BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Praktikan melaksanakan kegiatan kerja praktek di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung dimulai pada tanggal 16 Maret sampai dengan tanggal 16 Mei 2011. Pada saat kegiatan kerja praktek berlangsung, praktikan ditempatkan pada bidang Kesenian dan Kebudayaan di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung. Bidang Kesenian dan Kebudayaan berfungsi sebagai sarana untuk memfasilitasi kesenian-kesenia yang ada di Kota Bandung.

Pada pelaksanaannya, praktikan ditempatkan pada bidang kesenian dan kebudayaan di bawah bimbingan kepala bagian kesenian dan kebudayaan, praktikan juga dipercayai dalam membuat desain kaos festival angklung yang dituntut kreatif dalam membuat perancangan gambar.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama melakukan kerja praktek di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, praktikan diberikan tugas untuk membantu mengerjakan perancangan gambar desain kaos untuk festival angklung, dengan merancang ataupun membuat alternatif layout desain kaos yang selanjutnya akan dipilih menjadi salah satu rancangan kaos yang terbaik.

Hal ini merupakan tugas yang sangat berat, menjadikan desain visual yang telah dirancang dapat disukai dan diminati, sekaligus memberikan pengetahuan sosial yang mampu menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat awam sehingga lebih mencintai, dan mengapresiasi kebudayaan

Indonesia. Untuk meningkatkan pengetahuan serta kecintaanya terhadap angklung, sebagai kebudayaan yang harus dilestarikan, maka informasi yang ada perlu dijabarkan. Selain itu juga tujuan dari perancaang desain kaos ini adalah untuk membangkitkan semangat cinta tanah air, mengingat rasa cinta tanah air pada kebudayaan bangsa ini semakin luntur terbukti dengan rendahnya rasa cinta terhadap kebudayaan sendiri, karena terlalu mengagungkan kebudayaan luar negeri.

Singkatnya, praktikan diharuskan membuat desain kaos festival angklung, serta mencari visualisasi tentang apa saja yang merupakan ciri khas dari kebudayaan Jawa Barat seperti kesenian angklung dan Cepot ke dalam sebuah media berupa kaos dalam festival.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Sebelum memulai proses perancangan visual, terlebih dahulu praktikan mengumpulkan data tentang sejarah kesenian angklung dan kesenian wayang golek, serta perkembangannya saat ini, mencari data yang relevan melalui internet dan literatur yang ada, lalu memutuskan salah satu hal yang paling pantas dijadikan keyword atau kata kuncinya yaitu cepot dan angklung yang kemudian dilanjutkan membuat karakter cepot yang sedang memegang angklung untuk dimasukan ke desain kaos festival angklung. Penulis menggunakan Adobe Ilustrator Cs 4 dalam mendesain kaos.

3.4 Perancangan Desain Kaos Festival Angklung

3.4.1 konsep Perancangan

Desain yang dipakai adalah desain dengan gaya modern simplicity yang disesuaikan dengan kebudayaan Indonesia, mengingat angklung adalah kebudayaan klasik eksotik yang mengglobal. Walaupun begitu, rancangan kaos festival angklung ini sendiri harus dibuat sederhana dan cara penyampaian pesan yang lugas dan tepat. Menggunakan banyak unsur kebudayaan dari daerah Jawa Barat.

Konsep yang digunakan berdasarkan latar belakang kebudayaan serta kesenian Jawa Barat. Oleh karena itu dalam perancangan desain kaos festival angklung membutuhkan warna yang sesuai dengan karakter keyword yang digunakan yaitu cepot dan angklung. Berikut ini adalah gambar desain kaos festival angklung :



Gambar 2 : Bagian Depan



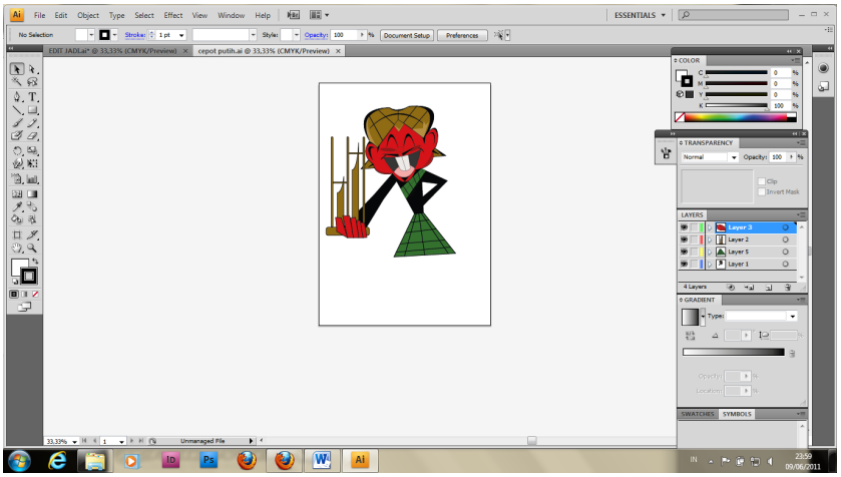
Gambar 3 : Bagian Belakang

Warna-warna yang digunakan meliputi warna merah sebagai warna dari karakter cepot, warna hitam merupakan warna yang sering digunakan dalam pakaian tradisional kesenian sunda, warna lain seperti hijau dan gradasi dari warna merah merupakan keseimbangan dalam kehidupan berkesenian.

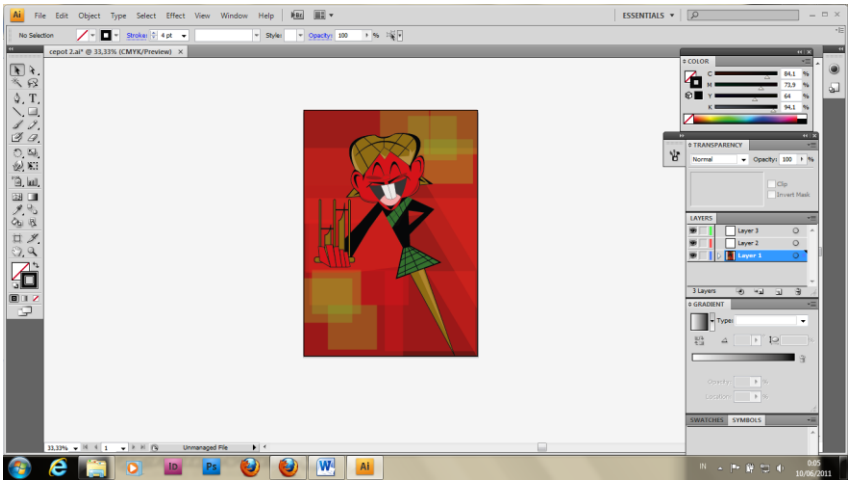
3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis yang dilakukan dalam perancangan desain kaos festival angklung adalah sebagai berikut :

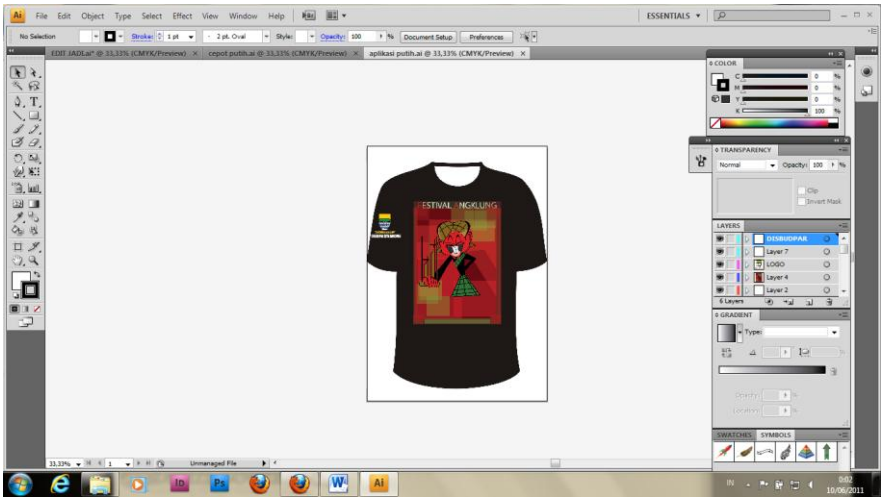
1. Mengumpulkan data mengenai macam-macam kesenian Jawa Barat, yaitu kesenian Angklung dan Wayang golek.
2. Mempelajari kesenian tersebut.
3. Merancang sebuah karakter.
4. Membuat rancangan tersebut menggunakan program atau software yang bisa membuat suatu desain dengan menggunakan adobe illustrator Cs 4.



Gambar 4 : Perancangan karakter Cepot



Gambar 5 : Perancangan background



Gambar 6 : Aplikasi ke desain kaos



Gambar 7 : Kaos bagian belakang