BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Pada prinsipnya, praktikan berperan sebagai desainer dalam Purwa Caraka Music Studio. Ketiadaan divisi desain didalam perusahaan sebelumnya menjadikan praktikan menjadi lebih bebas berkreasi dalam menciptakan suatu karya visual.

Dengan melalui proses berkomunikasi yang intens antara pemimpin perusahaan dengan praktikan, maka mekanisme kerja terjalin dengan baik dan tersrtuktur dengan rapi.

Penempatan praktikan pada divisi desain menjadikan proses perancangan media-media promosi, informasi dan media aplikasi menjadi lebih mudah dan dapat terkoordinasi berdasarkan konsep yang sesuai dengan disiplin ilmu yang telah didapat oleh praktikan.

Praktikan juga berperan sebagai konseptor serta konsultan dalam berbagai aplikasi media yang berhubungan dengan komunikasi visual, sehingga mekanisme berkarya dapat lebih mudah diparesiasikan dengan baik karena aktivitas merancang telah dilakukan berdasarkan landasan ilmu yang tepat.

Sementara kewajiban praktikan didalam perusahaan adalah sebagai tenaga desainer yang selalu siap merancang media-media aplikasi, informasi maupun media promosi yang dibutuhkan. Praktikan juga diberikan pengarahan mengenai kode etik dan sistem mengkomposisi yang sesuai dengan aturan yang ada di Purwa Caraka Music Studio.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Konser yang digelar oleh Purwa Caraka Musik Studio adalah merupakan bagian dari program pengajaran. Siswa akan belajar untuk bisa dan berani tampil di depan penonton seperti orang tua, keluarga dan bahkan publik. Ada dua jenis program pertunjukan yang rutin diadakan oleh Purwa Caraka Musik Studio:

- Pertunjukan In-House
- Pertunjukan Utama / Pertunjukan Tahunan

Meskipun perbedaan antara kedua pertunjukan itu cukup signifikan, tetapi baik untuk memastikan siswa memiliki tahap yang baik dan pengalaman belajar.

Pertunjukan siswa didukung oleh Department of Performing Art and Sound Engineering yang dimiliki oleh Purwa Caraka Music Studio sendiri. Pada salah satu program pertunjukan tahunan inilah praktikan mendapat tugas untuk membuat media-media promosi.

Selama bekerja praktek di Purwa Caraka Music Studio, praktikan mendapatkan beberapa tugas untuk merancang media-media promosi antara lain media promosi untuk acara tahunan Purwa Caraka Music Studio yaitu "*Student Concert* #6 : musik untuk semua".

Mengusung tema "musik untuk semua", pemimpin perusahaan menginginkan praktikan untuk mengerjakan beberapa rancangan alternatif yang berkesinambungan dengan tema tersebut. Proses pengembangan gagasan visual berdasarkan tema berlangsung sekitar tiga minggu sebelum acara tersebut digelar.

Pada penggunaannya, poster dan *Backdrop* juga dikaitkan dengan siapa objek yang menjadi sasaran dibuatnya *event* tersebut. Ketika suatu *event* dibuat untuk pelajar atau remaja dengan usia dibawah 17 tahun, maka indikator dan gaya visual yang digunakan akan berbeda dengan gaya visual yang digunakan untuk kalangan dewasa atau orang tua.

Ketika suatu badan atau lembaga ingin membuat suatu acara tertentu, maka poster yang digunakan untuk menginformasikan acara tersebut haruslah mampu menginterpretasikan isi dari acara yang akan digelar itu sendiri. Kesesuaian yang baik antara disain tampilan, warna, jenis tipografi serta komposisi dalam penyusunan *layout* poster akan menjadikan proses penyampaian informasi ini dapat berjalan dengan baik dan tepat sasaran. Sedangkan konsep visual yang akan diwujudkan, adalah merupakan buah pemikiran yang matang antara ketua panitia acara, dan desainer yang keduanya sama-sama berdiri sebagai seorang konseptor.

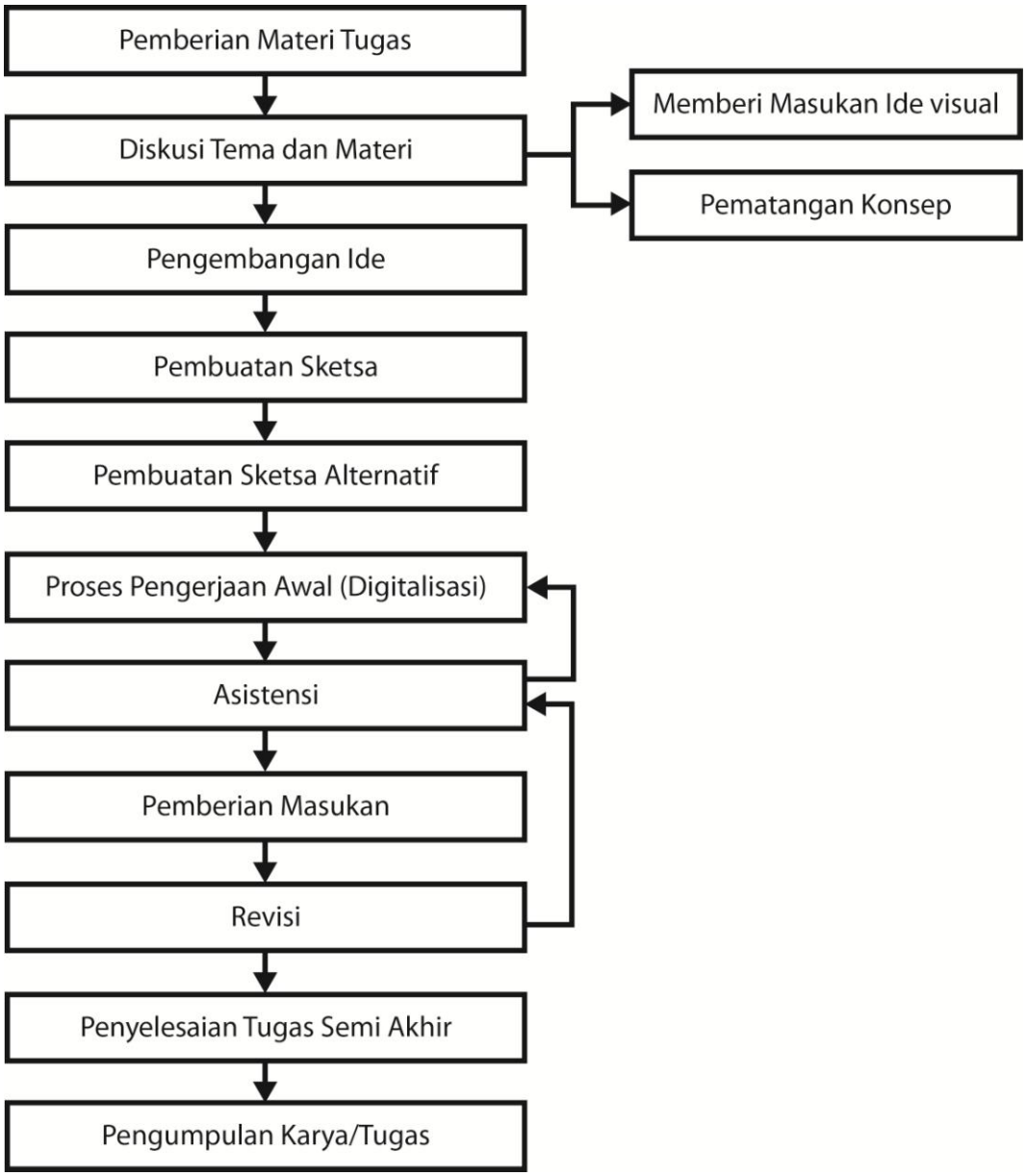
Materi yang ingin dibuat untuk memperomosikan acara tahunan ini antara lain : poster, seragam bagi peserta dan panitia, *Id card* bagi pengajar dan siswa, *backdrop* panggung serta sertifikat bagi peserta.

Media-media ini dibuat langkah demi langkah karena menyesuaikan dengan waktu penggunaan. Sedangkan proses kreasi dalam menciptakan tampilan poster, seragam*, Id card* serta sertifikat diserahkan kepada praktikan namun dengan pantauan yang aktif dari pemimpin perusahaan sebagai pembimbing sekaligus penilai kelayakan karya yang telah dihasilkan.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Sistematika kerja yang digunakan dalam proses pengerjaan setiap projek desain Purwa Caraka Music Studio adalah sebagai berikut:

- Pencarian gagasan visual berdasarkan materi pekerjaan yang diinginkan
- Pembuatan sketsa
- Pembuatan beberapa alternatif visual sesuai konsep awal dalam bentuk digital
- Pematangan konsep melalui proses asistensi
- Evaluasi dan perbaikan
- Perbaikan akhir



Gambar III.1 Bagan Metode kerja Praktikan

3.4 Perancangan media promosi pada *student concert* #6 Purwa Caraka Music Studio

3.4.1 Perancangan Poster *student concert* #6

3.4.1.1 Konsep Perancangan

Perancangan desain poster student concert #6 dilakukan berdasarkan konsep yang telah diberikan oleh pemimpin perusahaan yang juga merangkup *event* director dalam acara konser siswa ini.

Konsep awal yang ingin ditampilkan pada tampilan poster ini adalah konsep tematis yang telah dipilih yaitu “musik untuk semua”. Berdasarkan satu kata kunci ini, maka gagasan visual sudah dapat muncul dengan beberapa pilihan sebagai alternatif guna memberikan perbandingan bagi *event director* untuk menentukan gagasan visual mana yang paling tepat.

3.4.1.2 Teknis Perancangan

Teknis perancangan desain poster diawali dengan membuat alternatif desain dan kemudian memilih dan memberikan masukan serta makna visual yang dipresentasikan melalui *e-mail* sehingga pemimpin perusahaan mampu menangkap dengan baik maksud dan makna dari gagasan visual poster ini.

Setelah melalui proses asistensi, maka desain poster siap dicetak untuk kemudian didistribusikan ke sekolah-sekolah maupun lokasi-lokasi yang menjadi sponsor konser.

3.4.1.3 Konsep Visual

Dengan menggunakan siluet alat-alat musik yang umum, serta elemen grafis berupa sulur-sulur, maka desain poster ini dapat mengartikan bahwa musikmerupakan karya seni yang dapat dinikmati oleh semua orang, semua kalangan baik menengah keatas maupun menengah kebawah, seperti analogi sulur akar yang merambat kesegala arah.

Beberapa alternatif sebelumnya telah dibuat dan kemudian dipilih dengan seksama oleh pemilik perusahaan. Konsep dan makna dari gagasan visual ini menjadi poin utama proses asistensi.

3.4.1.3.1 Sketsa



Gambar III.2 Sketsa Poster *Student Concert #6*

3.4.1.3.2 Warna

Warna yang dipilih untuk desain poster ini adalah sebagai berikut :



Dalam ilmu psikologi, dikenal juga sebuah istilah yaitu psikologi warna, dimana setiap warna memiliki makna dan arti tertentu. Seperti halnya warna kuning yang berarti : Muda, gembira, imajinasi. Warna kuning akan meningkatkan konsentrasi, itu sebabnya warna ini dipakai untuk kertas legal. Kuning juga merupakan warna persahabatan. Kuning adalah warna matahari, cerah, membangkitkan energi dan mood, warna yang penuh semangat dan vitalitas, komunikatif dan mendorong ekspresi diri, memberi insprirasi, memudahkan pikiran secara logis dan merangsang kemampuan intelektual(cocok sebagai warna atau aksen di ruang belajar).

Sedangkan warna hitam memiliki arti : Elegan, kuat, profesional. Hitam dapat menyatakan sesuatu yang abadi dan klasik.

3.4.1.3.3 Tipografi

Jenis Tipografi Yang digunakan pada poster konser ini adalah font Maiandra GD, Poor Richard, dan Harrington.

MAIANDRA GD

Jenis font ini digunakan untuk menetralisir mata pembaca dari semua elemen visual yang rumit, karena untuk memuat informasi yang lebih banyak dibutuhkan bentuk font yang sederhana.



POOR RICHARD

Penggunaan jenis font Poor Richard ini dikarenakan jenis font ini memiliki kemiripan elemen dengan tema yang diusung yaitu etnis tradisional-modern namun tidak serumit font Harrington.



HARRINGTON

Jenis font ini menjadi jenis font utama dan menjadi *headline* untuk poster *Student Concert #6.* Pemilihan jenis huruf ini ditentukan langsung oleh pimpinan perusahaan pada saat proses asistensi karena dianggap paling mendekati konsep yang diinginkan.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jumps over the lazy dog
123456789
!@#$%^&*().,

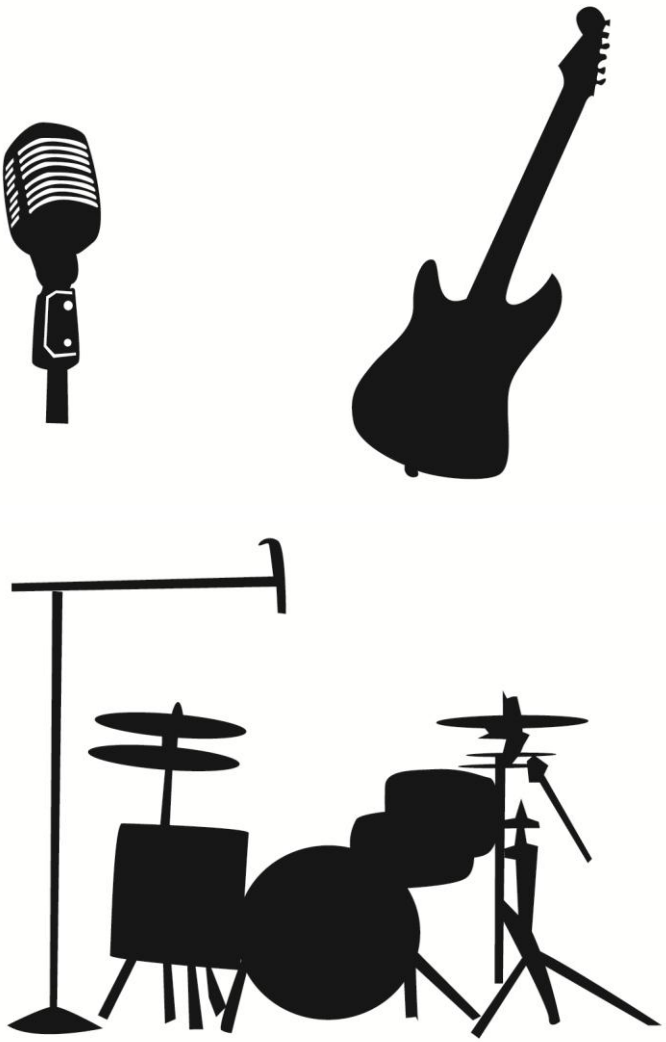
3.4.1.3.4 Elemen Visual

Pemimpin perusahaan menginginkan adanya elemen grafis yang berhubungan dengan musik seperti drum, gitar, *microphone, headset*, dll. Selain itu, adanya elemen etnis seperti sulur atau ukiran juga merupakan bagian dari permintaan pimpinan.

Elemen sulur ini menganalogikan keinginan Purwa Caraka Music Studio intuk terus merambat dan bahkan berakar erat di masyarakat.



Gambar III.3 Elemen visual : Sulur



Gambar III.4 Elemen visual : siluet alat Musik



Gambar III.5 Elemen Visual : Sorot Lampu

Dan setelah melakukan beberapa kali proses asistensi mengenai warna, pemilihan font, kesesuaian tampilan, komposisi

dan lain sebagainya, maka proses pembuatan poster ini berakhir dengan pemilihan hasil akhir.



Gambar III.6 poster *student concert #6*

3.4.2 Perancangan Seragam Student Concert #6

3.4.2.1 Konsep Perancangan

Berdasarkan keinginan pemimpin perusahaan, seragam untuk konser siswa ini memiliki beberapa ketentuan yang diaplikasikan terhadap perancangan seragam konser siswa ke enam ini, antara lain ketentuan kaos yang berwarna kuning, gradasi warna pada penulisan Purwa Caraka Music Studio, serta ingin mengangkat nuansa budaya Indonesia dalam simbol yang menjadi aksen pada kaos.

3.4.2.2 Teknis Perancangan

Mengenai teknis perancangan seragam bagi peserta konser ini, pembimbing memberikan gambaran mengenai bentuk-bentuk yang ingin dibuat. Dengan memberikan contoh gambar dan memberikan materi tugas yang wajib dilaksanakan ini, praktikan dimudahkan untuk dapat merancang desain kaos seragam ini agar dapat sesuai dengan keinginan perusahaan.

Seluruh pemilihan elemen grafis, tipografi, dan warna, sepenuhnya ditentukan oleh perusahaan.

3.4.2.3 Konsep Visual

Pada konser kali ini, Purwa Caraka Music Studio menginginkan warna kuning sebagai warna dasar kaos seragam. Sementara materi yang ingin dijadikan gambar untuk kaos disesuaikan dengan jenis huruf yang juga digunakan pada poster.

Sedangkan gradasi warna yang menjadi warna dasar pada tulisan Purwa Caraka Music Studio sendiri dipilih oleh pemimpin berasarkan contoh kaos yang telah pernah dibuat sebelumnya.

Sedikit ornamen sulur-sulur yang terdapat pada sudut kaos ini juga berdasarkan materi yang diberikan sehingga praktikan diberi kewajiban untuk memasukan ornamen tersebut namun dengan penyederhanaan yang seimbang supaya komposisi antara judul *event,* tema konser serta penyelenggara konser tetap tersusun secara proporsional.



Gambar III.2 Desain seragam *Student Concert #6*

3.4.3 Perancangan *Backdrop Student Concert* #6

3.4.3.1 Konsep Perancangan

Pada dasarnya, *backdrop* akan disesuaikan dengan konsep awal yang terdapat pada tema. *backdrop* akan menjadi senada dengan media-media promosi yang lain seperti poster. Yang membedakan dari *backrop* adalah ukurannya yang disesuaikan dengan standar *backdrop*, yaitu 1,5 m x 4,5 m.

3.4.3.2 Teknis Perancangan

Teknis perancangan untuk suatu *backdrop* yaitu diawali dengan menyesuaikan ukuran desain dengan ukuran sesungguhnya sehingga ketika tampilan dari desain *backdrop* ini selesai dibuat, *backdrop* ini akan dapat langsung di cetak dengan ukuran yang sama. Hal ini terutama untuk menghindari distorsi-distorsi yang dapat saja terjadi pada suatu karya visual ketika karya tersebut tidak memiliki ukuran yang sesuai satu sama lain.

Sementara kendala muncul pada saat pembuatan *backdrop* ini, software Adobe Illustrator tidak memungkinkan untuk membuat suatu tampilan menggunakan ukuran asli, oleh karena itu pemanfaatan resolusi atau tingkat kerapatan warna pada karya visual menjadi jalan keluar yang mempermudah seorang desainer untuk dapat menciptakan suatu karya dan dapat mencetaknya sebesar yang diinginkan.

Untuk mengantisipasi pecahnya gambar yang dihasilkan karena terlalu besarnya ukuran media yang akan digunakan, maka praktikan menyertakan dua format dalam pengumpulan tugas untuk media *backdrop* ini, yaitu *backdrop* beresolusi 300 dpi, serta yang beresolusi 450 dpi.

3.4.3.3 Konsep Visual

Dengan konsep visual yang sama dengan poster, pembuatan *backdrop* ini hanya memodifikasi *layout* agar terlihat lebih lebar sesuai ukuran, namun dengan tidak memaksakan bentuknya sehingga praktikan menyusun ulang hampir seluruh tampilan tanpa mengubah elemen-elemen visual yang terdapat didalamnya.



Gambar III.3 Desain *Backdrop Student Concert #6*

3.4.4 Perancangan *ID Card Student Concert* #6

3.4.4.1 Konsep Perancangan

Id Card dibutuhkan pada saat event berlangsung antara lain adalah untuk menjadi tanda pengenal baik untuk *event director* atau panitia, guru, staf, maupun bagi peserta acara.

Berdasarkan tema*, id card* dibuat sesuai dengan nama dan jabatan masing-masing, dengan ukuran 10 cm x 13 cm.

3.4.4.2 Teknis Perancangan

Seperti halnya poster dan *backdrop*, maka *Id Card* juga menggunakan elemen visual yang sama karena masih berada dalam satu tema sehingga tidak memungkinkan untuk menghilangkan indikator visual yang sama antara media-media promosi tersebut karena sudah merupakan identitas dari *event* yang digelar satu tahun sekali ini.

3.4.4.3 Konsep Visual



Gambar III.4 *Id Card Student Concert #6*

3.4.5 Perancangan sertifikat *Student Concert* #6

3.4.5.1 Konsep Perancangan

Sertifikat merupakan sebuah surat resmi yang berisi pernyataan yang mengidentifikasikan sesuatu yang benar-benar terjadi. Dalam hampir setiap *event* yang digelar, seperti seminar, perlombaan maupun pertandingan kejuaraan, sertifikat merupakan hal yang umum diberikan bagi peserta ataupun para objek pendukung *event* tersebut seperti pembicara, narasumber, pemenang perlombaan maupun peserta.

Konsep sertifikat yang dibuat untuk pagelaran konser ini menyesuaikan dengan media-media lain namun dengan penyesuaian adanya logo sponsor utama serta melibatkan kelegalisasian sertifikat karena ditanda tangani oleh kedua belah pihak.

3.4.5.2 Teknis Perancangan

Pada teknisnya, lembar sertifikat atau piagam penghargaan ini menggunakan ukuran standar A4 yaitu 21 cm x 29.7 cm.

Setiap masing-masing nama peserta, nama sponsor dan nama panitia pendukung acara akan dicantumkan satu persatu didalam sertifikat yang kemudian nantinya dicetak.

3.4.5.3 Konsep Visual

Konsep yang diusung pada sertifikat ini memunculkan pernyataan formal mengenai siapa objeknya dan jaminan tertulis mengenai apa yang diraih atau dilakukan dalam *event* tersebut.



Gambar III.5 Sertifikat/Piagam *Student Consert #6*