BAB III
TINJAUAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dearth Company adalah perusahaan yang bergerak dibidang *clothing*, pemasaran ada beberapa pembagian diantaranya yaitu Dearth Company dan Dearth Merchandise.

Peranan praktikan selama pelaksanaan Kerja Praktek pada perusahaan DEARTH COMPANY ditempatkan pada bagian produksi yang bertugas melakukan dan membuat desain untuk barang produksi seperti *t-shirt, sweter*, tas, dll. Dalam praktiknya praktikan harus bisa menselaraskan elemen-elemen visual yang akan digunakan, objek visual, warna, serta tipografi yang dipilih.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama kerja praktek di perusahaan DEARTH COMAPNY praktikan diberi tugas untuk merancang dan membuat desain pada *t-shirt* untuk band lokal di Bandung yaitu ROCK GOD.

Praktikan bertugas membantu Kepala bagian produksi Desainer untuk mendesain atau merancang gambar pada *t-shirt*. Kepala Produk Desainer biasanya mengoreksi dan memberi saran dan masukan – masukan hasil perancangan praktikan terlebih dahulu sebelum diperlihatkan kepada pimpinan apakah hasil rancangan praktikan layak untuk dicetak atau tidak.

3.3 Metode Kerja praktikan

Saat berlangsungnya pelaksanaan proses kerja praktek, metode kerja praktikan yaitu melakukan *breafing* dahulu dengan pembimbing kerja praktek lalu setelah itu, pembimbing memberikan pengarahan, data-data, tugas dan referensi desain *t-shirt* pada band-band yang harus di buat kembali. Pembimbing hanya memberikan waktu satu hari untuk perancangan desain *t-shirt* dalam beberapa alternatif digital yang haris dibuat.

Kemudian praktikan membuat beberapa alternatif untuk posisi dan komposisi desain *t-shirt*. Setelah itu berlanjut ketahap pencarian visual pendukung dengan data-data yang telah diberikan oleh pembimbing. Lalu setelah visual siap dan telah ada selamjutnya adalah tahap penyatuan data-data dan visual-visual pendukung yang sudah dibuat pada software yang telah ditentukan.

Setelah selesai proses mendesain selesai kemudian praktikan meng-acc-kannya kepada pembimbing kerja praktek selaku desainer pada perusahaan tersebut sebelum di produksi.

3.4 Perancangan

Selama melaksanakan kerja praktek, penulis banyak memperoleh pengalaman dalam dunia kerja, diantaranya yaitu penulis dituntut agar mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu. Pada laporan kerja praktek ini, penulis akan mengutarakan proses perancangan desain *t-shirt* “ROCK GOD BAND”.

Pada prakteknya praktikan membuat beberapa alternatif untuk posisi dan komposisi sedain *t-shirt*. Setelah itu berlanjut ke tahap pencarian visual pendukung dengan data-data referensi desain *t-shirt* band yang telah diberikan oleh pembimbing. Lalu setelah visual siap dan telah ada selanjutnya adalah tahap penyatuan data-data dan visual-visual pendukung yang sudah dibuat pada software yang telah ditentukan.

Pada proses perancangan desain *t-shirt*, terlebih dahulu praktikan harus mengetahui informasi tentang band yang akan dibuatkan desain *t-shirt* agar selaras dengan image band tersebut. Baru setelah itu, praktikan juga harus mengetahui ukuran *t-shirt* agar pada saat pencetakannya tidak salah. Lalu perancangan desain *t-shirt* bisa dilakukan.

Pertama-tama kumpulkan data-data yang sudah ditentukan setelah itu buka aplikasi coreldraw, setelah aplikasi coreldraw sudah terbuka import gambar yang sudah tadi dicari, kemudian tentukan ukuran desain *T-shirt* lalu beri warna yang cocok dengan gambar agar warna selaras dengan image band tersebut

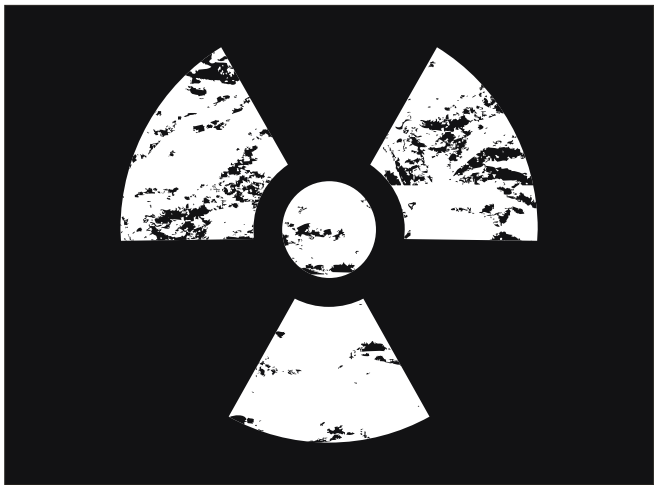
Setelah proses pewarnaan deain *t-shirt*, lalu tahapan selanjutnya adalah memasukkan visual yang diperlukan untuk desain *t-shirt* yang akan disampaikan serta mengatur posisi layout agar terlihat menarik. Lalu menyesuaikan tipografi yang cocok untuk desain tersebut. Seorang desainer harus mampu merancang dengan sedemikian rupa agar selaras dengan image band tersebut.

3.4.1 Konsep Perancangan

Dalam proses perancangan sebuah desain tampilan desain *t-shirt* diperlukan konsep dan langkah-langkah sebagai berukut :

a) Objek-objek visual dan font yang digunakan yaitu :

Logo Dearth Company, logo Band ROCK GOD.



Gbr III.1 Logo Band ROCK GOD



Gbr III.2 T-shit

b) Warna background

Warna background yang digunakan untuk halaman desain *t-shirt* ini adalah warna hitam, yang dapat diartikan sebagai yang berani dan mencerminkan band itu sendiri yang bergendre metal *hardcore*.



Gbr III.3 Background

c) Font dan warna pada desain *T-shirt*

Font yang digunakan pada judul adalah Bandung Hardcore. Tulisan pada *t-shirt back to fight* untuk itu menggunakan font Bandung *hardcore* yang agak kaku. Untuk penggunaan warna pada fontnya menggunakan warna yang menojol dari warna hitam seperti bacgroundnya agar terlihat kontras dengan background.



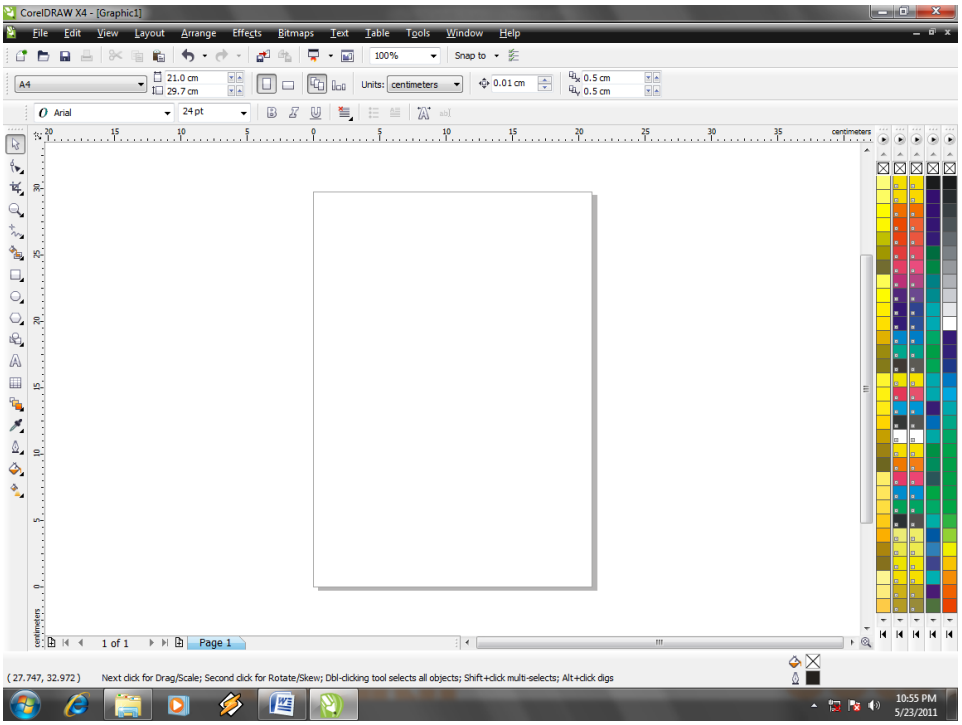
Gbr III.4 Font dan Warna pada *T-shirt*

3.4.2 Teknis Perancangan

Selanjutnya adalah Tahapan-tahapan perancangan untuk membuat desainnya yaitu sebagai berikut:

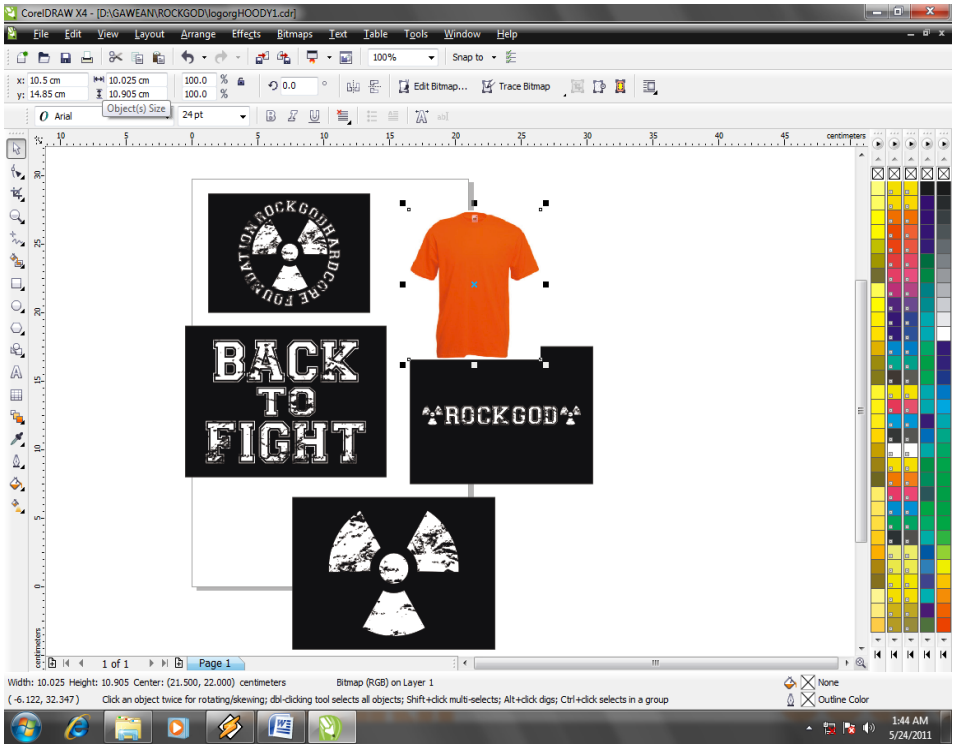
a. Membuat Ukuran

Pertama-tama tentukan ukuran desain *T-shirt*.



Gbr III.5 Ukuran desain *T-shirt*

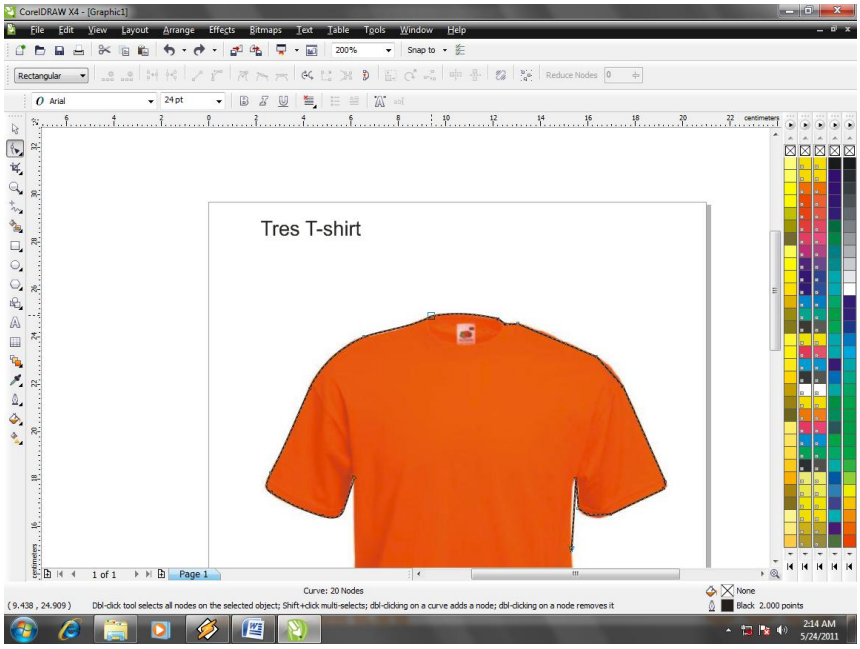
b. Menyiapkan Objek-objek Visual yang akan Dipergunakan



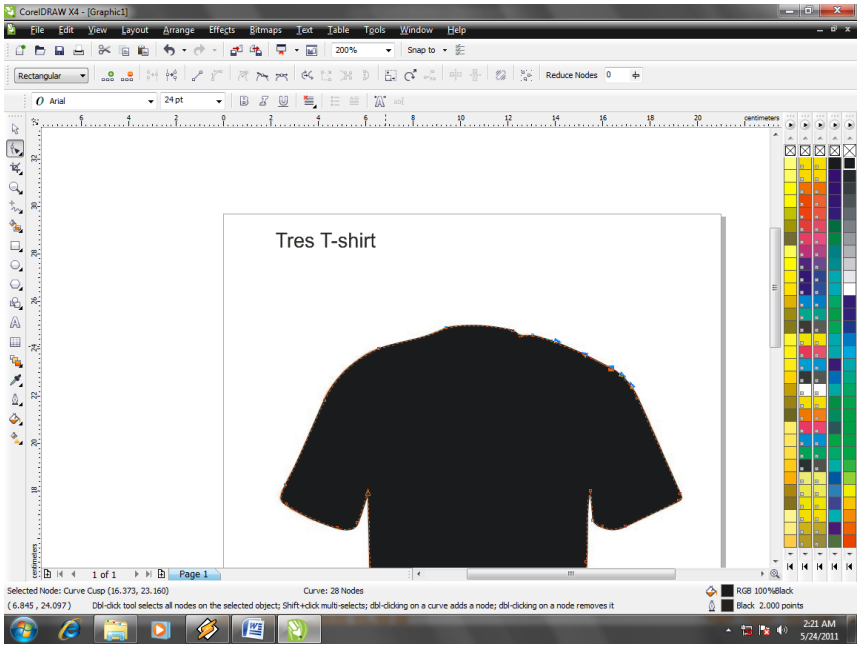
Gbr III.6 Menyiapkan objek visual

c. Menentukan Background

Mentukan warna background yang sesuai dengan karakter band Rockgod



Gbr III.7 tres dan menentukan warna objek visual

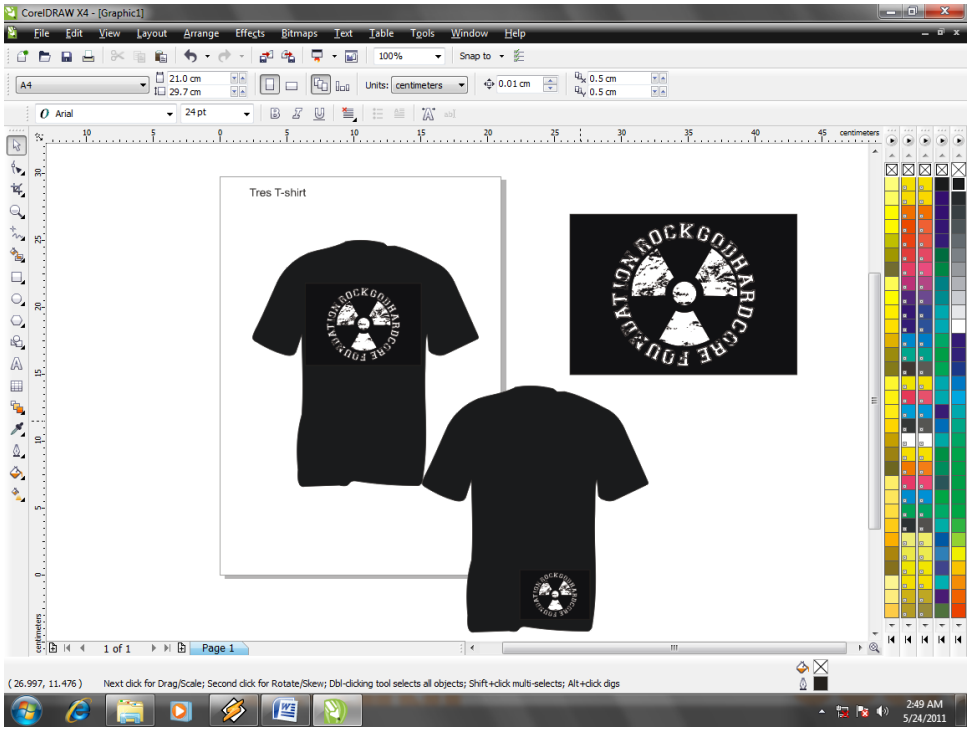


Gbr III.8 tres dan menentukan warna objek visual

Karena gendre band ROCKGOD ialah hardcore maka menggunakan warna hitam, yang dapat diartikan sebagai warna yang berani dan mencolok sehingga dapat menimbulkan kesan yang kuat pada image band ROCKGOD.

d. Memasukkan Objek Visual dan Mengatur Layoutnya

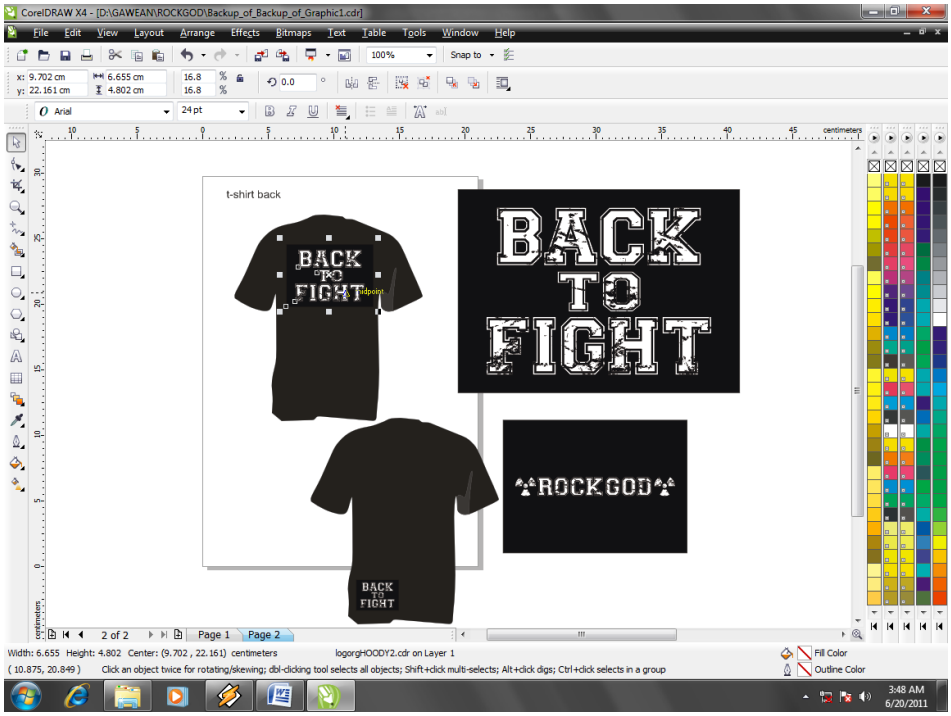
Tahap selanjutnya adalah memasukkan objek-objek visual lalu mengatur posisi layoutnya.



Gbr III.9 Memasukkan Objek Visual dan Mengatur Layoutnya.

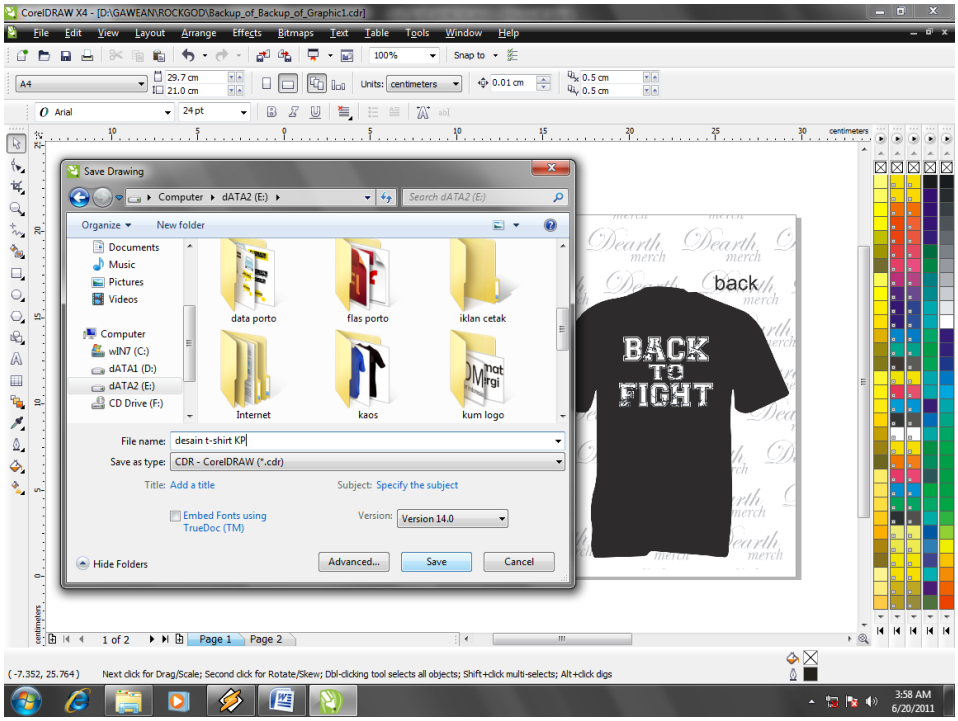
e. Menentukan Jenis Font pada Judul dan Pewarnaannya

Setelah memasukkan objek-objek visual dan mengatur layoutnya, memasukan jenis font yang sudah ditentukan sebelumnya.



Gbr III.10 Menentukan Jenis Font pada *t-shirt*.

f. Save Hasil Perancangan



Gbr III.11 Meng-save Hasil Perancangan