BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

IV.1. Peranan Praktikan dalam Perancangan Proyek

Pada kerja praktek ini praktikan ditempatkan sebagai *designer* dan dipimpin oleh *Art Director*. Praktikan bertanggung jawab langsung kepada *Art Director* tersebut.

Proyek yang dikerjakan praktikan bermacam-macam baik pesanan seorang klien ataupun produk-produk dari perusahaan itu sendiri. Hasil sketsa, perancangan dan *print out* diasistensikan kepada *Art Director*. Beberapa pekerjaan praktikan di perusahaan tersebut akan praktikan jelaskan pada bab ini.

IV.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Proses pengerjaan proyek-proyek yang dibebankan kepada praktikan tak lepas dari sebuah PC (personal computers). Adapun software yang digunakan antara lain Corel Draw 12, Corel Trace,Adobe Photoshop 0.7., Adobe Premier, swiss dan Flash.

Berikut adalah pembahasan tentang proyek-proyek yang dikerjakan oleh praktikan selama kerja praktek di 9Nyawa & Friends Co. seperti desain artwork untuk buku "Revolusi Semut", desain sampul buku "Munir : Sebuah Kitab Melawan Lupa", dan Video Klip "Puisi Mbeling" karya Remmy Sylado.

IV.2.1 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 dengan tenggang waktu yang tidak lama sehingga praktikan tidak membuat sketsa dari pembuatan artwork tersebut.

1. konsep

Konsep dari pembuatan artwork buku ini adalah chaos, tegas dan sedikit pop. Konsep tersebut diambil karena dianggap sesuai dengan segmentasi konsumen untuk buku tersebut yang kebanyakan adalah kalangan remaja dan kawula muda, dimana kebanyakan dari mereka banyak yang masih labil dalam menentukan jalan hidup mereka.

2. Proses Perancangan

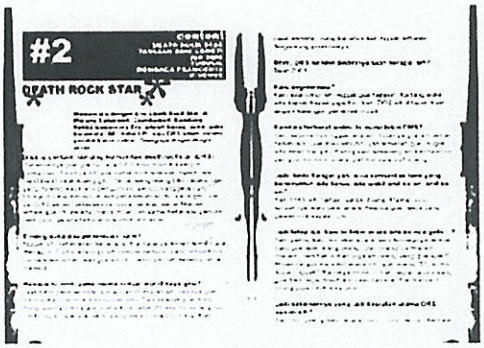
Pada proses perancangan praktikan hanya mencari beberapa bentuk font yang cocok seperti Impact atau Arial, lalu praktikan mencari referensi gambar yang tepat untuk dijadikan background pada halaman tersebut. Kesan pop yang ada artwork tersebut langsung praktikan kerjakan tanpa membuat sketsa terdahulu. untuk teknik pewarnaan praktikan hanya menggunakan warna hitam dan putih karena buku tersebut memang akan dicetak dengan warna hitam putih saja.

3. Teknis Pengerjaan.

Untuk pengerjaannya praktikan menggunakan *software* corel draw 11 dan Phoptoshop 7. Pertama kali praktikan membuat background untuk halaman buku tersebut yang di buat di Photoshop dengan kesan chaos, yaitu dengan membuat sebuah frame berwarna hitam yang terlihat asal, lalu praktikan membuat desain untuk judul pada bab tersebut di Coreldraw yaitu dengan menggunakan font yang berkesan tegas seperti Arial atau Impact berwarna putih dan background hitam, sedangkan untuk kesan pop praktikan memberikan kesan tersebut pada nomor bab dibuku tersebut dan sub judul nya, kesan pop tersebut diambil karena memang saat itu sedang trend untuk dipakai pada buku-buku untuk segmentasi remaja dan kawula muda.

4. Hasil

Hasil dari keseluruhan pembuatan artwork tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini dan juga pada lampiran.



Gambar IV.2.1 Artwork Buku revolusi Semut

IV.2.2 Desain sampul buku "Munir : Sebuah Kitab Melawan Lupa"

Pada proyek ini praktikan diminta untuk membuat sebuah desain sampul buku yang menceritakan tentang sebuah tokoh HAM di Indonesia dan telah meninggal dunia yaitu Munir, dengan judul buku Munir "Sebuah Kitab Melawan Lupa".

1. Konsep

Konsep yang digunakan dalam proyek ini dengan menggunakan kesan dark atau kelam dan mencerminkan ketertindasan dari sang tokoh yaitu Munir. Dan sinopsis Buku ini adalah sebuah catatan melawan lupa. Ia merekam suara-suara yang tidak merelakan nama Munir terlupa; bahwa di sini pernah ada seorang manusia biasa yang bernyali luar biasa melawan ketidakadilan. Pada zaman ini pernah hidup satu sosok yang berteriak "tidak" di tengah kebisuan dan pembisuan massa. Di tengah-tengah kita, pernah hadir setitik penerang—makna nama "Munir"—di tengah kegelapan Indonesia.

2. Proses Perancangan

Pertama praktikan mencari referensi buku tentang Tokoh tersebut, lalu mencari referensi gambar foto dari Tokoh tersebut, setelah itu praktikan mencari alternatif fonts yang akan digunakan untuk tulisan pada buku tersebut yang akhirnya praktikan menggunakan font Hartin dimana font tersebut terkesan misterius sesuai dengan kematian sang Tokoh yang sampai saat ini masih misterius. Setelah itu praktikan mencari gambar-gambar yang berkesan hancur atau mengandung kekerasan untuk dijadikan background dan beberapa warna gelap yang akan digunakan seperti warna hitam, abu-abu, coklat dan merah marun, warna tersebut diambil karena sesuai dengan kesan dari isi buku tersebut.

3. Teknik Pengerjaan

Pertama praktikan membuat beberapa contoh atau alternatif background untuk sampul buku tersebut di Photoshop dengan menggabungkan beberapa gambar atau image yang sudah didapat praktikan lalu menggabungkannya dengan foto dari sang Tokoh agar berkesan kelam atau gelap, setelah menyelesaikan gambar background tersebut praktikan lalu mencoba menggabungkannya dengan tulisan judul dari buku tersebut dengan menggunakan font Hartin. Penempatan judul dari buku tersebut dibuat dengan berbagai alternatif, lalu setelah selesai membuat beberapa contoh dari desain sampul buku tersebut praktikan langsung mempresentasikan beberapa hasil yang telah selesai tersebut kepada *Art Director* di perusahaan tersebut.

4. Hasil

Pembuatan artwork untuk sampul buku tersebut di buat dengan berbagai alternatif, gambar dibawah ini adalah salah satu contoh dari beberapa contoh sampul buku yang telah praktikan buat.



Gambar IV.2.1 Contoh sampul buku 'Munir: Sebuah Kitab Melawan Lupa"

IV.2.3 Video Klip "Puisi Mbeling" Karya Remmy Sylado

Proyek ini adalah salah satu tugas yang diberikan kepada praktikan secara penuh, dari mulai menghadapi klien proses pembuatan, editing hingga hasil akhirnya. Praktikan juga mendapat ide-ide tambahan dari Art Director dan teman-teman yang ada di tempat tersebut. Proses dari pembuatan video tersebut menggunakan sebuah *handycam* dan editingnya menggunakan *software Adobe Premiere, Photoshop 0.7,* dan *swiss 0.2.*

Proyek ini merupakan bentuk partisipasi dari 9 Nyawa & Friends dalam sebuah acara tribute untuk seorang Sastrawan di kota Bandung yang bernama Remmy Sylado yang baru saja menerbitkan buku kumpulan-kumpulan puisinya yang bernama "Puisi Mbeling", dimana pesertanya merupakan kalangan pribadi, kelompok atau komunitas-komunitas seni di kota Bandung. Dengan diberikan waktu yang sebenarnya sangat sempit praktikan ditugaskan untuk segera menyelesaikannya dalam beberapa hari.

1. Konsep

Setelah berunding dengan beberapa teman di studio maka diputuskan konsep yang akan digunakan mengandung kesan retro atau

klasik, dan konsep cerita yang *slapstick,* karenapada dasarnya puisi-puisi yang ada dalam buku tersebut merupakan *slapstick* atau plesetan dari kehidupan atau keadaan di indonesia pada saat itu, maka praktikan mengkonsep video tersebut sama dengan isi dari buku tersebut yang penuh dengan humor.

2. Proses Perancangan

Agar mempermudah pembuatannya maka praktikan membagi proses perancangan dari pembuatan video klip ini di bagi menjadi 3 bagian yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan editing atau *finishing*. Tahap pra produksi yaitu perencanaan tentang pembuatan klip ini seperti alur ceritanya bagaimana, lokasinya dimana, wardrobe atau properti apa yang akan digunakan, hingga membuat *storyboard* nya. Produksi yaitu pambuatan klip tersebut sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan pada saat pra produksi. Editing yaitu proses akhir dari pembuatan klip ini dimana praktikan mengedit hasil mentahan dari proses produksi seperti menambah beberapa efek tulisan dan animasi yang dibuat di *software* swiss dan flash pada video tersebut bahkan mengedit beberapa capture gambar menjadi still image yang di edit pada Photoshop hingga menjadi sebuah bentuk klip yang menarik.

3. Teknik Pengerjaan

Pada tahap pra produksi ini awalnya praktikan memilih salah satu puisi yang ada dalam buku tersebut, dan praktikan memilih satu puisi yang berjudul "Puisi paling jorok di dunia diilhami dari cerita bohong anak kemayoran sebelum 1927".

Setelah itu praktikan membuat storyboard dari klip tersebut dan mempresentasikannya, kemudian praktikan mencari empat pemain untuk klip tersebut dan kebetulan pada saat itu ada beberapa teman yang bisa ikut berpartisipasi dalam pembuatan klip tersebut sebagai pemainnya. Maka ditentukan jadwal untuk memulai pembuatan klip tersebut setelah

sebelumnya diadakan *briefing* mengenai storyboard dan wardrobe yang akan digunakan pada saat pelaksanaan nanti.

Pada tahap produksi, pelaksanaan dari pembuatan klip tersebut dimulai pada pagi hari sekitar pukul 9, pada saat itu selain menyutradarai klip tersebut praktikan juga bertindak sebagai *cameraman*, lokasi untuk pembuatan klip tersebut tidak jauh dari lokasi tempat praktikan melakukan kerja praktek yaitu di sebuah gang sebelahnya.

Sesuai dengan cerita tersebut diman menceritakan tentang 3 orang pemuda kaya yang berteman akrab yaitu Acun, Acay, Acong dimana mereka selalu melakukan hal-hal yang sangat bodoh, hingga suatu saat mereka berjalan di sebuah gang dan salah satu dari mereka mempunyai ide untuk melakukan suatu taruhan untuk melakukan suatu lomba besar-besaran diameter ludah mereka pada suatu tembok.

Setelah mereka bertiga membuang ludahnya pada tembok dan mengukur siapa yang paling terbesar maka pemenangnya pada saat itu adalah Acun, akan tetapi pada saat itu datang seorang bocah kampung yang bernama otong, ia mengatakan bahwa dia bisa lebih besar dari mereka, merasa tidak yakin maka Acun pun berani bertaruh semua uangnya asalkan otong bisa melakukannya. Lalu otong maju dan mulai menghisap setiap ludah mereka yang ada di tembok tersebut, mengulumnya dan meludahkannya kembali, alhasil ludah tersebut merupakan ludah terbesar karena merupakan gabungan dari ketiganya dan akhirnya otong memenagkan taruhan tersebut. Inti dari cerita tersebut adalah "Ada orang cerdik tapi jorok, mengeluarkan uang dengan senang karena kalah bertaruh atas perkara jorok. Ada orang jorok sekaligus goblok, mendapatkan uang dengan senang karena menang bertaruh atas perkara jorok".

Setelah proses produksi selesai praktikan langsung melakukan tahap editing dengan terlebih dahulu mentransfer kaset *handycam* tersebut menjadi VCD. Pada proses pengeditan tersebut praktikan menggunakan beberapa software seperti Adobe Premier untuk memotong

klip tersebut dan menyusunnya sesuai alur cerita, Photoshop dan Coreldraw untuk mengedit *still image* pada klip tersebut, swiss dan flash untuk animasi tambahan pada klip tersebut.

4.Hasil

Untuk melihat hasil jadi dari pembuatan klip ini praktikan menyertakan CD data pada lampiran laporan kerja ini yang berisi proses shooting, animasi yang digunakan untuk proses pengeditan, still image yang digunakan pada klip tersebut, sound effect yang digunakan dan hasil jadi keseluruhan dari proses pengeditan tersebut.



Gambar IV.2.3b still image pada video klip "Puisi Mbeling"