BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Praktikan melakukan kegiatan kerja praktek di Independent Network Indonesia terhitung sejak tanggal 20 April 2011 hingga sekarang. Pada saat kegiatan kerja praktek berlangsung, praktikan ditempatkan di departemen seni dan desain Independent Network Indonesia. Departemen seni dan desain merupakan salah satu bidang yang terdapat di Independent Network Indonesia yang berfungsi sebagai sarana untuk mendesain media-media promosi yang dibutuhkan dalam setiap *event*.

Dalam menjalani kegiatan selama kerja praktek, praktikan dibimbing oleh kepala departemen seni dan desain, yaitu Bapak Ivan. Praktikan tidak harus selalu berada di perusahaan dan bisa mengerjakan tugas di rumah, namun diwajibkan datang apabila ada panggilan Bapak Ivan untuk absen dan meninjau hasil kerja.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

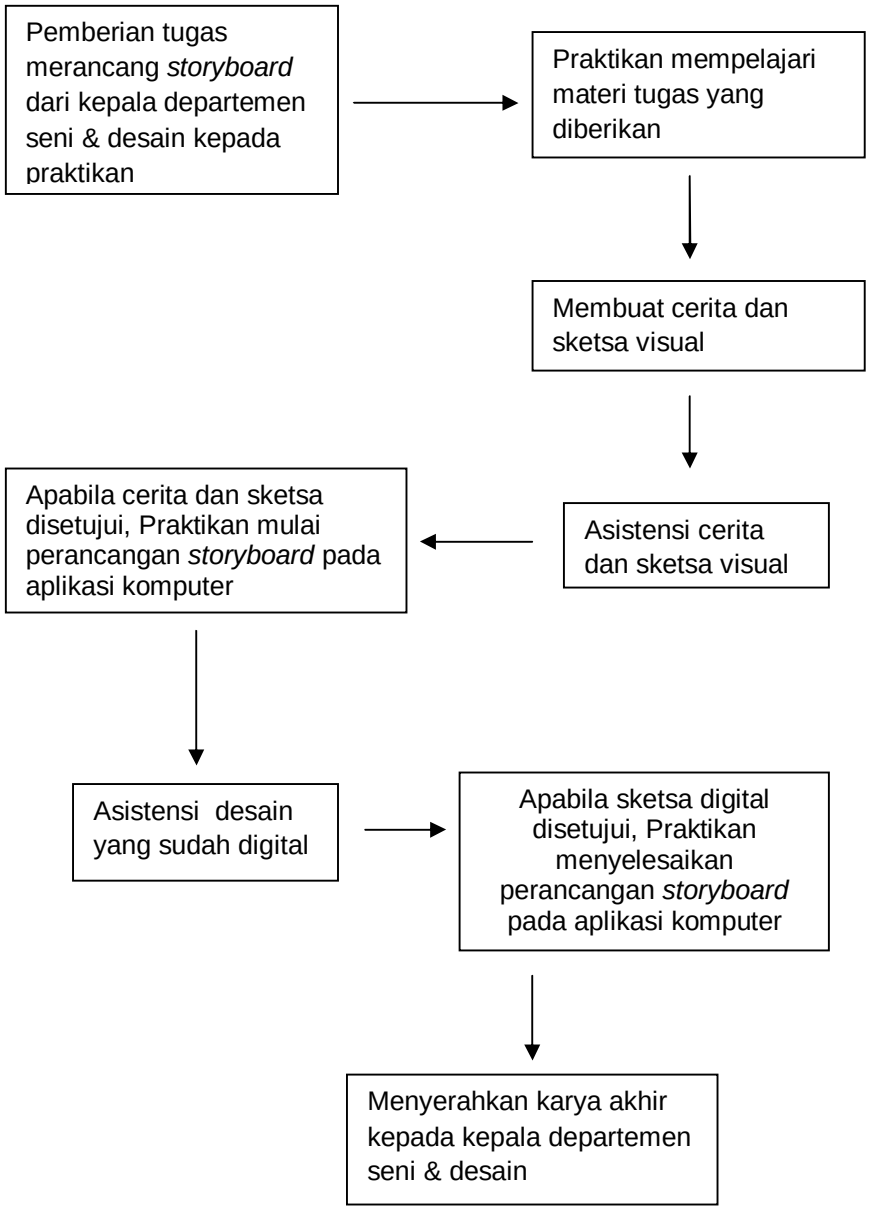
Praktikan ditugaskan untuk merancang *storyboard* yang akan dipakai di acara Kickfest 2011. Praktikan juga membantu pekerjaan para staf bidang desain dalam pengumpulan data mengenai *brand* mana saja yang akan berpartisipasi dalam acara ini.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam merancang *storyboard* praktikan melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Sebelum mulai merancang *storyboard*, praktikan terlebih dahulu mengumpulkan materi untuk mempelajari tentang Kickfest dimulai dari latar belakang hingga visi dan misi dari Kickfest tersebut, agar desain yang dibuat bisa sesuai harapan dari pembimbing. Dalam hal pengumpulan materi, praktikan diberikan media-media promosi Kickfest yang sudah pernah dibuat sebelumnya sebagai bahan referensi, sehingga praktikan lebih mudah mendapatkan visual yang tepat untuk media yang akan dibuat.
b. Setelah materi yang diperlukan terkumpul, praktikan mulai merancang alur cerita dan sketsa visual
c. Kemudian sketsa di asistensikan kepada kepala departemen seni dan desain sebagai pembimbing praktikan.
d. Setelah itu praktikan mulai merancang *storyboard* pada aplikasi komputer. Dalam hal ini praktikan menggunakan program Adobe Photoshop CS3.
e. Seluruh proses perancangan, dimulai dari alur cerita, panel serta warna yang digunakan diasistensikan kembali kepada pembimbing.
f. Setelah perancangan *storyboard* selesai, *soft copy* karya akhir diserahkan kepada pembimbing.

Bagan Metode Kerja Praktikan



3.4 Perancangan *Storyboard*

3.4.1 Konsep Perancangan

Pembuatan *storyboard* ini nantinya akan diaplikasikan ke media papan *display* yang terdiri dari 4 papan dan membentuk kotak. Ukuran dari *storyboard* ini adalah 500 cm x 250 cm, yang ditiap kotaknya berukuran 125 cm x 250 cm. Cara bacanya adalah dari kiri atas ke bawah, ke kanan lalu ke bawah, dst.

Style gambar yang digunakan diambil dari gambar media promosi Coca~Cola dan juga poster Kickfest yang sebelumnya sebagai referensi warna



Gambar III.1

Gambar referensi



Gambar III.2

Gambar *Storyboard*



Gambar III.3

Aplikasi *Storyboard*

Warna-warna yang digunakan kuning, merah, oranye, hitam, pink dan ungu. Warna merah dan kuning beserta warna turunannya

berasal dari warna logo Kickfest 2011 sedangkan pink dan ungu berasal dari warna logo axis.

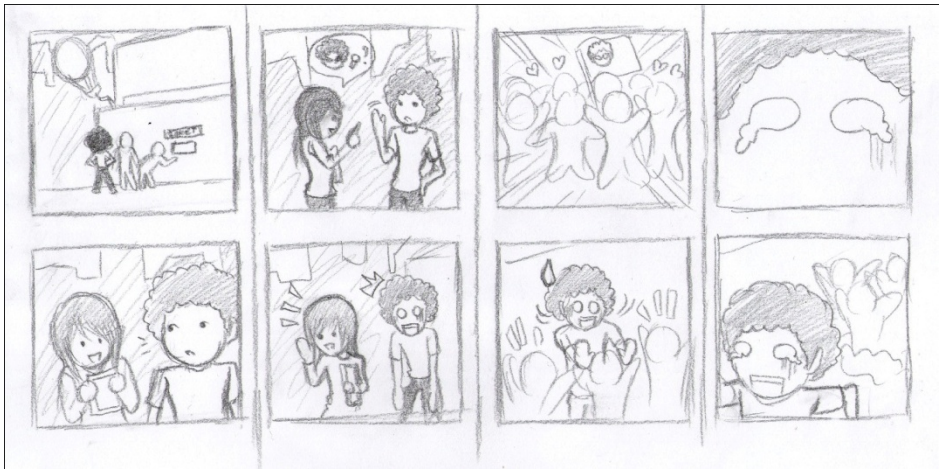
Elemen-elemen yang digunakan antara lain :

a. Logo Kickfest 2011
b. Logo Axis sebagai sponsor utama
c. 8 panel yang digunakan sebagai wadah gambar

3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis yang dilakukan praktikan dalam perancangan *storyboard* adalah :

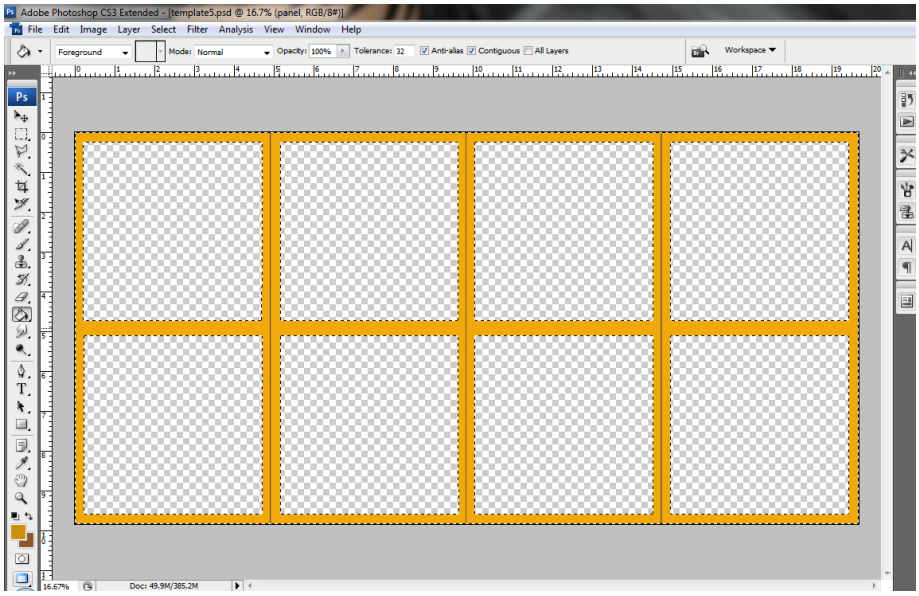
Membuat cerita dan sketsa visual dengan pensil



Gambar III.4

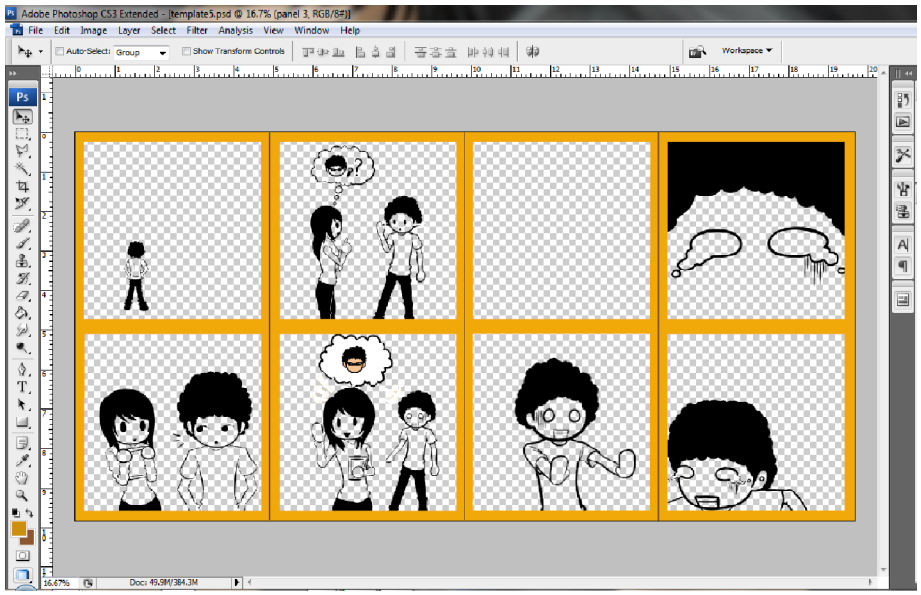
Sketsa visual dengan pensil

Kemudian dipindahkan ke bentuk digital menggunakan adobe photoshop CS3. Diawali dengan membuat 8 buah panel sebagai wadah gambar. Ukuran panel dibuat 1/10 dari ukuran aslinya, menjadi 50 cm x 25 cm atas permintaan dari pembimbing kerja praktek.



Gambar III.5

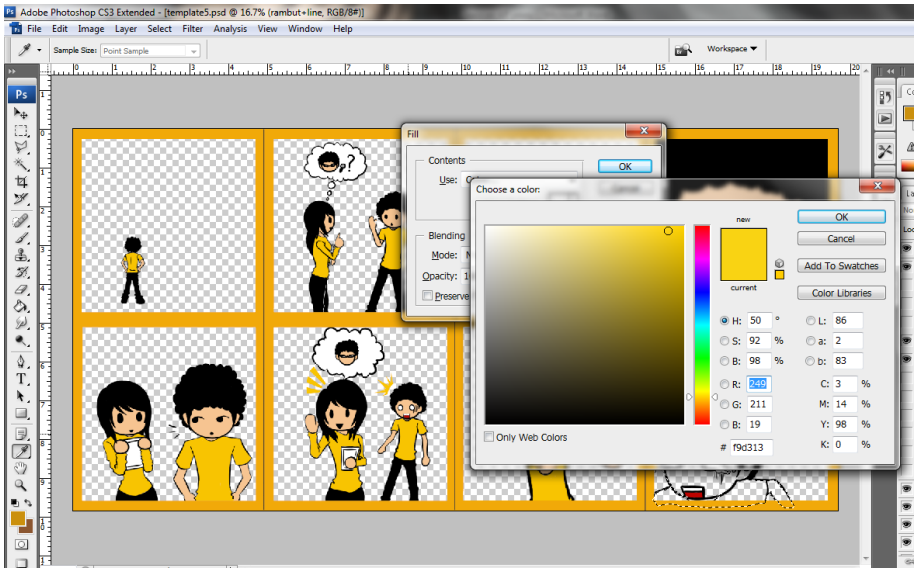
Pembuatan panel awal



Gambar III.6

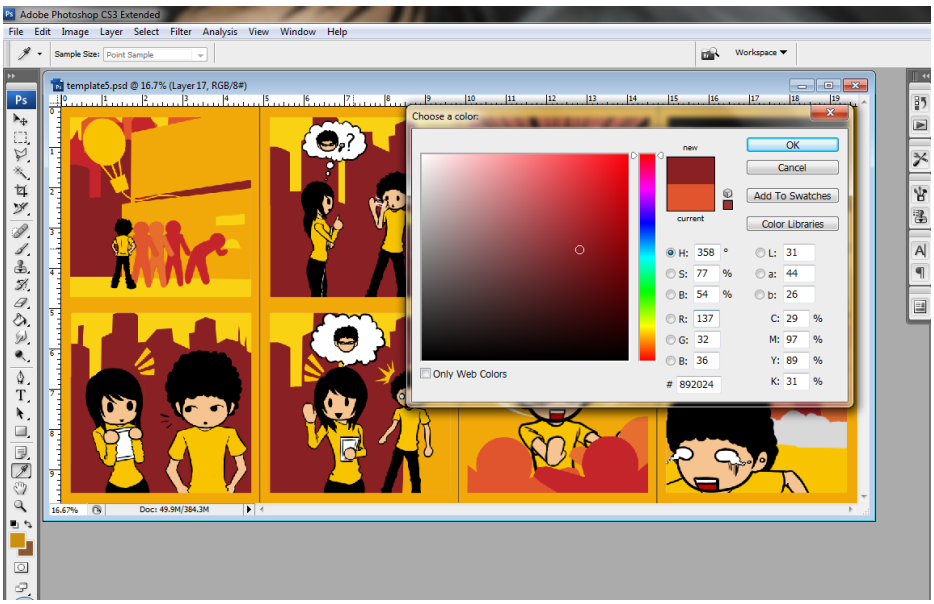
Pembuatan *lineart* mengikuti sketsa yang sudah ada

Lineart menggunakan *brush tool*, kemudian dilanjutkan dengan memberikan warna pada karakter menggunakan *paint bucket*. Praktikan menggunakan *pen tablet* sebagai pengganti *mouse* agar memudahkan membuat gambar.



Gambar III.7

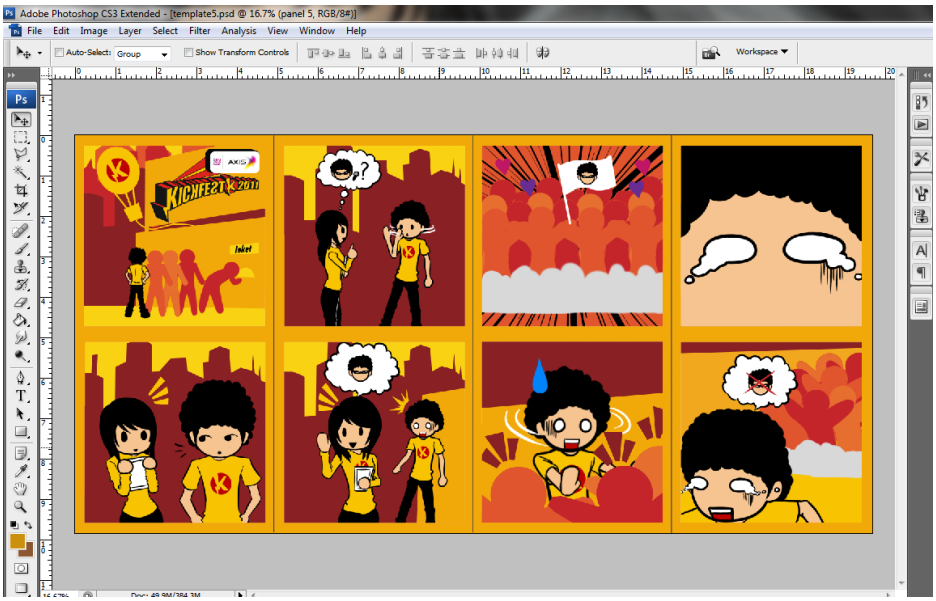
Pemberian warna pada karakter



Gambar III.8

Pembuatan *background*

Pembuatan *background* menggunakan *lasso tool* dengan membentuk siluet-siluet gedung. Pemberian warna gedung diambil dari turunan warna pada logo Kickfest 2011.



Gambar III.9

Pemberian logo Kickfest 2011 & elemen pendukung lainnya

Berikut adalah hasil akhir dari perancangan *storyboard* untuk *display* Kickfest 2011 Jakarta :



Gambar III.10

Hasil Akhir

3.4.3 Karya Lain

Berikut hasil karya lain yang juga akan dijadikan display dalam Kickfest 2011 Jakarta :



Gambar III.11

Storyboard untuk *display* yang kedua



Gambar III.12

Banner Backdrop