BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

IV.1. Peranan Praktikan dalam Perancangan Proyek

Praktikan ditempatkan pada divisi *Art & Design* sebagai *graphic designer*. Departemen tersebut dipimpin oleh seorang Designer, Artist atau Engineers (D/A/E). Praktikan bertanggung jawab kepada D/A/E dan selanjutnya, D/A/E bertanggung jawab kepada Creative Director dan Commodity Executive.

Proyek yang dikerjakan bermacam-macam, akan tetapi proyek yang dikerjakan bukan pesanan seorang client melainkan produk-produk dari perusahaan itu sendiri. Hasil sketsa, perancangan dan print out hasil kerja praktikan kemudian diasistensikan kepada D/A/E.

IV.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Secara garis besar, pekerjaan praktikan adalah mendesain. Fungsi dari desain adalah untuk menyelesaikan masalah proses komunikasi pada sebuah produk, konsep, dan pengaturan image pada format yang tepat. (Swann, 1991 : 5).

Proses pengerjaan proyek-proyek yang dibebankan kepada praktikan tak lepas dari bantuan sebuah PC (personal computers), scanner dan printer. Adapun software yang digunakan antara lain Corel Draw 12, Corel Trace dan Adobe Photoshop CS 8.0.

IV.2.1. Desain Sign System Ruang Baca

Manager Ruang Baca (MRB) dan Studio Manager (SM) mengkonfirmasikan kepada praktikan agar mendesain sebuah sign system pada tiap-tiap ruangan tersebut. Terutama keberadaan studio musik yang agak tersembunyi dibanding ruang lainnya.

1. Konsep

Manager Ruang Baca dan Creative Director hanya memberikan konsep yang sederhana kepada praktikan, yaitu sign system yang diinginkan memiliki warna dasar merah dan warna huruf putih dengan pertimbangan kekontrasan dari kedua warna tersebut, tanda panah yang menuju pada Ruang Baca. Jenis huruf yang digunakan adalah Arial Bold dengan alasan *readability*. Praktikan mendesain 2 alternatif sign system Ruang Baca.

2. Teknis Pengerjaan

Perancangan sign system Ruang Baca berbentuk dasar stilasi sebuah Jerigen (tempat air). Pada bagian dalam terdapat persegi panjang berwarna merah, tanda panah menghadap kesebelah kiri dan dibawahnya terdapat tulisan Ruang Baca (menggunakan huruf kapital), dan bagian paling bawah terdapat logotype iF.

3. Teknis Produksi

Hasil print out sign system di gunting sesuai bentuk gambar. Kemudian membuat lapisan dasar yang terbuat dari sterofoam. Sterofoam kemudian dilapisi seluruh permukaannya dengan menggunakan karton duplex. Setelah itu dilapisi seluruh permukaannya dengan menggunakan karton putih polos, dan hasil print out sign system direkatkan pada permukaannya.

4. Hasil



Gambar IV.1. Desain Sign System Ruang Baca

IV.2.2. Desain Sign System iF Music studio

1. Konsep

Hampir sama dengan perancangan sign system Ruang Baca, konsep perancangan iF Music Studio diserahkan pada praktikan. Sign system yang diinginkan adalah memiliki warna dasar merah dan warna huruf putih dengan pertimbangan kekontrasan dari kedua warna tersebut. Jenis huruf yang digunakan adalah Arial Bold dengan alasan *readability*. Praktikan merancang 4 buah alternatif yang berbeda.

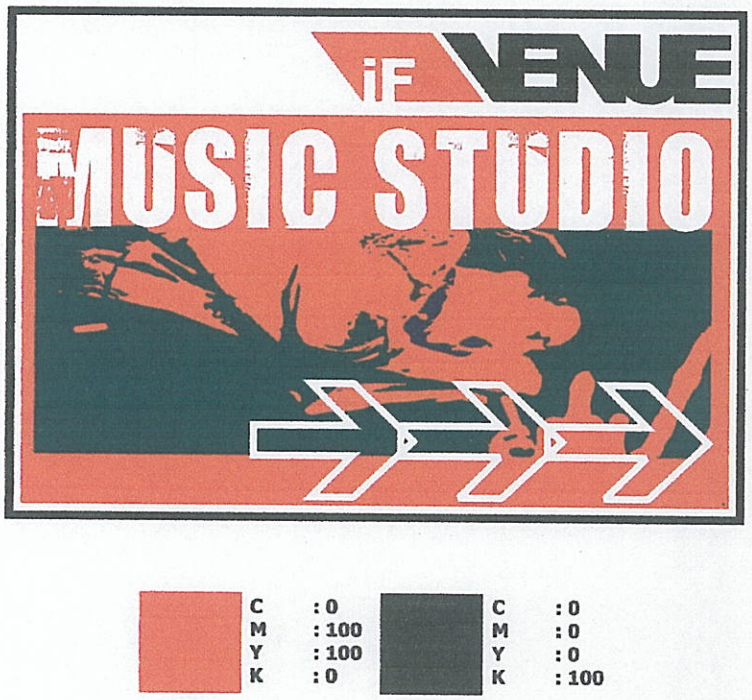
2. Teknis Pengerjaan

Perancangan sign system if Music Studio menggunakan software Corel Draw 12 dan Adobe Photoshop CS 8. Bentuk dasar sign system adalah bujur sangkar. Pada bagian kanan atas terdapat logotype iF. Pada bagian bawah terdapat bujur sangkar dengan warna dasar merah (tanpa outline). Pada bagian tengahnya terdapat element visual berupa gambar berformat JPEG yang kemudian diedit pada software Adobe Photoshop CS 8. Kemudian element visual tersebut di-trace pada software Corel Trace. Pada bagian paling bawah sebelah kanan diberi petunjuk berupa 3 buah tanda panah yang menghadap ke sebelah kanan.

3. Teknis Produksi

Hasil print out sign system di gunting sesuai bentuk visual. Kemudian membuat lapisan dasar yang terbuat dari sterofoam. Sterofoam kemudian dilapisi seluruh permukaannya dengan menggunakan karton duplex. Setelah itu dilapisi seluruh permukaannya dengan menggunakan karton putih polos, dan hasil print out sign system direkatkan pada permukaannya.

4. Hasil



Gambar IV.2. Desain Sign System iF Music Studio

IV.2.3. Desain Cover Organizer Seminar Kit UFO

Proyek selanjutnya yang dikerjakan praktikan adalah mendesain cover depan dan belakang buku yang akan digunakan untuk seminar kit UFO. Praktikan mendapat arahan dan ide-ide tambahan dari Designer, Artist atau Engineers (D/A/E) karena praktikan tidak berhadapan langsung dengan client. Proses perancangan menggunakan software Corel Draw 12.

1. Konsep

Konsep awal yang diberikan adalah gambar silhouet dan elemen-elemen visual tambahan. Warna yang digunakan adalah perpaduan warna gelap dan terang.

2. Teknis Pengerjaan

Gambar berformat JPEG di edit menggunakan Adobe Photoshop CS8. Kemudian gambar-gambar tersebut menggunakan efek cutout pada menu filter, efek artistic. Setelah peng-editan gambar dan foto selesai, file-file tersebut di export pada software Coreldraw 12. Kemudian di trace dengan menggunakan CorelTrace. Hasilnya kemudian di copy dan selanjutnya peng-komposisian menggunakan software Coreldraw 12.

3. Teknis Produksi

Print out dan softcopy hasil artwork dan file-file lainnya kemudian diberikan pada pihak percetakan untuk diproduksi.

4. Hasil



Depan Belakang

C : 0
M : 20
Y : 100
K : 0

C : 0
M : 0
Y : 0
K : 70

Gambar IV.3. Desain Cover Organizer Seminar Kit UFO

IV.2.4. Desain T-Shirt

Proyek mendesain T-shirt merupakan proyek terakhir yang dilakukan praktikan selama kerja praktek.

Setelah praktikan menghasilkan beberapa macam bentuk visual, kemudian hasil print out bentuk visual tersebut di asistensikan kepada Designer, Artist atau Engineers (D/A/E) untuk mengetahui bentuk visual mana yang layak diproduksi. Semua proses pendesainan yang dilakukan menggunakan software CorelDraw 12, Corel Trace dan Adobe Photoshop CS 8.0.

1. Konsep

Beberapa elemen-elemen visual yang digunakan didapat dari majalah, buku, katalog dan internet. Elemen-elemen visual dikomposisikan untuk memperoleh format yang tepat.

2. Teknis Pengerjaan

Sebagian dari elemen-elemen visual tadi telah melalui proses penyederhanaan. Ada beberapa bidang gambar yang dipotong dan dihilangkan. Software yang digunakan adalah CorelDraw dan CorelTrace 12.

3. Teknis Produksi

Desain T-shirt di print out berwarna, bidang-bidang gambar yang berbeda warna dipisahkan dan di print out, termasuk softcopy diberikan pada perusahaan sablon.

4. Hasil



C	: 9		C	: 44
M	: 11		M	: 39
Y	: 15		Y	: 42
K	: 0		K	: 1
C	: 0		C	: 0
M	: 100		M	: 0
Y	: 100		Y	: 0
K	: 0		K	: 0

Gambar IV.4. Desain T-Shirt iF

IV.2.5. Desain Artwork Buku Revolusi Semut

Penyusunan buku Revolusi Semut sudah dilaksanakan jauh hari sebelum praktikan diterima kerja praktek ditempat tersebut. Karena alasan tertentu, penggarapan buku tersebut dilanjutkan setelah praktikan dinyatakan diterima melakukan kerja praktek ditempat tersebut.

Praktikan dibebankan untuk mengerjakan desain artwork pada buku tersebut. Karena tenggat waktu deadline yang diberikan sangat terbatas, praktikan tidak membuat sketsa terlebih dahulu.

1. Konsep

Buku Revolusi Semut menyuarakan tentang bagaimana mendirikan sebuah komunitas dan cara pengelolaannya. Dan hal tersebutlah yang dijadikan acuan sebagai kosep dasar artwork buku tersebut. Artwork pada buku tersebut berformat warna grayscale. Huruf yang digunakan adalah Arial dan Arial Bold.

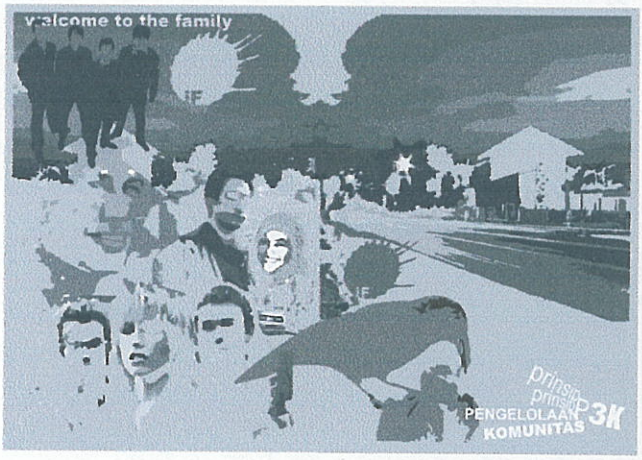
2. Teknis Pengerjaan

Peng-editan gambar berformat JPEG menggunakan Adobe Photoshop CS 8. Beberapa gambar yang akan digunakan dirubah menjadi grayscale pada menu image, mode, grayscale. Kemudian gambar-gambar tersebut menggunakan efek cutout pada menu filter, efek artistic. Setelah peng-editan gambar dan foto selesai, peng-komposisian dan penambahan teks menggunakan software Coreldraw 12.

3. Teknis Produksi

Print out dan softcopy hasil artwork dan file-file lainnya kemudian diberikan pada pihak percetakan untuk diproduksi.

4. Hasil



Gambar IV.5. Desain Artwork Buku Revolusi Semut