjadi ciri khas negara kita. Hal ini dimaksudkan agar logo ini bisa diajukan untuk menjadi hak patent konsultan desain tersebut.

G. Memasukan Desain Kedalam Computer Dengan Perubahan Yang Telah Disetujui

Setelah pimpinan memberikan masukan dan kritikan dari logo yang dibuat, 4kemudian perubahannya tersebut dilakukan pada computer sesuai dengan asistensi yang telah disetujui, yang direncanakan pengaplikasiannya pada sebuah kaos.

H. Pemeriksaan Secara Keseluruhan

Setelah dilakukan perbaikan maka hasilnya diperiksa kembali secara teliti, agar tidak terjadi kesalahan pada pembuatan hasil akhirnya. Disini pimpinan memberikan penilaian terakhir dan menyetujui desainnya.

I. Pembuatan Film

Pembuatan filmnya dilakukan di bagian produksi untuk membuat film sparasi CMYK. praktikan tidak diberi kewenangan untuk melakukan pembuatan film namun dari proses pembuatannya adalah sebagai berikut :

- film dibuat berdasarkan hasil desain yang telah dibuat
- dibuatkan separasi warnanya, sesuai dengan jumlah warna yang digunakan pada desain tersebut.
- jumlah film yang dihasilkan sama jumlahnya dengan jumlah warna yang digunakan.

- pembuatan filmnya dilakukan diatas kertas kalkir, namun ada juga yang dibuat diatas alumunium plat.

J. Proses Penyablonan

Film tersebut kemudian diserahkan pada bagian penyablonan dan press, untuk diaplikasikan pembuatannya pada kaos.

proses penyablonannya adalah sebagai berikut ;

- film yang sudah dihasilkan tadi kemudian ditempel diatas screen, setelah terlebih dahulu diberi obat.
- screen-nya kemudian di jemur. bisa di luar ruangan maupun di dalam ruangan.
- untuk pngeringan yang di luar ruangan menggunakan sinar matahari
- sedangkan untuk pengeringan di dalam ruangan, yaitu dengan menggunakan lampu neon dengan waktu pengeringan kurang lebih 10 menit, sedangkan untuk yang di luar ruangan, menggunakan matahari memerlukan waktu kurang lebih 6 menit

K. Hasil Akhir

Hasil akhirnya yaitu berupa kaos, sesuai dengan yang direncanakan.

Demikian perincian pembuatan desain logo konsultan desain yang diaplikasikan pada sebuah kaos, yang telah praktikan lakukan.