BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Praktikan ditempatkan dibagian departemen seni dan desain pada perusahaan, khususnya menjadi junior desainer grafis dalam departemen tersebut. Tugas yang diberikan adalah sesuai dengan permintaan dari klien, namun tugas utama yang dikerjakan adalan sebagai illustrator, untuk pembuatan desain banner dalam acara kickfest 2011 di Jakarta. Dari dua tugas yang diberikan oleh pihak Independent Network Indonesia, yaitu pembuatan *banner backdrop* dan *storyboard banner*, yang diambil untuk laporan kerja praktek ini adalah *banner backdrop*.

Di atas bimbingan dari Bapak Ivan selaku kepala departemen desain dan seni memberikan tugas ini selama kurun waktu 2 bulan dari pertemuan awal sampai akhir. Praktikan ini sebagian bisa dapat mengerjakan tugas di rumah, namun diwajibkan datang setiap kali pertemuan ke perusahaan, untuk absen dan meninjau hasil kerja praktikan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

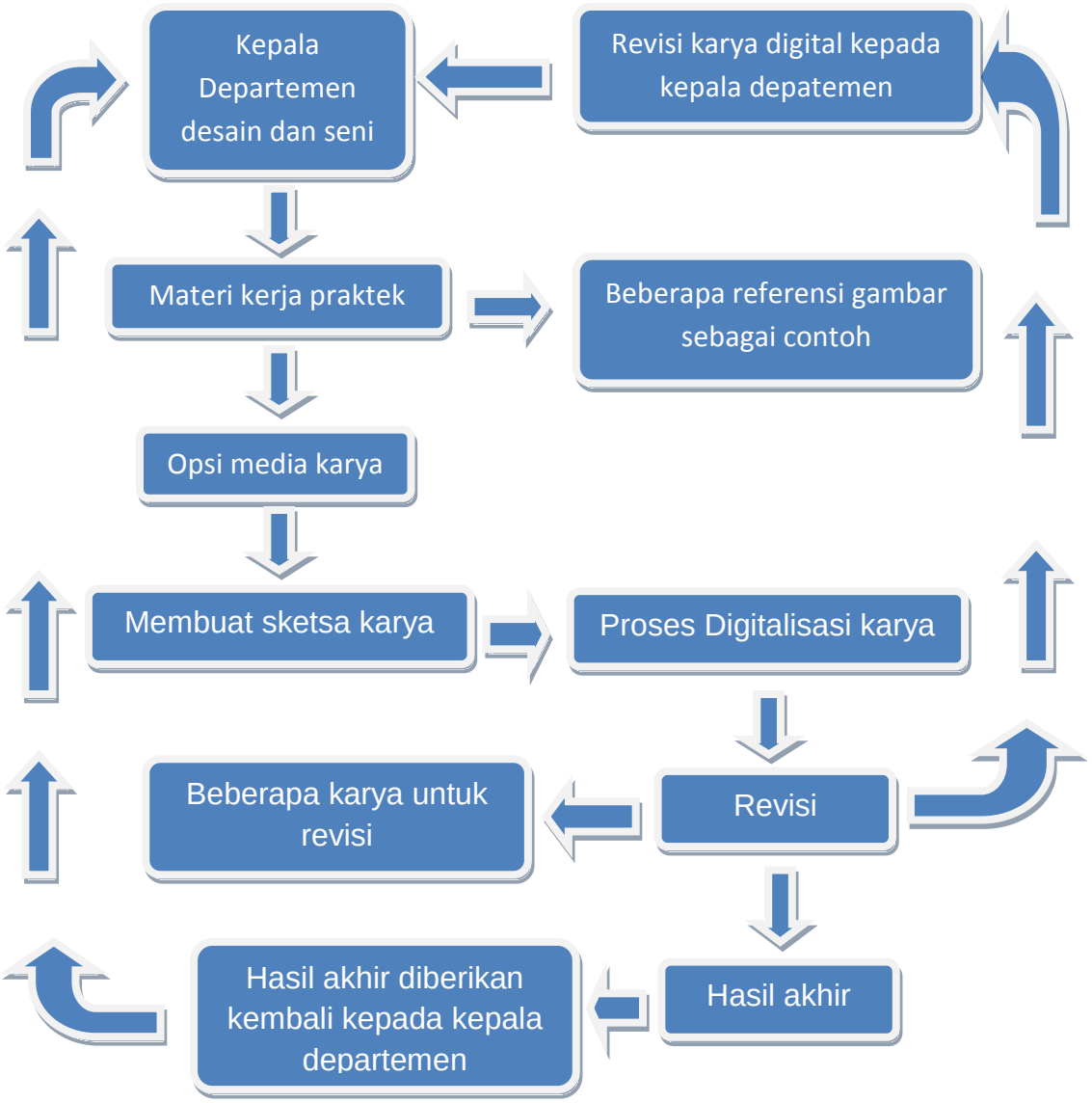
Selama kerja praktek, praktikan mengerjakan beberapa pekerjaan megenai media advertising, atau khususnya *banner backdrop* dan ilustrasi yang merupakan isi dari banner tersebut. Dalam beberpa jenis tugas yang diberikan kepada praktikan, praktikan terpilih untuk membuat *banner backdrop* yang dikhususkan untuk komunitas saja

Selain mengerjakan tugas yang diberikan oleh perusahaan, penulis mendapatkan banyak ilmu yang tidak didapat di perkuliahan, berkerja sama, memberikan tips untuk mengerjakan tugas dengan efektif,

membuka jalur komunikasi, diberi kepercayaan yang sangat besar untuk menjalani tugasnya, membuka wawasan tentang dunia yang akan di lalui ketika lulus nanti. Serta disiplin kerja yang dibangun agar menjadi lebih terbiasa pada saat bekerja setelah lulus nanti.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Berikut alur metode kerja praktikan :



Gambar III.1 (metode kerja praktikan)

Pak Ivan selaku kepala departemen desain dan seni sekaligus sebagai pembimbing praktikan di perusahaan, memberikan materi kerja kepada praktikan dan praktikan membuat beberapa opsi dari materi terssebut, dan pembimbing akan menentukan revisi dari opsi yang telah praktikan berikan, setelah terpilih maka akan dibuat hasil jadi dari revisi yang telah dipilih oleh pembimbing.

3.4 Perancangan *Banner Backdrop*

Praktikan mengerjakan berbagai macam *banner backdrop* untuk acara *kickfest* 2011 di Jakarta, terutama *banner backdrop* untuk komunitas yang berpartisipasi mengisi acara dalam kickfest 2011 di Jakarta tersebut. *Banner backdrop* ini intinya adalah media yang memperlihatkan komunitas yang ada dalam acara tersebut, dan juga sebagai media *backdrop photo corner* untuk para pengunjung yang datang pada acara *kickfest* tersebut.

3.4.1 Konsep Perancangan

Praktikan membuat konsep perancangan sesuai dengan tema acara yang telah ditentukan sebelumnya. Perancangan banner dengan ukuran 250x125 cm.

Media : *Banner backdrop*

Tema acara : *Kickfest* 2011 Jakarta

Gaya layout : Memperlihatkan ilustrasi mengenai komunitas yang akan ditampilkan, dan meletakkan logo *kickfest* 2011. Secara keseluruhan penempatan ilustrasi dan logo pada banner ini adalah sembarang, karena hanya akan digunakan sebagai media informasi melalui gambar ilustrasi yang terdapat di dalamnya,

Konsep : Ilustrasi manusia yang menggunakan topeng seperti superhero, yang merupakan konsep dan tema *kickfest* 2011 secara keseluruhan, dan warna ungu dari mayoritas warna yang digunakan adalah warna dari sponsor utama dari acara *kickfest* 2011 yang di Jakarta ini.

Software yang digunakan ; -) Adobe illustrator CS2

-) Adobe photoshop CS3

Praktikan menggunakan konsep superhero adalah karena merupakan tema dari acara *kickfest* 2011, sehingga menggunakan karakter yang sama, namun dalam keadaan yang berbeda, bukan sebagai superhero, namun sebagai suatu pelaku atau bagian dari sebuah komunitas, yang misalkan adalah sedang bermain sepeda BMX yang merupakan bagian dari komunitas sepeda BMX tersebut.

Gaya warna yang digunakan juga sangat minimalis, hanya menggunakan warna ungu dan beberapa turunan dari warna ungu tersebut.

Untuk latar belakang, umumnya hanya menggunakan siluet dari gedung-gedung yang menjulang, yang memperlihatkan situasi Jakarta dengan warna yang disesuaikan dengan warna sponsor utama dari acara tersebut, sedangkan untuk ilustrasi latar depan atau inti dari gambar tersebut menggunakan teknik vector dengan karakter yang simpel.



Gambar III.2 (hasil jadi *banner backdrop*)

Layout banner ini meletakkan gambar atau ilustrasi seorang wanita yang sedang terbang menggunaka sepeda BMX dan di samping kanan ada seorang laki-laki yang sedang melompat menggunakan sepeda BMX juga, ini merupakan banner untuk komunitas BMX. Logo *kickfest* diletakkan tepat diantara dua ilustrasi gambar manusia dan dengan warna yang berbeda, memperlihatkan bahwa acara ini adalah *kickfest*.

Latar belakang gambar menggunakan warna turunan dari warna ungu yang secara keseluruhan mendominasi warna yang ada pada banner tersebut, warna latar belakang menggunakan warna yang relative lebih cerah dibandingkan dengan warna bagian depan. Untuk warna dari headline yang bertuliskan kickfest merupakan warna asli dari logo *kickfest* 2011.

Tipografi yang digunakan hanya pada logo *kickfest*, dan tagline pada bagian bawah logo. Yaitu menggunakan font :

Dom Diagonal Bd BT :

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk

LlMmNnOoPpQqRrSsTtUu

VvWwXxYyZz

1234567890

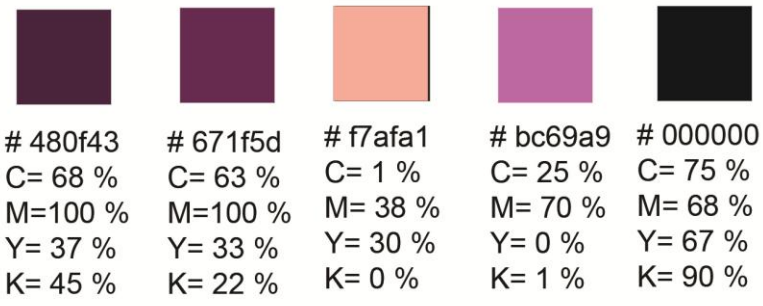
!@#$%^&*()

,.?/<>;':"[]{}+_-=\|

Font yang memperlihatkan atau font yang sering dipakai dalam komik superhero versi Amerika, sehingga digunakan dalam tagline pada acara *kickfest*, dimana tema yang pada *kickfest* 2011 adalah superhero dengan ilustrasi superhero seperti karakter dalam superhero Amerika. Dengan penggunaan font ini akan lebih menunjukkan lagi tema yang sedang diusung dalam kickfest tahun ini.

Untuk pewarnaan dalam tagline tersebut menggunakan warna kuning dan orange, dimana tulisan "*cotton warriors*" menggunakan warna oranye, sedangkan yang lain warna kuning, hal ini menunjukkan bahwa ksatria atau superhero dalam hal cotton atau pakaian telah kembali.

Adapun warna dari media banner ini adalah mode CMYK, karena akan dicetak untuk keperluan luar ruang atau *outdoor*. Berikut warna-warna dengan mode CMYK yang digunakan dalam banner untuk acara kickfest 2011 Jakarta.



Gambar III.3 (warna inti latar depan)



Gambar III.4 (warna latar belakang)

3.4.2 Teknik Perancangan

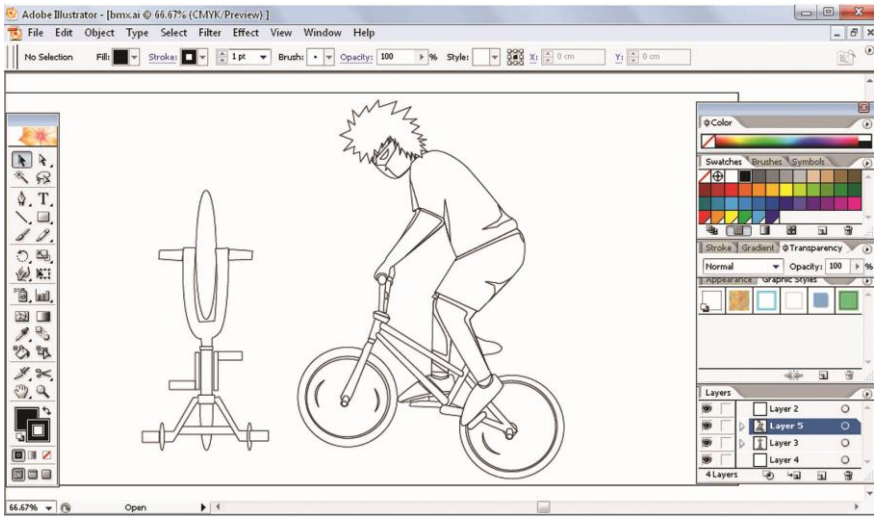
Untuk media banner ini diawali dengan membuat sketsa untuk ilustrasi yang akan digunakan dalam banner



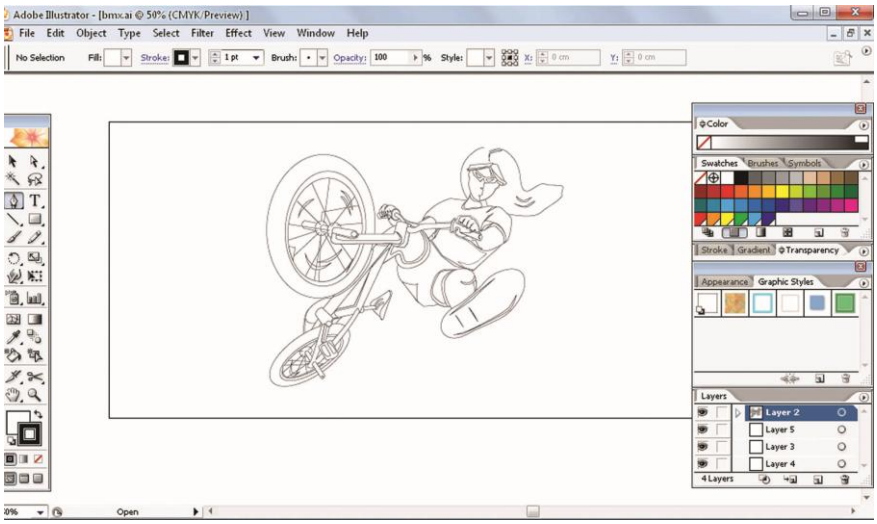
tersebut,

Gambar III.5 (Gambar sketsa)

kemudian *tracing* sketsa tersebut pada software adobe illustrator CS2

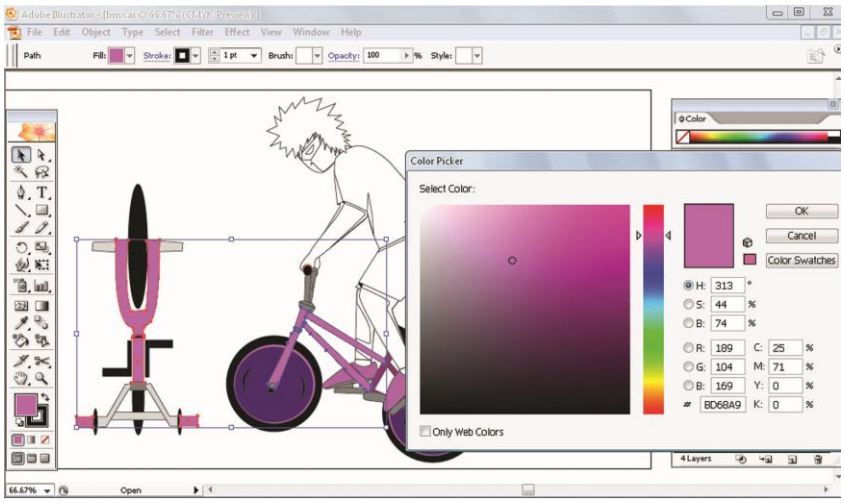


Gambar III.6 (proses *tracing*)

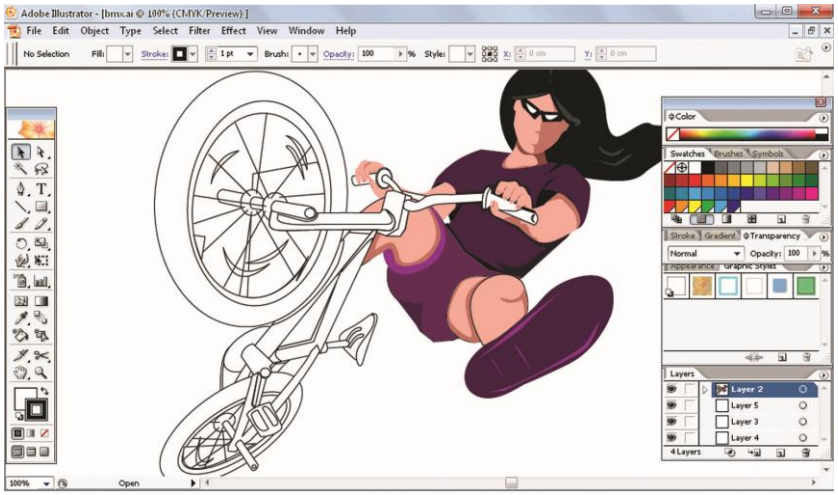


Gambar III.7 (proses *tracing*)

Proses pewarnaan masih dilakukan pada software adobe illustrator CS2, dan juga menyesuaikan warna detail dengan warna inti.

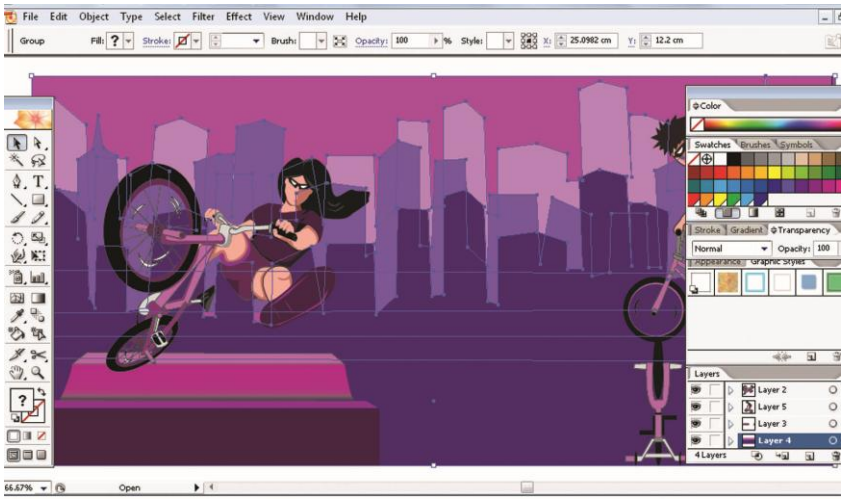


Gambar III.8 (proses pewarnaan)



Gambar III.9 (proses pewarnaan)

Penyatuan latar depan dengan latar belakang, dilakukan masih menggunakan software dobe illustrator, membuat gambar latar belakang siluet-siluet gedung.



Gambar III.10 (penyatuan dengan latar belakang gambar)

kemudian memindahkan gambar ke software photoshop untuk menambahkan logo *kickfest* pada banner tersebut.



Gambar III.11 (penyatuan logo *Kickfest*)

Berikut adalah hasil jadi dari teknik perancangan untuk media *banner backdrop kickfest* 2011 jakarta.



Gambar III.12 (hasil Jadi)

3.4.3 Karya Lain

Berikut hasil karya kerja praktek yang sudah jadi :

Storyboard display kickfest untuk clothing



Gambar III.13 (*storyboard display*)

Banner backdrop komunitas sepeda fixie



Gambar III.14 (*Banner backdrop* komunitas fixie

Banner backdrop komunitas sepeda BMX dan sepeda lowrider



Gambar III.15 (*Banner backdrop* komunitas sepeda BMX dan sepeda lowrider

Banner backdrop komunitas skateboard



Gambar III.16 (*Banner backdrop* komunitas skateboard)

3.4.4 Aplikasi karya dalam acara *Kickfest* 2011.



Gambar III.17 (Aplikasi karya dalam acara)