BAB IV

Laporan Kerja Praktek

4.1 Peranan Praktek Dalam Perusahaan

Selama melakukan kerja praktek yang di mulai pada tanggal 1 Desember 2004, sampai dengan 30 Desember 2004, praktek kerja nyata yang di tempatkan pada bagian kreatif. Di bagian ini praktekan yang dikerjakan adalah mulai dari konsep dan media - media kerja juga media promosi lainnya.

Selain di beri kepercayaan untuk menyelesaikan proyek yang di tangguangkan, kepada penulis juga di ajak untuk membuat film indie dimana penulis juga terlibat dalam film tersebut sebagai aktor pemeran utama, hasil dari film tersebut di perlihatkan di Tobucil Commen Room.

Dari praktekan tersebut penulis mendapatkan banyak sekalih tambahan ilmu yang secara langsung di perusahaan, hal ini sangat membantu sekalih penulis sehingga dapat pengalaman yang lebih yang tidak hanya teori namun juga secara praktek langsung dilapangan.

4.2 Fasilitas Dan Peralatan Kerja

Di perusahaan penulis mendapatkan beberapa fasilitas yang sangat di butuhkan guna memproses proyek yang sedang dikerjakan. Maka guna mendukung maka dibutuhkan beberapa hal sebagai berikut di antaranya :

4.2.1 Software

Dalam meproses pekerjaan yang di tanggungkan pada penulis membutuhkan beberapa hal - hal yang sangat penting dalam memprosesnya, guna menyelesaikanya di butuhkan berbagai hal

yang dapat mempermudah dalam mengerjakan proses tersebut, diantaranya adalah :

Sofware yang di butuhkan untuk memproses peroyek tersebut adalah :

- Adobe Potosop

  Sofwaer ini di gunakan guna memproses gambar dan merekayasa gambar guna memenuhi keinginan dan konsef – konsef yang diinginkan oleh pihak pencetus ide dan konsep tersebut.

- Corel Draw

  Sofwaer kedua ini adalah Sofwaer pendukung dalam memproses grafik urutan gambar dan tulisan juga tataletak anatomi tubuh pada setiap media promosi yang dinginkan. Sofwaer ini bukan satu - satunya pilihan dalam memproses namun ada pula Sofwaer yang lain seperti Freehand

4.2.2 Hadware

yang di gunakan dalam memproses proyek yang diserahkan oleh divisi kreatif adalah sebagai berikut :

- Prosesor Pentium 4 P4B
- Motherboard ASUS
- VGA Card GEFORCE 2 MX Pro
- Sound Datamini
- SDRAM VISIPRO 128
- Hard Disk Mextor 20 GB
- Monitor SAMSUNG SyncMaster 550
- Mouse LOGITECH
- Printer EPSON C43

4.3 Peranan Praktik Pada Bagian Desain dan Konsep

Pada bagian kreatif perusahaan juga sudah memiliki satu persatu pekerja kreatif yang bekerja pada masing – masing tugasnya sebagai tim kreatif. Pada saat penulis melakukan kerja praktek penulis di perbantukan pada bagian kreatif, untuk membuat sign system pada ruangan interior di IF Venue dari mulai Store, tempat baca, sampai halaman studio.

Seperti yang telah diberikan pada kuliah – kuliah di kampus, teori – teori tentang kerja secara kreatif dalam menemukan solusi permasalahan proyek, secara simultan penulis aplikasikan pada setiap proyek yang di bebankan. Keharusan yang di perukan dalam menerapkan teori – teori yang di berikan dikampus sangat lah membantu penulis dalam setiap menyelesaikan proyek yang ditanggungkan, karena cara dan proses untuk menyelesaikan proyek tersebut hanya di dapat di kampus saja, namun setelah terjun penulis pun mendapatkan tambahan teori yang cepat untuk mengaplikasikan dan menyelesaikan proyek – proyek yang ditanggungkan kepada penulis

4.4 Proses Kerja

Pada tahapan yang dikerjakan oleh pihak kreatif hanya sebatas pada hal – hal sebagai berikut, diantaranya :

4.4.1 Sketsa Awal

seketsa awal ini di buat berdasarkan atas data – data dan keinginan pihak konsumen yang akan membuat alat komunikasi, agar dalam penerapan dan proses eksekusi tidak mengalami permasalahan yang rumit dalam menyampaikan inti dari informasi yang di butuhkan dan dinginkan konsumen maupun pihak produsen.

4.4.2 Eksekusi Komputer

Ide yang telah di olah dan di mantapkan oleh Approval tahap pertama ini kemudian diproses sesuai dengan konsep awal.

4.5 Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja Praktek

Dalama melakukan kerja praktek ini, penulis telah melakukan beberapa praktikan, diantaranya adalah :

4.5.1 Pembuatan Sign System Pada Halaman Studio

Pada pembuatan Sign System Pada Halaman Studio ini penulis di berikan untuk membuat sebuah grafiti pada halaman studio yang berfungsi sebagai sign system. Divisi yang masih di bawah naungan IF Venue, dalam hal pembuatan grafiti, penulis di berikan beberapa kebebasaan dalam berexplorasi mulai dari konsep dan pelaksanaan .

Adapun data yang di dapat oleh penulis dalam pembuatan logo, di olah secara seksama sesuai langkah – langkah yang telah dipelajari di kampus. Adapun tahapan – tahapannya sebagai berikut :

1. Mencari dan mempelajari sejarah yang ada, sehingga dapat mendukung pengaplikasian grafiti dengan karakter IF Venue dan orang-orang yang ada didalamnya dengan baik

2. Mempelajari sejarah dari filosofi – filosofi dan karakter dari dingding yang akan di grafiti

3. Pembuatan sketsa awal secara manual dan komputer.

4. Pembuatan grafiti secara komputerisasi yang menggabungkan antara warna, bentuk, hutuf, untuk melihat kesempurnaan grafiti.

5. Dari urutan yang telah di uraikan diatas maka penulis menentukan garfiti yang akan di gambar yaitu :

   5.a. Gambar : API

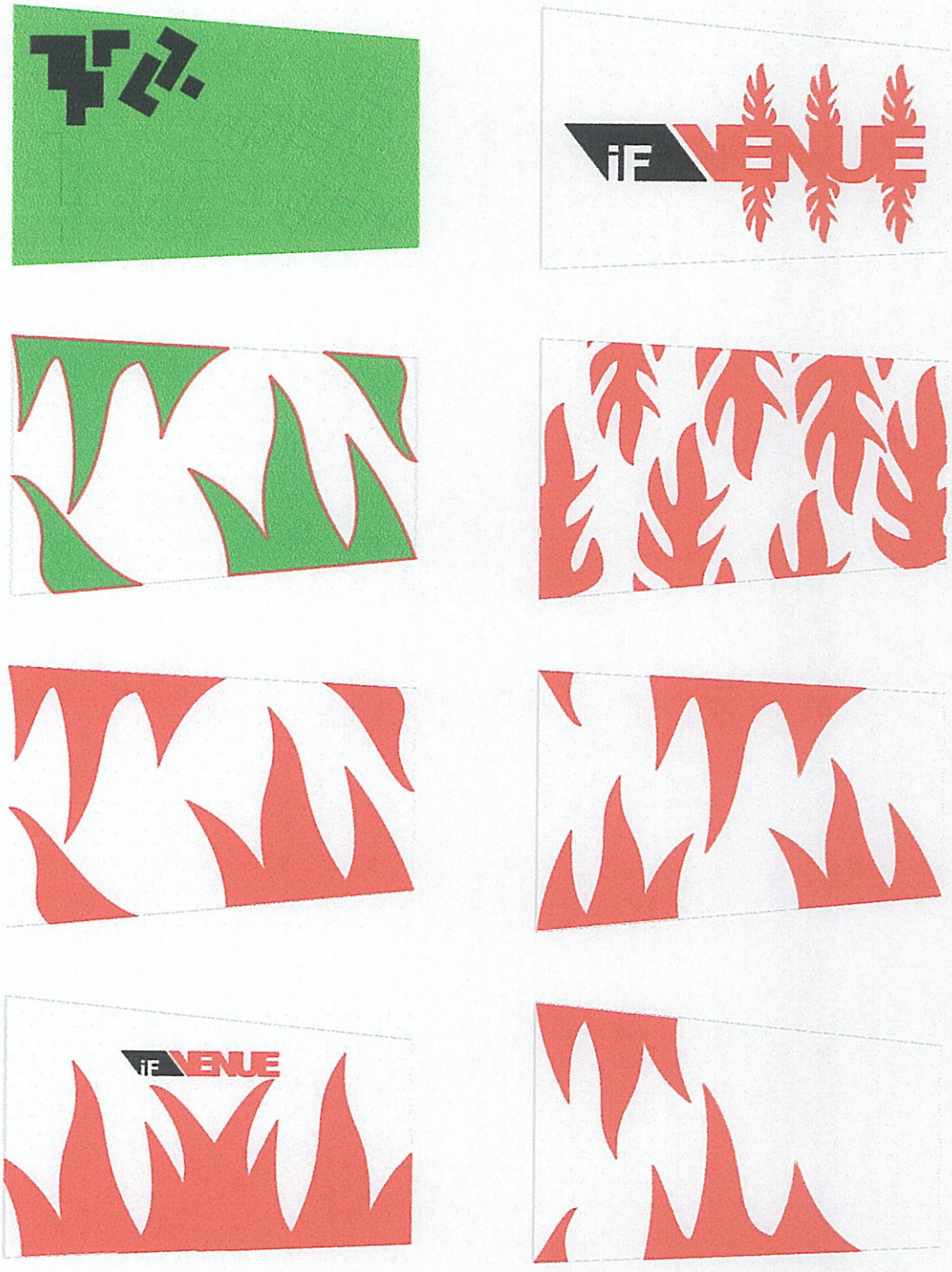
   5.b. Alasan : 1. Melihat posisi If Venue yang terletak di Jalan Moh.Ramdan, mendengar nama pahlawan Mohamad Ramdan kita langsung teringgat akan sejarah "Bandung Lautan Api" yang terjadi pada masa penjajahan.

   2. If Venue merupakan tempat kumpul anak muda yang mepunyai latar belakang semangat yang tinggi dalam menciptakan hal-hal yang baru.

   5.c. Konsep : Dari beberapa alasan yang telah dikemukakan sebelumnya penulis membuat karya garafiti yang berbentuk api yang menunjukan semangat yang ada pada tubuh If Venue itu sendiri ataupun orang-orang yang ada didalamnya, dan diatas gambar api di tulis identitas dari dari If Venue.

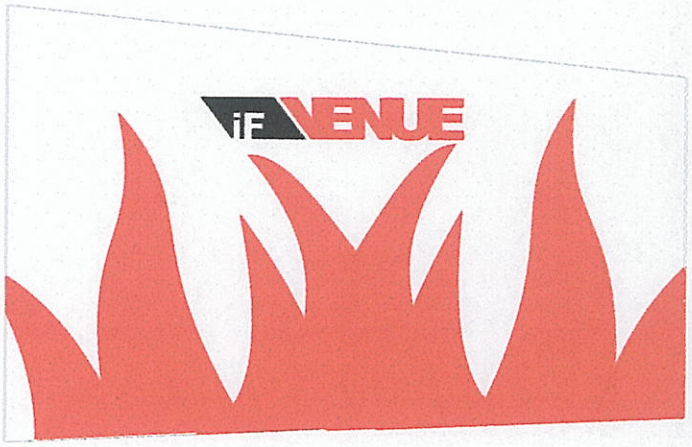
   5.d. Media : Pada pembuataan grafiti ini penulis hanya mengunakan media cat " Pilox " sebagai alat gambar.

Sketsa grafiti awal



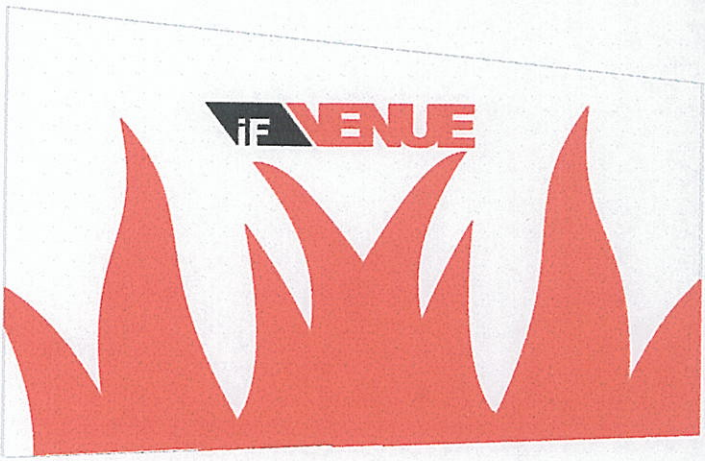
(Gambar 2. Macam-macam Sketsa)

Sketsa Setelah Penggunaan Komputer.



(Gambar 3. Sketsa Setelah Penggunaan Komputer)

Konsep garfiti yang terpilih



(Gambar 4. Sketsa Konsep garfiti yang terpilih)

Penerapan terhadap media



(Gambar 5. Penerapan terhadap media)

4.5.2 Pembuatan Sign System Pada Pintu Pagar IF Venue

Pada pembuatan Sign System Pada Pintu Pagar IF Venue ini penulis diberikan untuk membuat sebuah Sign System Pada Pintu Pagar IF Venue yang berfungsi sebagai sign system utama bagi para konsumen.

Pada pembuataan sign system pada pintu pagar ini penulis hanya melakuakn pencarian data mengenai huruf-huruf yang akan di pakai serta warna yang cocok bagi karakter pagar.

Adapun tahapan – tahapannya sebagai berikut :

1. Melihat karakter dari pagar besi, karena untuk mencocokan ukuran yang akan digunakan sesungguhnya.

2. Memilih corak warna yang akan di gunakan.

3. Pembuatan sketsa awal secara manual dan komputer.

4. Setelah mendapat persetujuan dari pembimbing seketsa yang telah di pilih, lalu penulis membuat " masking " dari huruf yang telah di cetak (masking adalah huruf yang telah di di lubangi menurut jenis hurufnya).

5. Dari urutan yang telah di uraikan diatas maka penulis menentukan design sign system yang akan di tempel di pintu pagar yaitu :

Sketsa sign sestem awal



(Gambar 6. Macam-macam Sketsa)

Konsep sign system yang terpilih



(Gambar 7. Konsep sign system yang terpilih)

Penerapan tehadap media



(Gambar 8. Penerapan terhadap media)