BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Didalam CV. PikirMikir yang bergerak brandesign consultant, terdapat beberapa pembagian kerja yang dilakukan oleh masing-masing pegawai. Salah satunya adalah sebagai merancang packaging (kemasan), yang bekerja secara kelompok yang terbagi menjadi (desain produk,photo produk.konseptor) .populasi data Dalam proses kerja praktek yang dilakukan pihak CV.PikirMikir menempatkan penulis sebagai perancang dalam desai produk packaging ,yang bertugas untuk menempatkan elemen-elemen desain, tipografi, *editing fhotografi* dalam suatu produk desain kemasan,

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Tahapan pertama penyajian data dan informasi bertugas untuk menganalisis dan wawancara kepada pelaku industri kreatif, tahap kedua adalah konsep desain kemasan, study typografi.studi warna .untuk tahapan pertama menbuat suatu rancangan desain produk kemasan.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Selama pelaksanaan kerja praktek, praktikan menerima pekerjaan dari pembimbing tempat pelaksanaan kerja praktek untuk membuat sebuah desain kemasan yang sesuai dengan konsep yang ditentukan. Kemudian setelah membuat desain kemasan, praktikan membuat contoh percobaan desain kemasan untuk di *asistensi* oleh pembimbing. Setelah melakukan *asistensi*

percobaan, praktikan melakukan desain kemasan yang sebenarnya, untuk diserahkan kepada pembimbing/multimedia yang kemudian langsung di buat.

Langkah awal yang dilakukan praktikan dalam membuat suatu desain kemasan yaitu sesuai dengan konsep tema mengenai industri kreatif. Hal ini dilakukan agar desain kemasan tepat dengan tema mengenai industri kreatif dan *target audience*. Setelah itu praktikan memberikan masukan–masukan kepada pembimbing sebagai pertimbangan pembuatan desain kemasan tersebut.

Setelah melakukan sebuah kesepakatan maka praktikan akan langsung mengerjakan perancangan yang di inginkan oleh CV. PikirMikir. Didalam membuat sebuah desain praktikan membuat tampilan *layout* secara keseluruhan, dari mulai jenis *image* yang akan dipakai, jenis huruf yang akan digunakan, dan jenis warna pun sangat mendukung sesuai dengan tema mengenai industri kreatif.

Tugas yang praktikan dapatkan ketika melaksanakan kerja praktek yakni membuat dan mendesain sebuah desain kemasan.

3.4 Perancangan

Selama melaksanakan kegiatan kerja praktek, penulis memperoleh banyak pengalaman dalam dunia kerja, diantaranya penulis dituntut agar mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu.

Untuk merancang sebuah karya desain kemasan yang baik pertama-tama kita harus mengumpulkan semua data-data dari hasil *observasi*. Setelah data-data itu terkumpul baru dimulai masuk ke proses *editing*, dengan mengolah data menggunakan *software* yang sudah ditentukan

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan suatu proses awal yang melibatkan kreatifitas untuk menghasilkan karya desain produk yang baik. Dalam merancang D*esain produk kemasan* ini pratikan mencoba untuk menyesuaikan dengan tema mengenai industri kreatif di bidang *fashion*, yaitu "*Qui Dee'* Konsep perancangan berawal dari semakin banyaknya jumlah industri kreatif di Jawa Barat yang mempunyai nilai ekonomi positif, Dalam merancang desain kemasan ini praktikan mencoba untuk mengabungkan konsep kreatif dengan tema *promotion*, yaitu *Qui Dee.*

Adapun langkah yang di lakukan oleh pratikan untuk membuat *desain kemasan* ini adalah menentukan konsep visual yang berkonsep promosi yang mencakup :

- visualisasi
- studi Tipografi

Kemudian setelah melakukan beberapa langkah, Konsep perancangan sebuah *desain kemasa* kreatif dimulai dari proses pencarian ide yang salah satunya berupa *konsep* promosi. Beberapa proses perancangan yang dilakukan seperti :

Tahap pertama adalah menyiapkan sketsa manual berupa sketsa manual , tujuannya adalah untuk mempermudah proses *visualisasi* pada tahapan selanjutnya. *sketsa* dibuat secara manual hanya sebagai gambaran dasar**.**

- **Visualisasi**



- **Tipografi :**

Hasil *brainstorming* jenis *font* menentukan tipografi yang digunakan:

“ARIAL” :

Digunakan karena tingkat keterbacaannya jelas dan tidak membuat orang bingung untuk melihatnya. Digunakan untuk hal yang bersifat informatif.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ‘ “ ? ! ()

a b c d f g h l j k l m n o p q r s t u f w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ‘ “ ? ! ()

The Quick Brown Jumps Over The Lazy Dog

“Myriad Pro”

Jenis-jenis *font* dipilih karena menyesuaikan dengan ciri khas tipografi dari gaaragonz paint shoe, sehingga lebih menguatkan kesan tema yaitu “sepatu lukis“. Digunakan karena tingkat keterbacaan yang nyaman dibaca, lebih lembut, dan lebih kelihatan kreatif.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ”? ! ()

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

The Quick Brown Jumps Over The Lazy Dog

3.4.1 TEKNIS PERANCANGAN

Teknis perancangan merupakan penjabaran mengenai proses pembuatan Desain kemasan. Dalam hal ini penulis membuat produk dengan *layout image* foto dan elemen-elemen *visual* agar mudah di baca dan dilihat

Background gambar yang dibuat berupa *image* yang di minta datanya dari industri kreatif sepatu lukis, dan *elemen visual* berupa *sparkler*. Pemilihan objek yang dibuat telah ditetapkan dalam konsep pembuatan *video* sesuai dengan tema *promotion.*

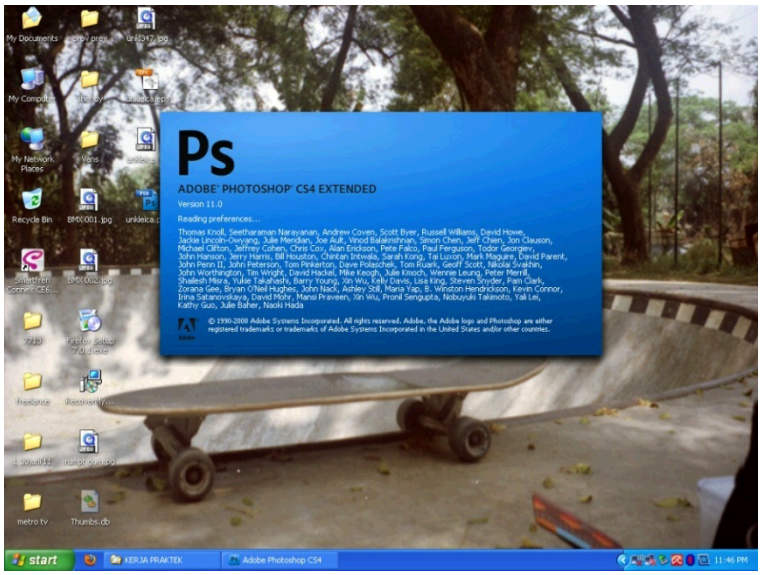
Selanjutnya adalah tahapan-tahapan perancangan untuk *edit* foto dan *video movie* sebagai berikut:

a. Menyiapkan image visaulisasi

Pertama-tama siapkanlah beberapa image visualisasi kemudian edit foto tersebut menggunakan Adobe Photoshop sesuai dengan yang diinginkan kemudian disave.jpg

b. Buka aplikasi software Adobe Photoshop Pro CS4

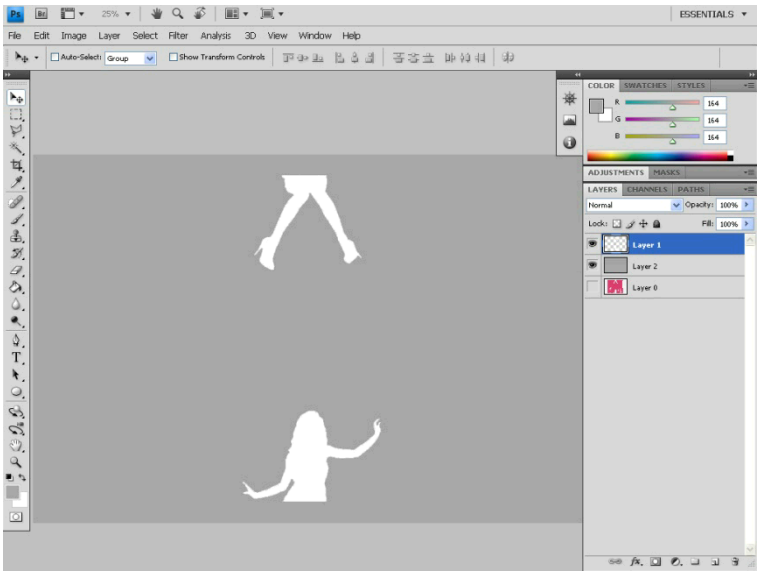
Buka aplikasi software Adobe Photoshop Pro CS4 untuk melakukan proses *editing* menggabungkan gambar visaulisasi.



Gambar I. 1. Aplikasi software Adobe Photoshop CS4

c. Siluet image

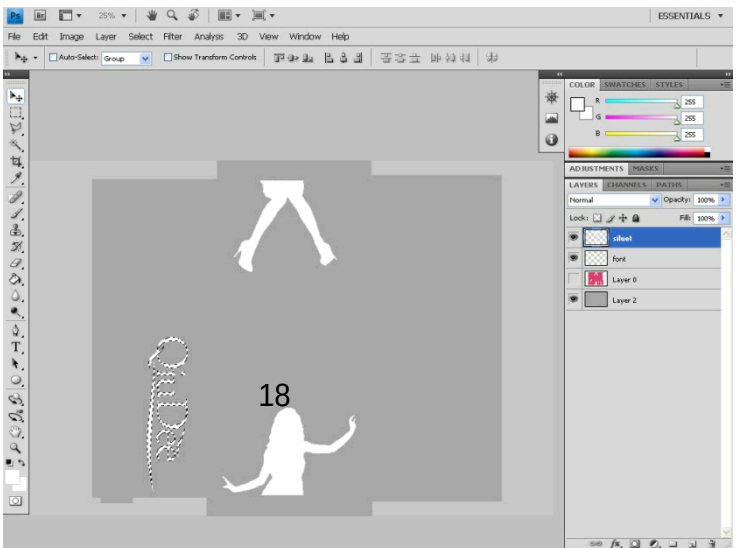
Setelah import image foto, berikutnya membuat siluet pada image yang sudah ada, *edit frame* terlebih dahulu sebelum di*save.*



Gambar I. 2. Silut image

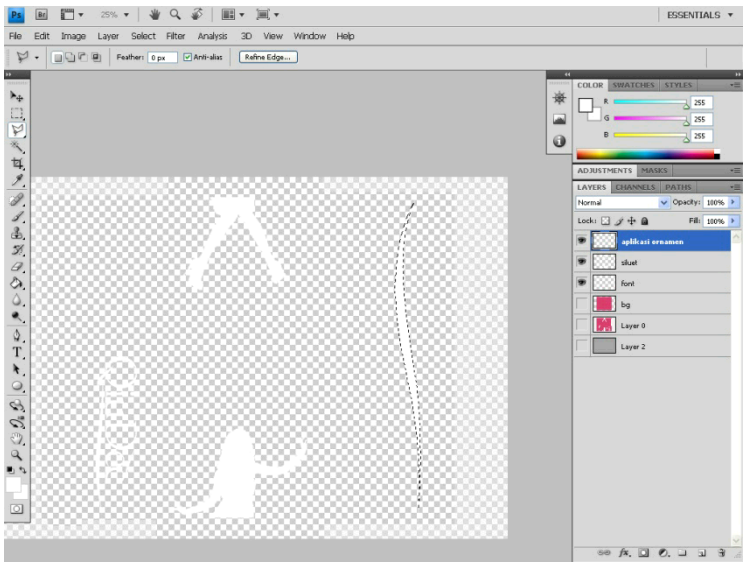
d. Siluet Font

Setelah proses penggabungan image menjadi siluet, kemudian diberi fondt pada frame berikutnya.



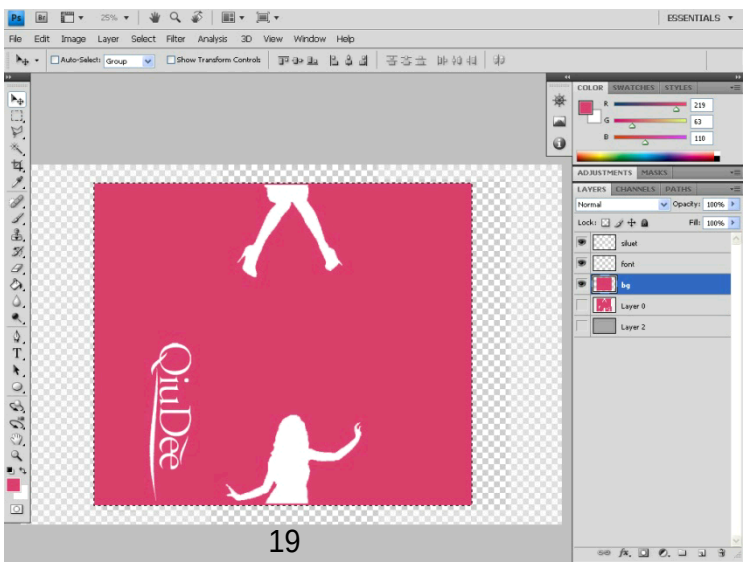
Gambar l. 3. Silut Font

e. Penambahan ornament pada seluet image

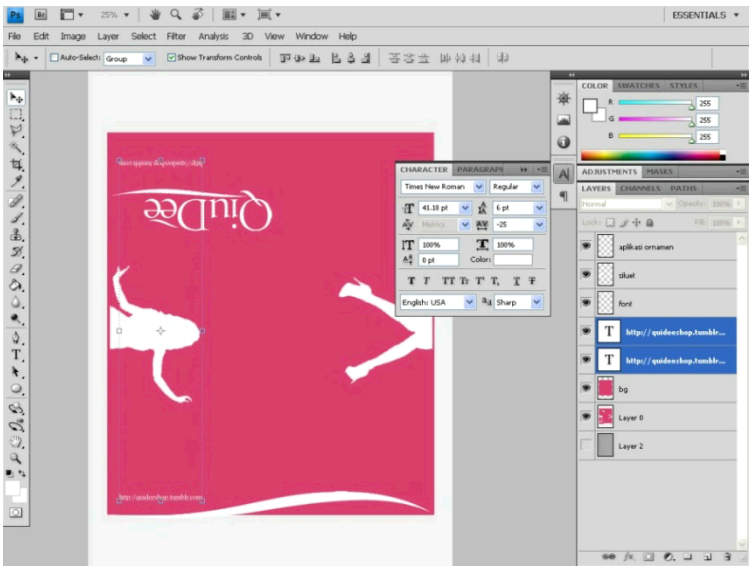


Gambar l. 4 Silut iornament

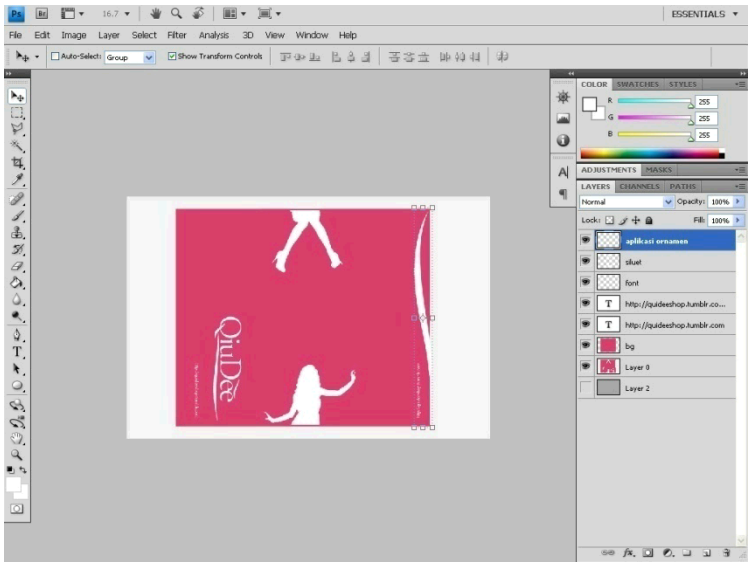
f. Penambahan pemberian warna background



Gambar l. 5. background



Gambar l. 6. Pemberian font web



Gambar l. 7. Visualisasi fix

g. Aplikasi visual terhadap kemasan fix

