BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Perusahaan CV. Humanika merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang fotografi yang menyediakan penyewaan perlengkapan fotografi profesional seperti Kamera Digital SLR (DSLR), Lensa (Canon, Nikon, etc), Flash, *Lighting Digital* Studio, Aksesoris Fotografi, dan perlengkapan fotografi lainnya. Namun perusahaan ini juga bergerak dalam bidang desain grafis. Peranan praktikan dalam melaksanakan kerja praktik di Perusahaan CV. Humanika (Divisi Desain), karena disana praktikan di tempatkan sebagai kreatif desain yang mengerjakan bidang desain komunikasi visual.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di CV. Humanika

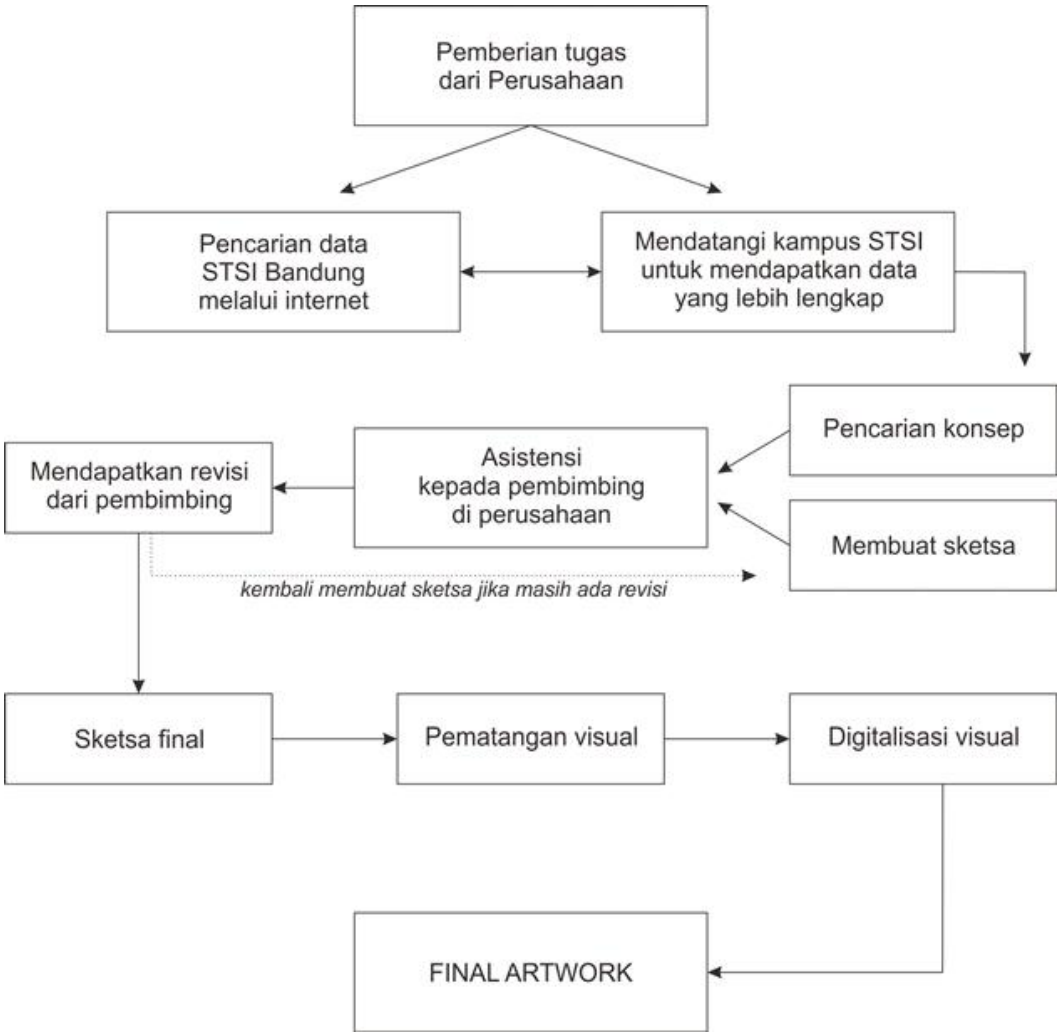
Dalam posisi sebagai divisi desain praktikan membantu merancang skema *sign system* praktikan hanya diberi satu tugas, yaitu merancang *sign system* untuk Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI). Pengerjaan perancangan *sign system* ini membutuhkan waktu kurang lebih satu bulan.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Metode pekerjaan selama melaksanakan kerja praktek di CV. Humanika dikerjakan di rumah, karena itu merupakan keputusan dari pihak perusahaan, akan tetapi praktikan mengelola waktu sendiri yang disesuaikan dengan akitifitas lainnya, diantaranya :

- Pengerjaan *sign system* dikerjakan jika tidak ada aktifitas perkuliahan.

- Waktu pengerjaan dalam sehari menghabiskan kurang lebih 8 jam (disesuaikan dengan standar jam kerja)
- Selain pengerjaan di rumah, praktikan juga harus mendatangi kampus STSI untuk mencari data-data dan gambar dalam penerapan *sign system*.



Tabel III.1. Metode kerja

3.4 Perancangan *Sign System* Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung

Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung adalah perguruan tinggi negeri yang didirikan oleh pemerintah melalui Keppres Nomor 59

Tahun 1995, di bawah pembinaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.Tugas pokok STSI Bandung adalah menyelenggarakan pendidikan akademik dan atau profesional bidang seni di atas pendidikan menengah.

Visi

STSI Bandung menjadi Pusat Kajian Seni Pertunjukan yang merujuk pada benang merah tradisi dan momen - momen kreatif yang hidup dan menghidupi lingkungannya.

Misi

1. Pengembangan sistem konservasi, rekonstruksi, dan revitalisasi
2. Pengembangan jaringan komunikasi dan interaksi seni pertunjukan

Tujuan

1. Menghasilkan Sarjana Seni yang memiliki kemampuan dan kepekaan kesenimanan, serta kemampuan dan kepekaan akademik dalam membaca kebutuhan zaman.Pengembangan jaringan komunikasi dan interaksi seni pertunjukan.
2. Menghasilkan sistem jaringan informasi dan dokumentasi seni guna pengembang wacana seni di kalangan akademik dan masyarakat.

3.4.1. Konsep Perancangan

3.4.1.1 Strategi Komunikasi

Dalam proses perancang *Sign System* Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung, terdapat strategi komunikasi, diantaranya :

a. Tujuan Komunikasi

Tujuan dari perancangan media informasi ini adalah untuk memudahkan para mahasiswa beserta staf dosen dan pengurus kampus untuk mengetahui atau mencari lokasi.

b. Pesan Utama

Menampilkan kesederhanaan yang memiliki ciri khas sunda dan tradisional tetapi tetap modern dari STSI sendiri melalui suatu alat atau sarana penyampaian yang lebih efektif dan efisien.

c. Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan berupa *sign system* yang menjelaskan informasi mengenai *Icon*, *Direction,* dan *Informations* yang ada di Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung untuk kemudahan mahasiswa.

3.4.1.2 Konsep Visual

a. Ikon



Gambar III.1. Konsep ikon

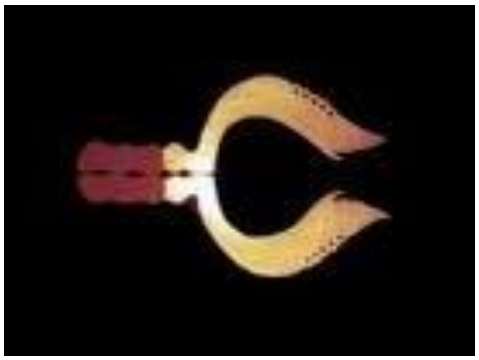
Perancangan ikon menggunakan gaya ilustrasi yang halus dan lembut, karena mencerminkan pribadi masyarakat sunda yang halus dan sopan.

b. *Direction*



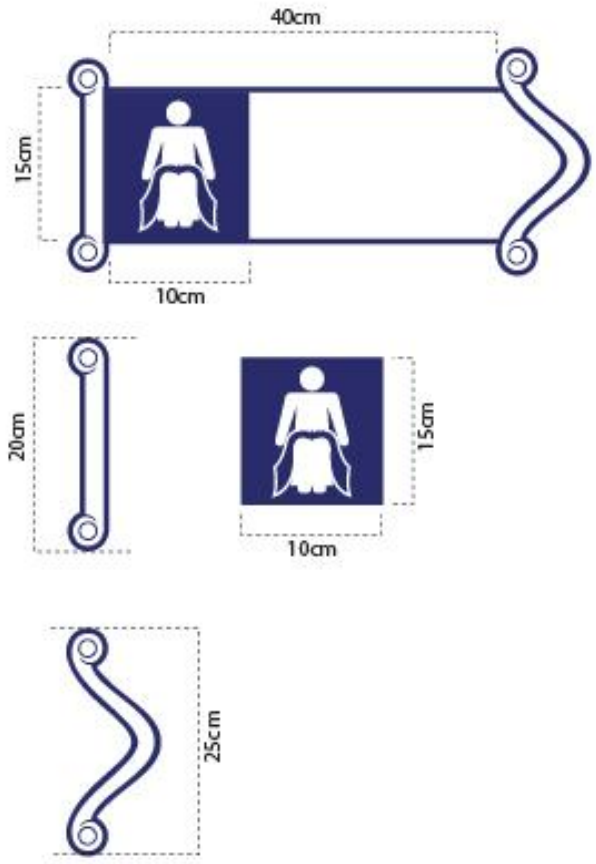
Gambar III.2. Konsep *direction*

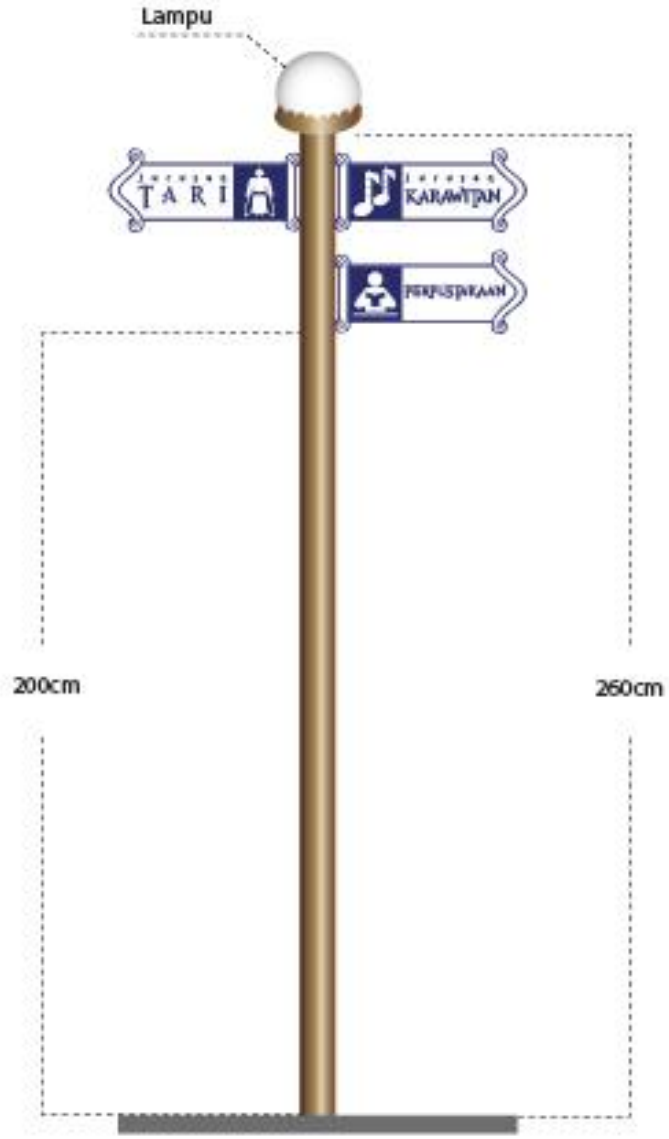
Merupakan bentuk penyederhanaan dari dua buah kujang, karena kukang senjata khas sunda. Dirancang dengan penarikan garis yang lembut, halus, dan gemulai.



Gambar III.3. Kujang

c. Keterangan teknis *Sign Board*





Gambar III.4. Keterangan teknis *signboard direction*

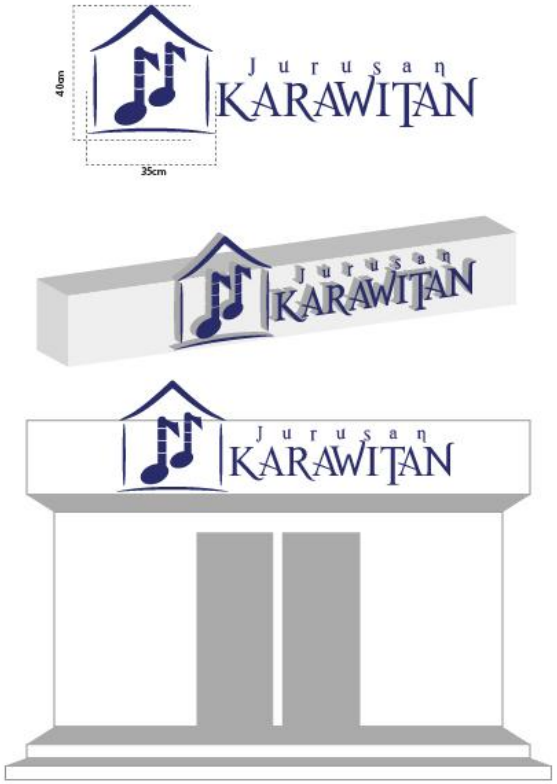
d. *Information*



Gambar III.5. *Information*

Perancangan *layout* menggunakan bentuk yang dikenal dengan istilah “saung”. Saung merupakan rumah atau gubuk kecil yang dipakai sebagai tempat peristirahatan khas sunda.

e. Keterangan teknis *Signboard information*



Gambar III.6. Keterangan teknis *signboard information*

f. Tipografi

Pemilihan jenis font disesuaikan dengan karakter STSI sendiri yang memilik nilai seni yang tinggi. Font yang digunakan adalah jenis serif yang memiliki kaki bernama Romance Fatal

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!?@#$%^&*(),.

Alasan pemilihan font ini karena bentuknya unik dan memiliki serif (kaki) yang bersifat formal, elegan, mewah, anggun, intelektual dan memiliki nilai seni tinggi yang sesuai dengan karakter STSI Bandung.

g. Warna



Warna biru tarum adalah lambang keagungan dan kewibawaan masyarakat Sunda. Warna ini menginspirasikan setiap gerak dan langkah STSI Bandung untuk senantiasa mengarah ke transendensi, sehingga memiliki nilai keagungan dan kewibawaan. Selain itu warna ini juga sebagai warna khas dai STSI.

R = 41

G = 45

B = 106

Warna RGB (*Red, Green, Blue*) digunakan untuk *lighting*, *video*, dan monitor. Monitor sebagai contoh, menciptakan warna dengan memancarkan cahaya melalui merah, hijau dan biru fosfor.

C = 100

M = 97

Y = 27

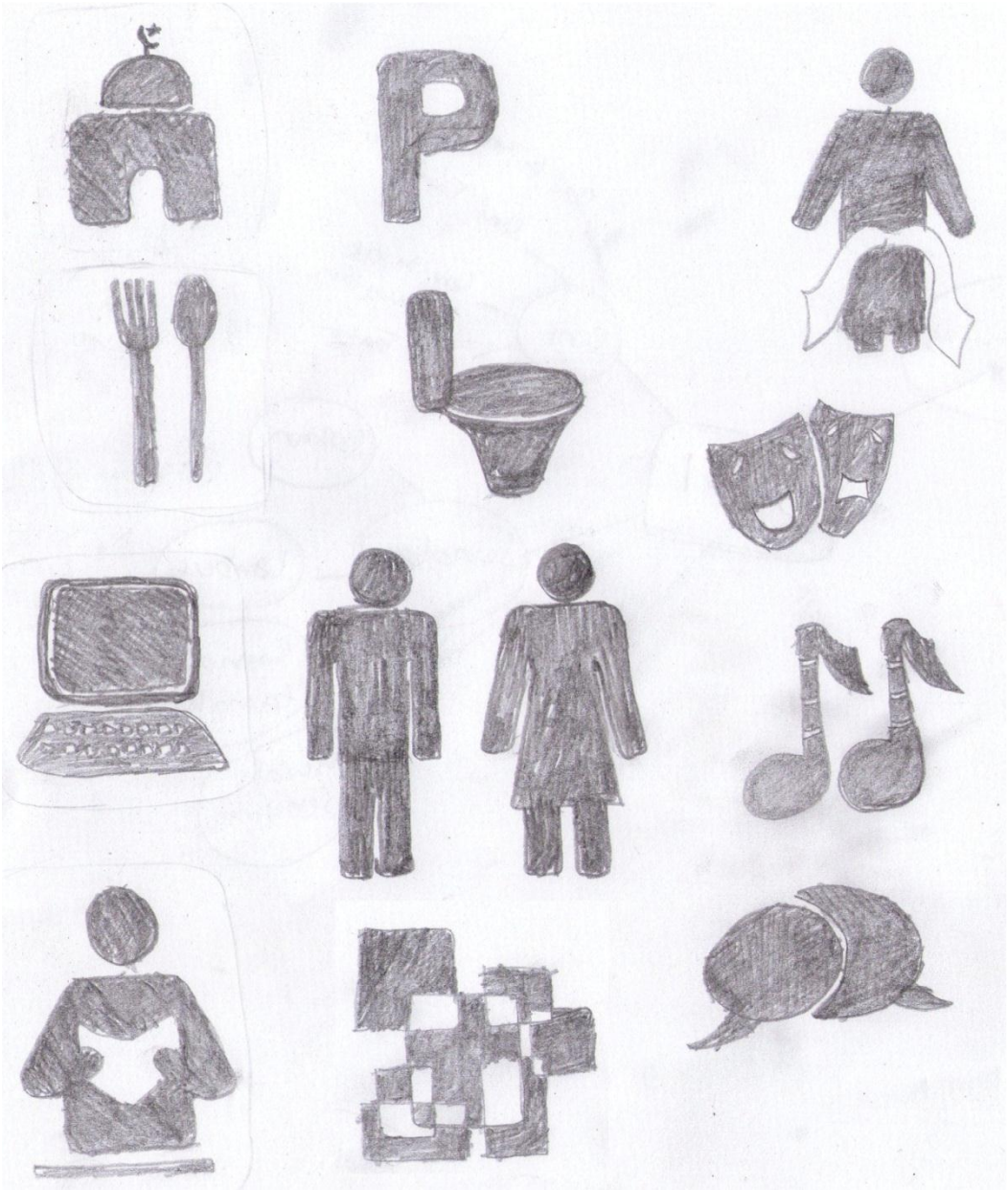
K = 16

Warna CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*) digunakan untuk media cetak, misalnya kop surat, spanduk, dll.

3.4.2. Teknis Perancangan

3.4.2.1 Sketsa Manual

Sketsa manual ini adalah tahap awal dalam perancangan *sign system* STSI Bandung.



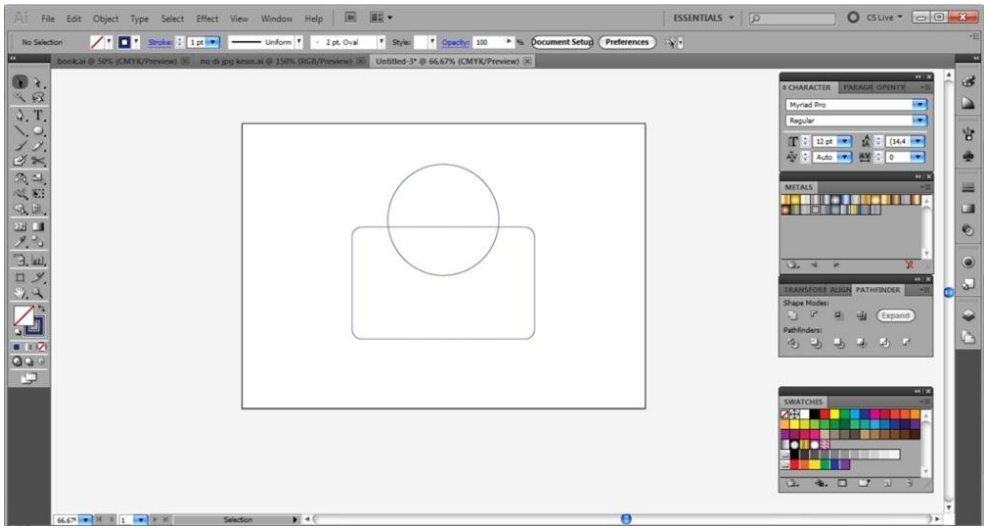
Gambar III.7. Sketsa manual

3.4.2.2 Proses Digitalisasi

Setelah tahapan sketsa manual telah dibuat, maka tahapan selanjutnya adalah dilakukan melalui proses digitalisasi dengan menggunakan *Software Adobe illustrator CS5.* Tahapan – tahapan ini diantaranya :

1. Tahap pertama

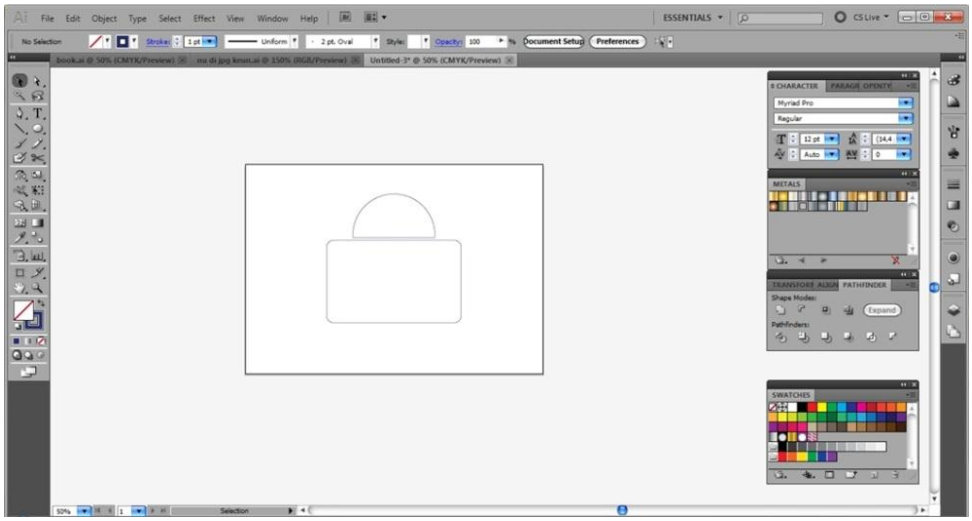
Membuat sebuah kotak persegi panjang menggunakan *Rounded Retangle Tool* dan sebuah lingkaran menggunakan *Ellipse Tool.* Setelah keduanya dibuat, lalu meletakkan keduanya seperti gambar di bawah ini.



Gambar III.8. Digitalisasi tahap pertama

2. Tahap kedua

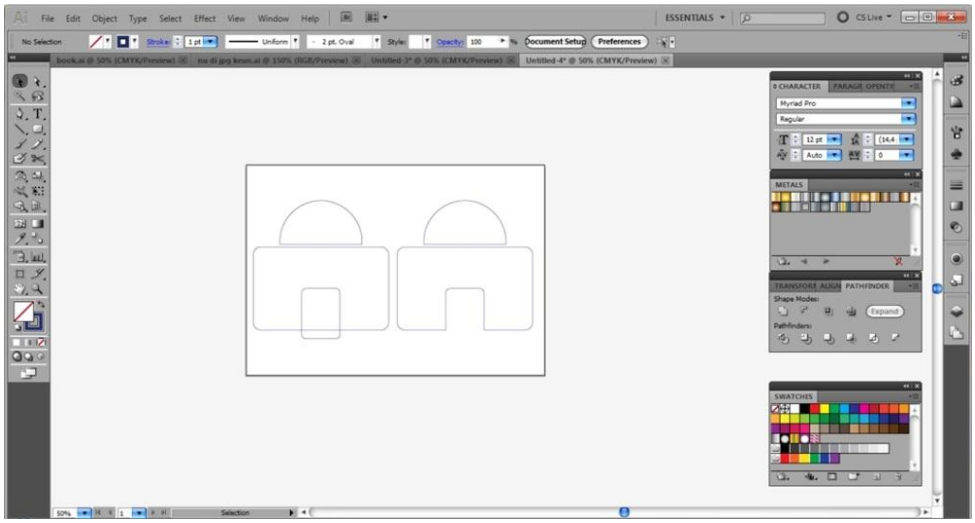
Memotong lingkaran dengan menggunakan *Minus Front* yang terdapat di *Pathfinder Tool*



Gambar III.9. Digitalisasi tahap kedua

3. Tahap ketiga

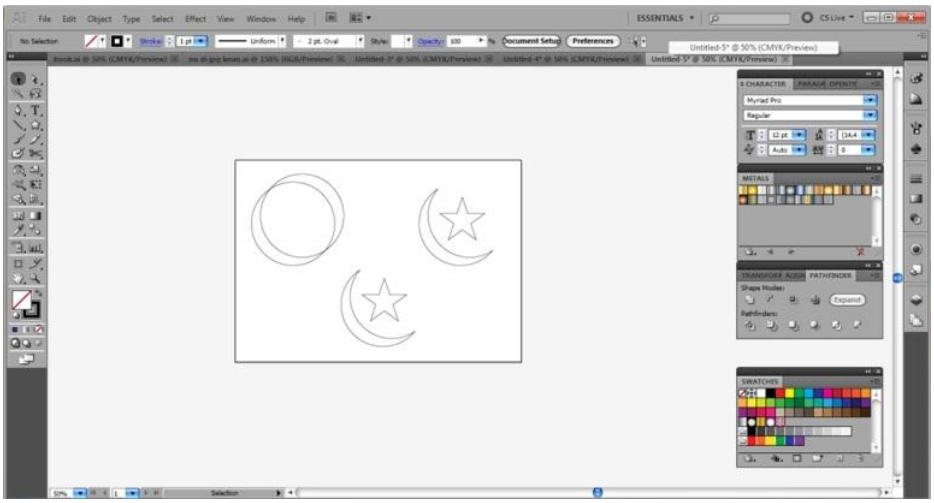
Membuat sebuah persegi panjang yang lebih kecil ukurannya, lalu di letakan di atas kotak yang besar dan memotongnya dengan menggunakan *Minus Front* yang terdapat di *Pathfinder Tool*.



Gambar III.10. Digitalisasi tahap ketiga

4. Tahap keempat

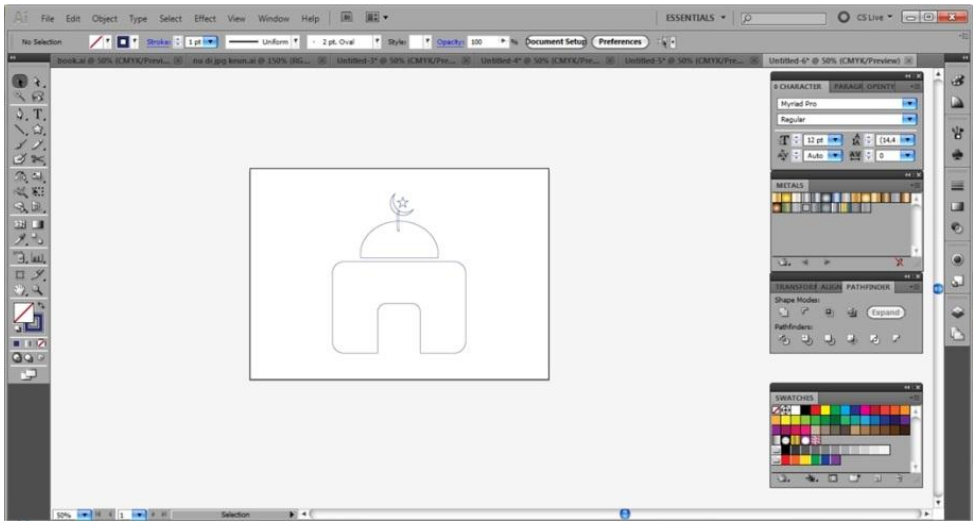
Membuat bulan dan bintang dengan menggunakan 2 buah lingkaran menggunakan *Ellipse Tool* dan memotongnya dengan menggunakan *Minus Front* yang terdapat di *Pathfinder Tool*, setelah itu membuat bintang menggunakan *Star Tool.* Seperti gambar di bawah ini.



Gambar III.11. Digitalisasi tahap keempat

5. Tahap kelima

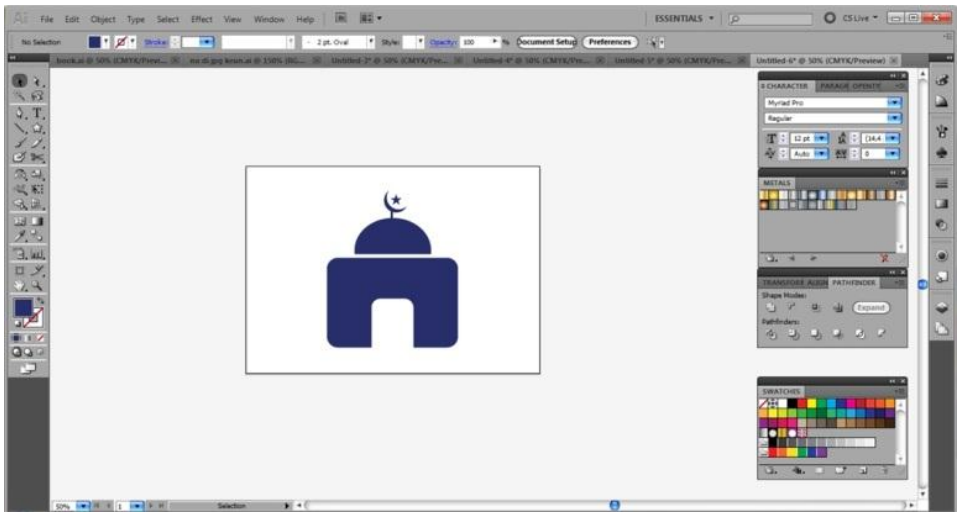
Membuat kotak persegi panjang untuk tiang dari bulan dan bintang tersebut, lalu meletakan ketiganya di atas bentuk yang terdapat pada tahap ketiga.



Gambar III.12. Digitalisasi tahap kelima

6. Tahap keenam

Memberikan warna pada semua bentuk, dan jadilah sebuah ikon untuk masjid.



Gambar III.13. Digitalisasi tahap keenam

Semua ikon menggunakan teknik yang sama seperti tahapan di atas. Berikut ini adalah ikon – ikon lainnya yang telah dibuat.



Gambar III.14. Ikon – ikon yang telah dibuat