BAB III

TINJAUAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Alternatif Laboratory Creative Studio atau disebut juga sebagai Alt Lab dibangun untuk menjembatani bidang informasi kepada masyarakat yang menginginkan cara berbeda dalam penyampaian sesuatu kepada audiens. Dalam hal ini karena media konvensional seperti koran, televisi, serta media lainnya sudah kurang mendapat tempat di masyarakat karena dianggap media konvensional yang kurang mendapat perhatian. Namun apabila informasi tersebut dilakukan dengan cara yang berbeda hal tersebut bisa bersifat lain dan mendapatkan perhatian dari target audiens yang diinginkan.

Dalam hal ini kerja praktek yang dilakukan di *Alt Lab* adalah sebagai desainer yang bertanggung jawab kepada *creative director* pada setiap pekerjaan yang dilakukan.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama bekerja praktek di *Alt Lab*, Praktikan diberi tugas untuk membuat media *Cover Album band* “Say’A” yang merupakan *band* pendatang baru yang lahir di Cianjur sebagai *band* yang mengusung aliran/*genre* pop akustik.

Selama bekerja di perusahaan ini, praktikan diajak berdiskusi dan diperkenalkan dengan klien guna mengetahui dan mengenal bagaimana karakter orang-orang yang menjadi personil *band* tersebut. Selanjutnya praktikan memberikan laporan kepada *creative director* sebagai bahan diskusi dalam pembuatan *Cover Album* tersebut. Dan pada akhirnya

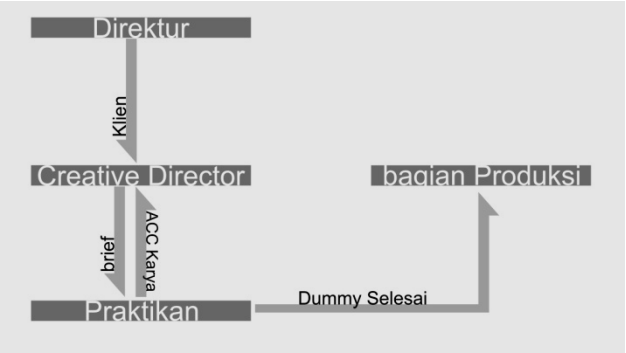
bisa menghasilkan karya dengan konsep yang telah ditentukan dan didiskusikan sebelumnya.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Saat berlangsungnya pelaksanaan proses kerja praktek, metode kerja praktikan yaitu melakukan diskusi, memperkenalkan bagaimana karakter klien dan keinginan klien tersebut dengan pembimbing kerja praktek dalam hal ini *Creative Director* lalu setelah itu, pembimbing memberikan pengarahan, data-data, tugas dan referensi demi kemudahan dan kelancaran dalam perancangan karya.

Kemudian praktikan membuat beberapa alternatif bentuk dan *layout* yang dilakukan berdasar konsep yang disepakati bersama. Setelah itu berlanjut ke tahap pencarian visual pendukung dengan data-data yang telah diberikan oleh pembimbing. Setelah alternatif bentuk dan visual disetujui maka berlanjut pada pembuatan *dummy* yang berfungsi untuk memperlihatkan hasil yang diharapkan.

Setelah selesai proses pembuatan *dummy*, kemudian praktikan memberikannya kepada pembimbing kerja praktek selaku *Creative Director* pada perusahaan tersebut sehingga klien dapat melihat hasil yang akan dibuat sebelum karya tersebut diproduksi dalam jumlah yang lebih banyak.



Tabel III.1 Bagan Alur Kerja

3.4. Perancangan *Cover Album*

Selama melaksanakan kerja praktek, Praktikan banyak memperoleh pengalaman dalam dunia kerja, diantaranya yaitu penulis dituntut agar mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu. Mengenai pekerjaannya sendiri praktikan akan mengutarakan bagaimana proses perancangan *Cover Album Say'A* dengan konsep *pop up*.

3.4.1. Konsep Perancangan

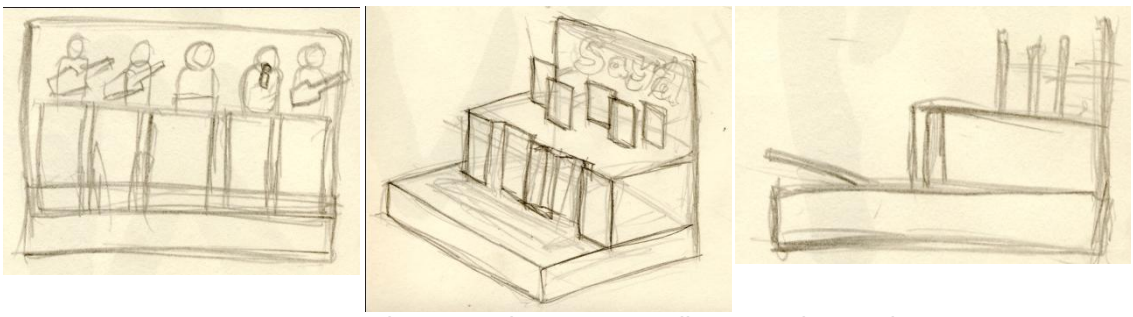
Secara garis besar konsep perancangan *Cover Album* adalah dengan bentuk ilustrasi konser yang digambarkan dengan *pop up illustration* dimana tiap personil dibentuk menjadi karakter kartun yang sedang beraksi.

3.4.2. Teknis Perancangan

Dalam melakukan pembuatan karakter, perancangan dibagi dalam dua tahap yaitu proses sketsa dan digitalisasi dengan menggunakan *Software* gambar vektor yaitu *CorelDraw*. Dengan tahapan sebagai berikut :

a. Proses sketsa *Cover Album*

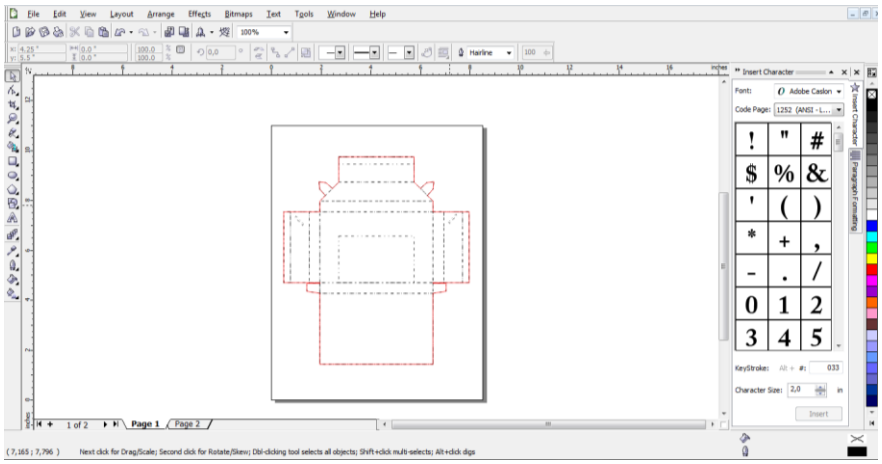
sketsa *Cover* dibuat dalam beberapa alternatif dengan beberapa perbaikan yang diarahkan oleh *creative director* sehingga mendapatkan rancangan maksimal.



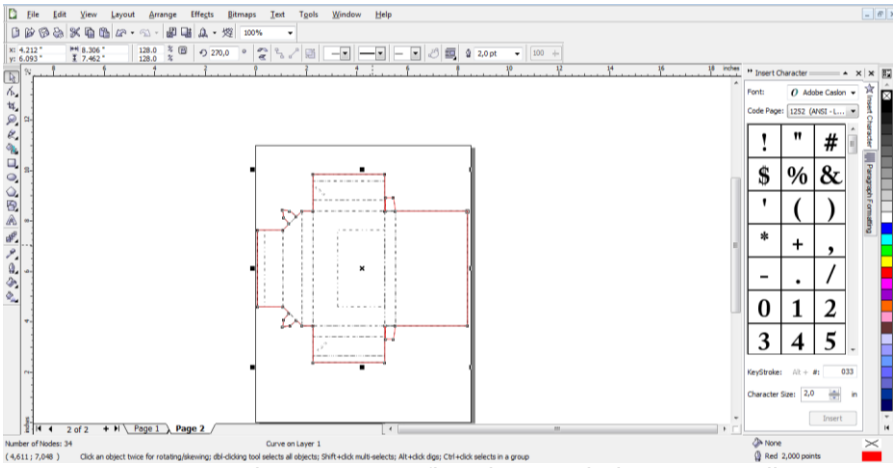
Gambar III.1 Sketsa *Cover Album* 3 sudut pandang

b. Proses digitalisasi *Cover Album*

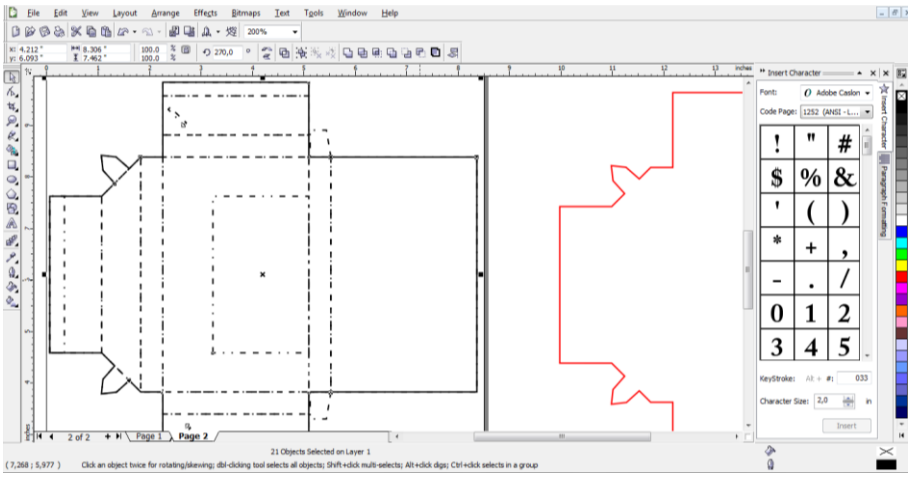
Setelah didapat sketsa yang dibuat. Lalu selanjutnya dibuat rebahan berdasar lipatan dan pemotongan dengan menggunakan *Software CorelDraw*



Gambar III.2 Digitalisasi rebahan *Cover Album*



Gambar III.3 *Proofing* ukuran rebahan *Cover Album*



Gambar III.4 Pembuatan garis lipat dan garis potong rebahan *Cover Album*

c. Pemilihan warna

Warna latar dipilih berdasar pada logo *band* yang terdiri biru, kuning, merah, hijau, dan magenta. Warna tersebut dipilih sebagai representasi visual logo “say’a”



Gambar III.5 Logo *band “Say’A”*

d. Pemilihan *Font*

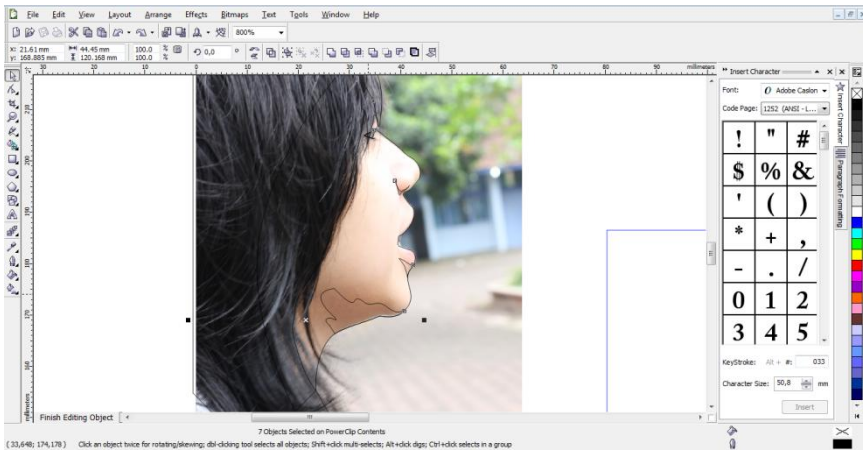
Font yang digunakan dalam tulisan serta penamaan personil menggunakan Helvetica Condensed Black dengan warna abu-abu muda agar tidak terlalu kontras dengan warna terang yang menjadi latar.

in a moment of life
we have so much feel in our life
we...
say'A
come with a new experience of our life
to make you have good mood in bad moment
cause life is an ordinary until u give it a change

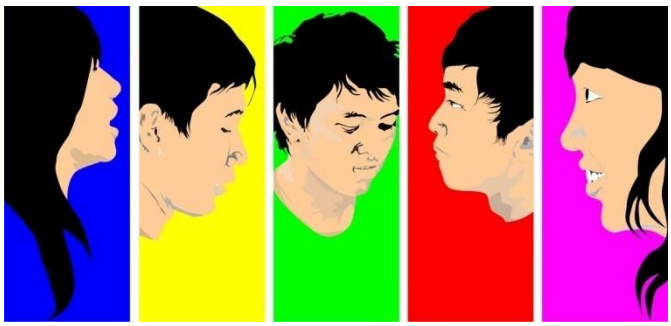
Gambar III.6 pemilihan *Font* pendukung

e. *Tracing* personil Say'A

Berdasarkan pada konsep, *Cover Album* dibuat dengan gaya kartun dan foto dibuat gaya vektor sederhana sehingga dilakukan *tracing* foto pada tiap personil.



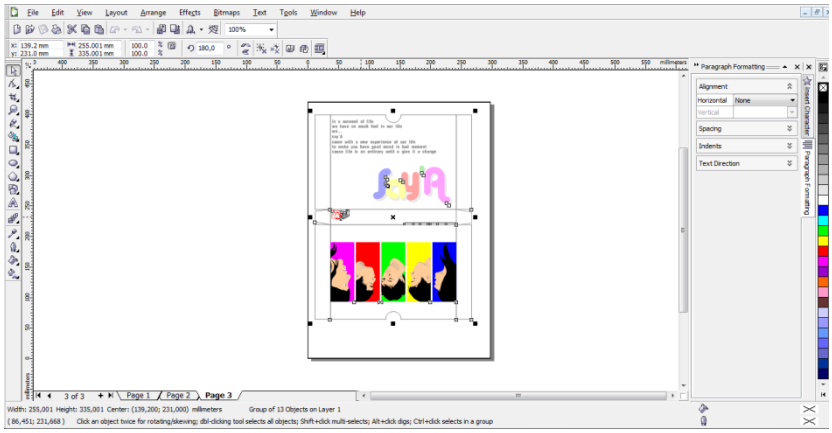
Gambar III.7 *Tracing* salah satu personil



Gambar III.8 Hasil *Tracing* semua personil

f. Pembuatan *Softcase Cover Album*

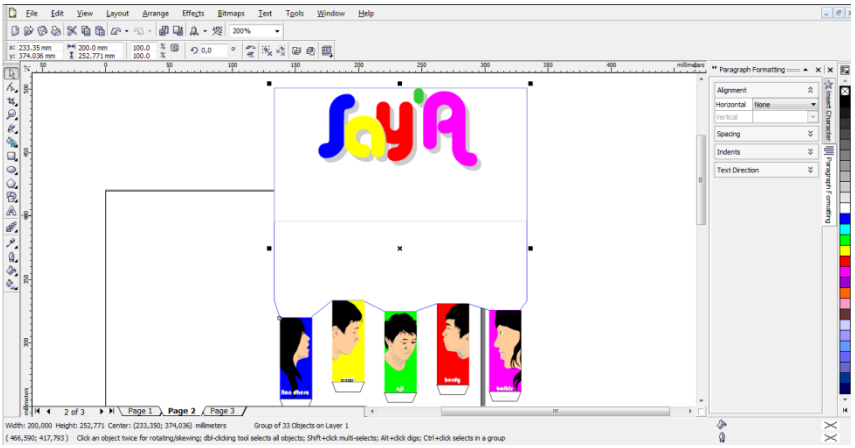
Setelah dibuat rebahan untuk *Cover Album* tersebut, selanjutnya dilanjutkan dengan pembuatan *Softcase* yang dibuat berdasar sketsa dan penentuan latar warna ditentukan dari warna logo “Say’A” yang terdiri dari warna biru, kuning, hijau, merah, dan magenta.



Gambar III.9 *Digitalisasi Softcase Cover Album*

g. Pembuatan *Pop Up Stage*

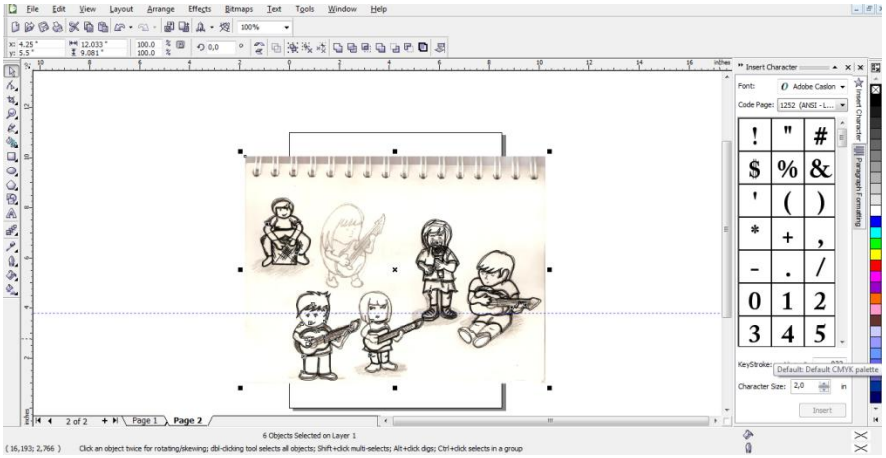
Sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. *Cover album* “Say’A” dibuat seolah para personil sedang bermain di panggung. Maka dibuatlah *pop up stage* sebagai *Vocal Point* yang memberikan nilai lebih pada saat *Cover Album* diserahkan kepada pihak tertentu.



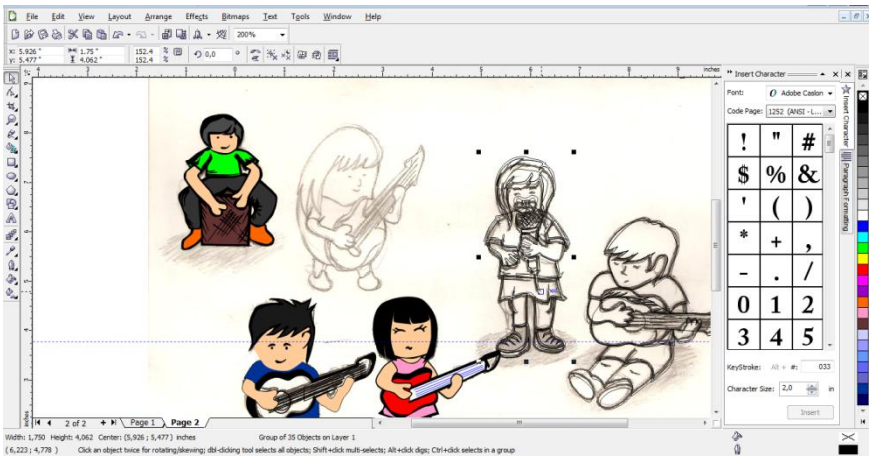
Gambar III.10 Digitalisasi *Pop Up stage*

h. Pembuatan karakter kartun Personil Say'A

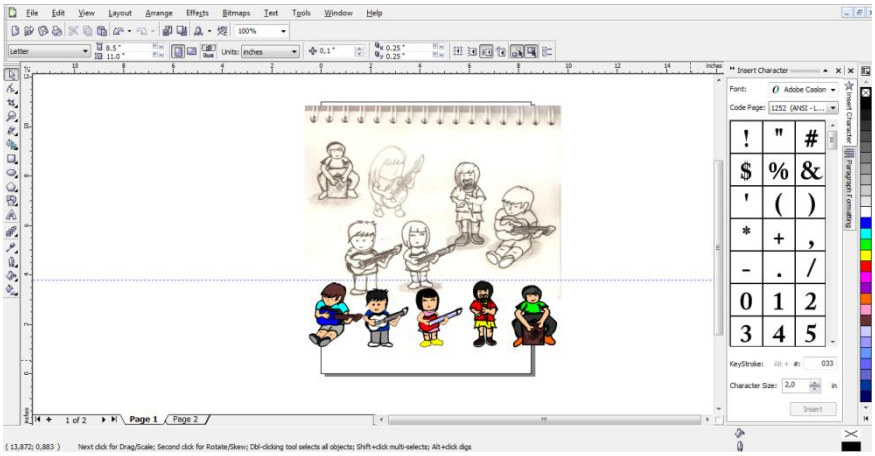
Karakter kartun yang dibuat digambarkan berdasarkan posisi tiap personil dalam *band* tersebut. Yaitu diantaranya nondhera sebagai vokal, aji sebagai gitar melodi, dera sebagai gitar *rhytim*, balkis sebagai *bassis*, dan herdy sebagai *drummer* (*kajoon*).



Gambar III.11 *Tracing* karakter kartun



Gambar III.12 Pewarnaan karakter kartun



Gambar III.13 Penyusunan dan pengukuran karakter kartun

i. *Crafting Dummy* setelah proses digitalisasi

Setelah proses digitalisasi selesai, selanjutnya dilakukan proses *Crafting* untuk dijadikan *dummy* cover album sebagai uji coba dan sebagai bahan evaluasi kepada bidang produksi.



Gambar III.14 *Crafting* cover album

j. Penyerahan *Dummy cover album* kepada *creative director*

Setelah proses pembuatan *dummy* selesai, dummy diserahkan kepada creative director dan didiskusikan dengan bagian produksi dalam waktu pengerjaan dan biaya pembuatan.