BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

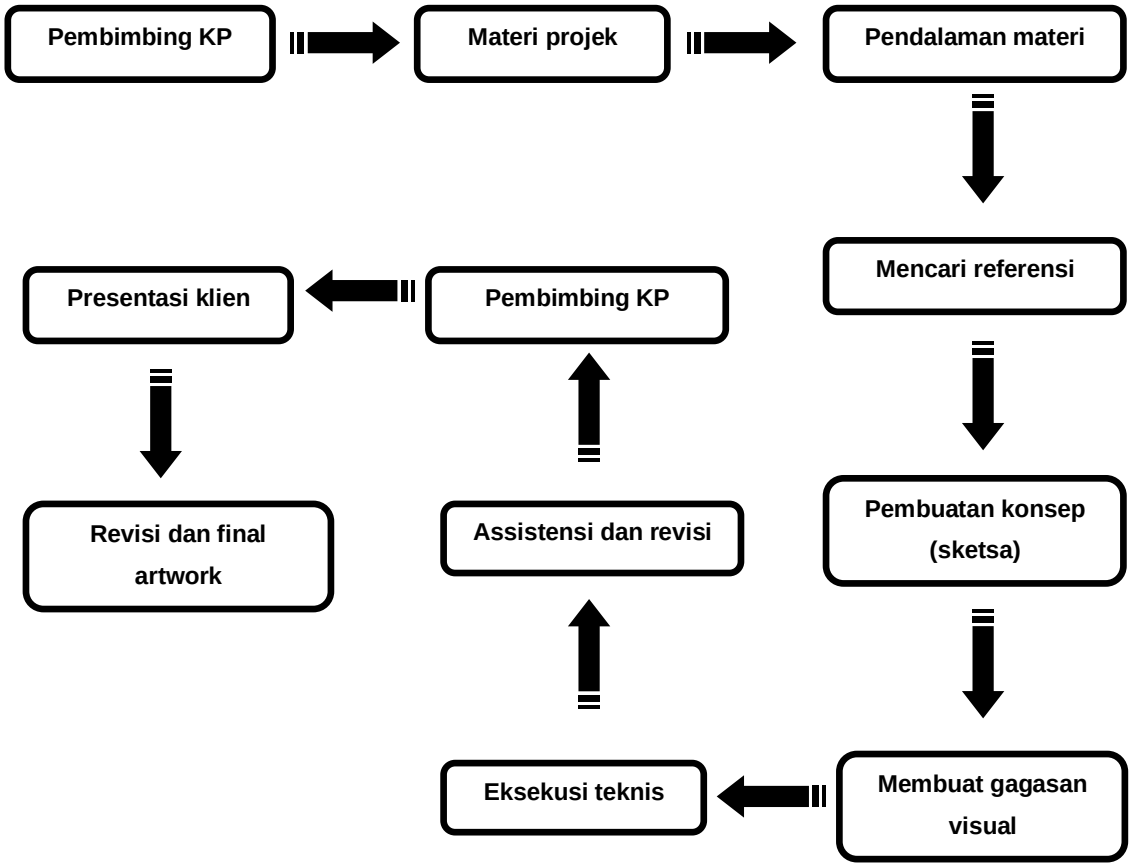
Peranan praktikan diperusahaan tersebut yaitu sebagai desainer grafis. Praktikan melakukan tugasnya sesuai ilmu yang telah ia dapatkan selama kuliah untuk membantu perusahaan. Praktikan mengaplikasikan ilmunya diperusahaan tersebut dengan cara membuat karya yang telah ditugaskan perusahaan dan diarahkan oleh pembimbing yang ada diperusahaan itu. Praktikanpun dapat memberikan masukan-masukan positif terhadap perusahaan, bertukar fikiran, dan saling berdiskusi dalam memecahkan suatu masalah. Selain itu praktikan juga ikut membantu beberapa pekerjaan yang ada diperusahaan itu.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek Di Perusahaan

Pekerjaan praktikan selama bekerja di perusahaan tersebut yaitu mengerjakan desain media-media cetak seperti desain kemasan makanan ringan keripik pisang “BANNA CRISP”, Pekerjaan lainnya yaitu mendesain aplikasi-aplikasi logo sepert desain kalender, paying, mug, pulpen, dan lainnya.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Praktikan bekerja sama seperti karyawan yang ada diperusahaan tersebut. Dengan mematuhi segala peraturan yang ada di perusahaan tersebut. Praktikan membuat karya lalu pembimbing yang ada diperusahaan mengarahkan dan jika karya itu sudah layak maka perusahaan akan memanggil klien yang bersangkutan. Lalu praktikan mempresentasikan karyanya kepada klien. Setelah itu membuat kesepakatan antara praktikan, perusahaan, dan klient atas karya tersebut apakah akan dipergunakan, diperbaiki, atau membuat baru.



Tabel III.1 Bagan Metode Kerja Praktek

3.4 Perancangan

Perancangan yang praktikan buat yaitu meliputi proses pencarian referensi, pemahaman referensi, pencarian ide, pembuatan sketsa kasar, sketsa detail (bentuk, tipografi, warna, dan gambar), lalu diproses kembali menggunakan media digital dengan menggunakan software desain, dan tahapan akhir berupa final artwork.

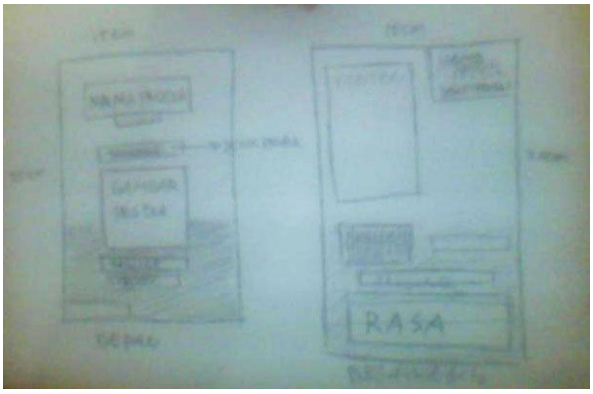
3.4.1 Konsep Perancangan

Praktikan membuat konsep perancangan yang dimulai dengan pemahaman materi yang diberikan perusahaan sebagai panduan membuat sebuah karya.

Nama Produk : BANNA Crips
Arti nama produk : keripik pisang
Pesan dari nama produk : agar mudah diingat
Tipe proyek : Desain kemasan
Bahan yang digunakan untuk kemasan produk : plastic 3 lapis silver
Ukuran kemasan : 25 cm x 15 cm
Ditribusi produk : supermarket
Cara konsumen mengkonsumsi produk : diperjalanan dan saat santai
Perbedaan dari pesaing : proses pembuatan dan bahan pembuatan (perasanya alami bukan kimia)
Objek utama pada kemasan : nama produk dan gambar produk
Tagline : keripik kaya rasa
Kesan kemasan : professional, renyah, berkelas, alami
Pesan kepada konsumen : snack alami dan sehat , elegan, premium class snack
STP :

- Demografi :
    - Usia : 5-50 tahun
    - Gender : pria – wanita
    - Pendapatan : 1,5 juta/bulan
    - Pekerjaan : karyawan/ pengusaha
    - Pendidikan : mahasiswa
    - Kelas social : semua kalangan
- Psikografi :
    - Aktivitas : mahasiswa/ karyawan/ ibu rumah tangga
    - Minat/ hobi : pecinta kuliner

Konsep perancangan sebuah desain kemasan makanan ringan yaitu dimulai dari proses pencarian ide yang salah satunya berupa *main mapping* yang membahas tentang isi konten sampai bentuk kemasannya, hasil *main mapping* dirancang kedalam sebuah sketsa berikut :



Gambar III.1 Hasil Sketsa Yang Dipilih

a. Tema

Tema yang praktikan pilih untuk desain kemasan keripik pisang "BANNA CRISP" yaitu elegan dan renyah, dan kebetulan sesuai permintaan klien.

b. Gambar

Unsur utama pada desain kemasan ini yaitu gambar sebuah produk, gambar diambil dengan menggunakan teknik fotografi. Hasil foto diambil dari internet (google.com). Bertujuan agar produk terlihat oleh konsumen untuk menarik perhatian konsumen.



Gambar III.2 Foto Yang Digunakan Untuk Pengerjaan Sketsa Digital

(Sumber : Http://3.Bp.Blogspot.Com)

c. Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah Imprint MT Shadow, Berlin Sans FB, Script MT Bold. Alasan digunakannya font ini yaitu Huruf imprint mt shadow mewakili bahan dasar utama dari keripik pisang ini yaitu pisangnya. Huruf berlins sans fb menegaskan huruf agar hurufnya mudah dibaca dalam waktu yang singkat. Huruf script mt bold memiliki arti kelezatan yang tidak terputus maka mengambil

Imprint MT Shadow

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890!@#$%^&*()_+

Berlin Sans FB

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOOPQRSTUVWXYZ
1234567890!@#$%^&*()_+

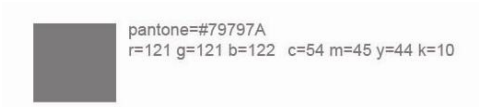
Script MT Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOOPQRSTUVWXYZ
1234567890!@#$%^&*()_+

Gambar III.3 Jenis Font yang Dipilih

d. Warna

warna yang dipilih merupakan perwakilan dari produk yang memberikan kesan renyah, elegan, dan alami.



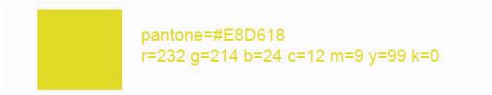
Warna abu-abu tua melambangkan elegan, berkelas, namun tegas.



Warna abu-abu muda melambangkan elegan, bias diterima pada semua kalangan, penyeimbang warna pada



Warna putih mempunyai arti bersih, alami, dan higienis



Warna kuning yaitu mewakili warna pisang kapas yang dipakai sebagai bahan utama pembuatan keripik pisang ini

Gambar III.4 Warna yang Dipilih

e. Bentuk

Bentuk kemasan berukuran 25 cm x 15 cm, bertujuan agar produk ini praktis dibawa kemana saja.



Gambar III.5 Bentuk Dan Ukuran yang Dipilih

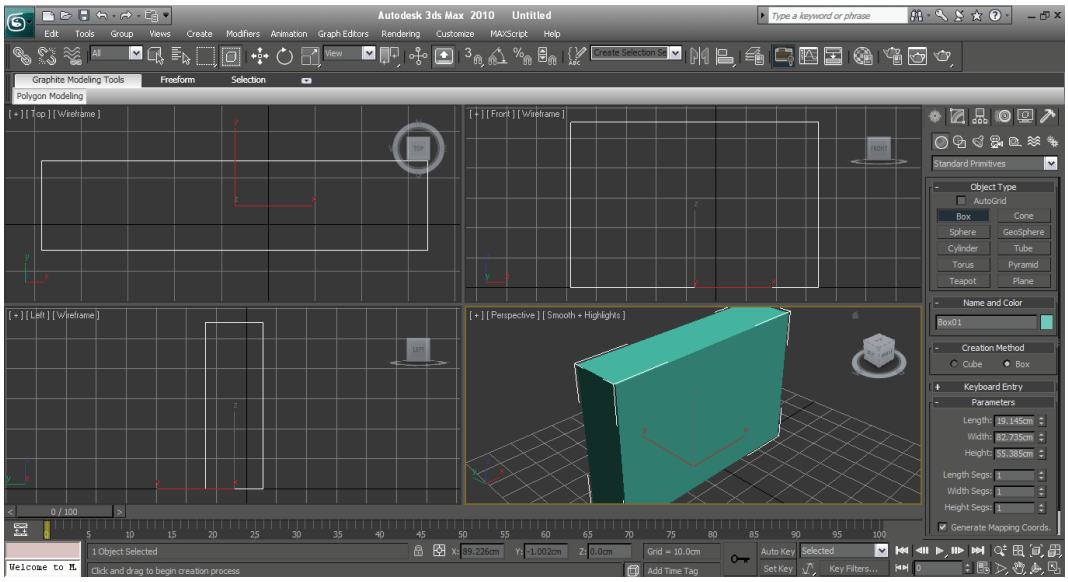
3.4.2. Teknis Perancangan

Teknis perancangan merupakan penjabaran tentang proses perancangan desain kemasan makanan ringan keripik pisang “BANNA Crisp”.

Teknis perancangan kemasan:

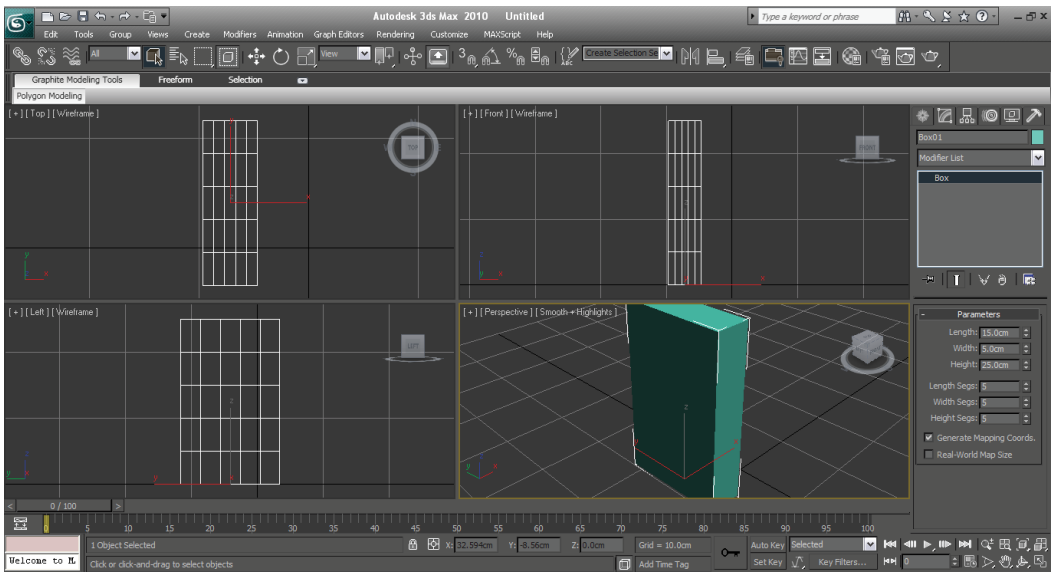
Untuk merancang sebuah kemasan yang praktikan lakukan yaitu pertama-tama praktikan menggunakan software 3D max.

Yang pertama membuka software 3Dmax, lalu membuat membuat sebuah kotak.



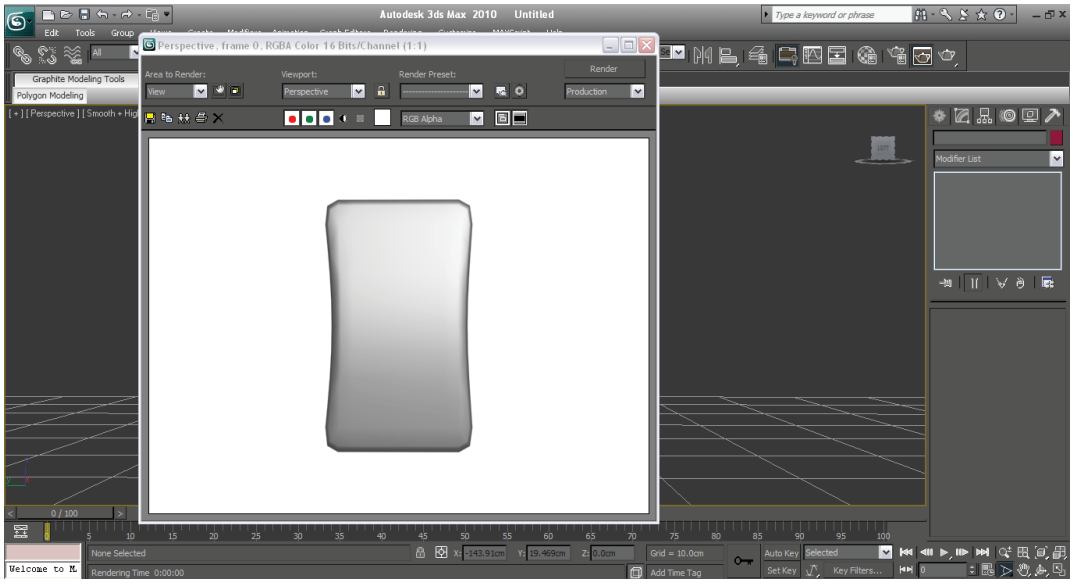
Gambar III.6 Tampilan 3DMAX

Langkah selanjutnya yaitu atur kotak tersebut sesuai dengan kebutuhan.



Gambar III.7 Tampilan 3DMAX

Setelah mengatur ukuran kotak lalu atur bentuk kotak sesuai desain yang dibuat. Setelah itu buatlah kemasan agar terlihat seperti alumunium foil.



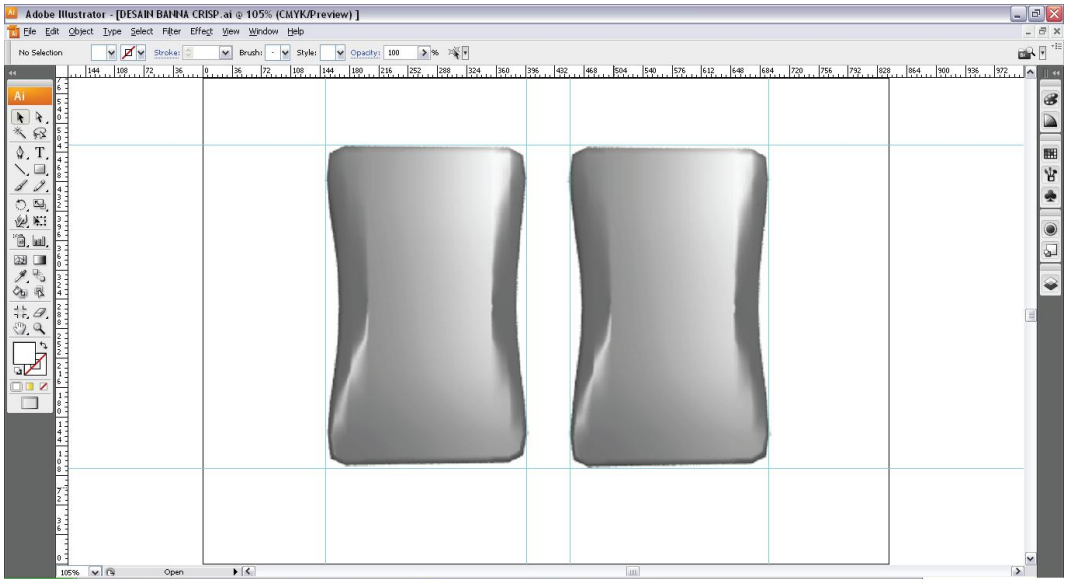
Gambar III.8 Tampilan 3DMAX

Berikut adalah gambar bentuk kemasan yang sudah jadi.



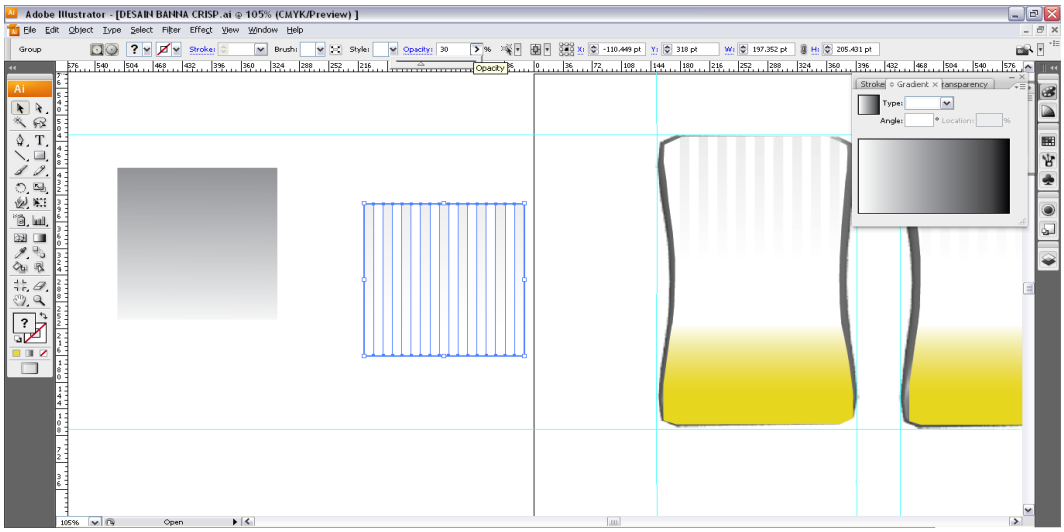
Gambar III.9 Tampilan 3DMAX

Selanjutnya buka software ADOBE ILLUSTRATOR lalu pindahkan gambar kemasan yang tadi dibuat di 3D Max ke ADOBE ILLUSTRATOR.



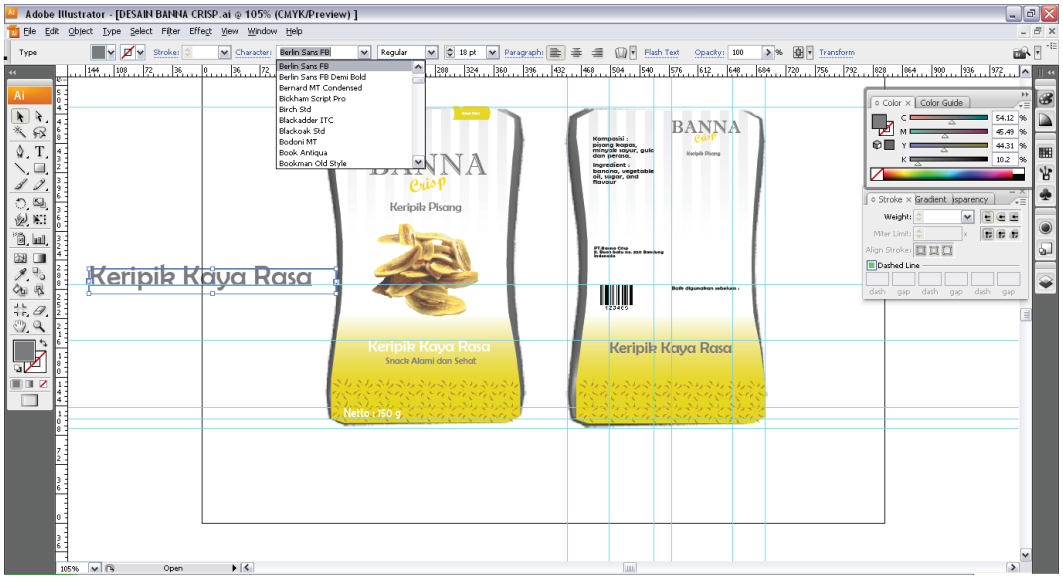
Gambar III.10 Tampilan Adobe Illustrator

Lalu buatlah desain bagian atas dengan bentuk seperti kemasan tadi lalu warnai dengan warna putih. Setelah itu buat desain kemasan bagian bawah, kenapa dipisahkan karena warna desain berbeda, warna bagian bawah dibuat bergradasi menunjukan cirikhas dari bahan dasar yang dipakai dalam produk ini yaitu pisang yang berwarna kuning.Setelah itu tambahkan aksen abu-abu yang sudah dibuat gradasi, agar menambah kesan seimbang pada kemasan, agar kemasan terlihat lebih elegan.



Gambar III.11 Tampilan Adobe Illustrator

Lalu masukan gambar produk agar produk terlihat disimpan ditengah sebagai pusat perhatian konsumen. Lalu nama brand/merk dan tipografi yang lainnya dimasukan untuk menjelaskan informasi yang ada pada produk tersebut.



Gambar III.12 Tampilan Adobe Illustrator

Berikut hasil akhir *final artwork* desain kemasan keripik pisang “BANNA Crisp”



Gambar III.13 *Final Artwork* Desain Kemasan Keripik Pisang “BANNA Crisp”

Tahapan teknis telah selesai dikerjakan, selanjutnya penyerahan file kepada perusahaan dan presentasi kepada klien tentang karya yang telah dibuat oleh praktikan. Praktikan menjelaskan karyanya kepada klien dan memberikan beberapa masukan terhadap produk klien.

3.4.2.1 karya lain yang dikerjakan

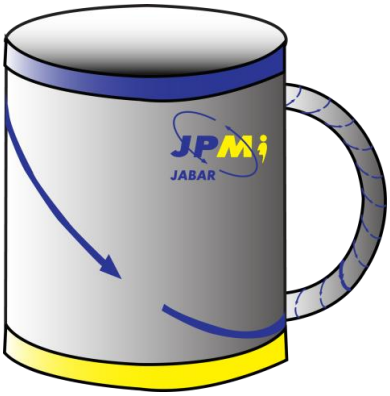
Aplikasi dari Logo JPMI

- Baju



Gambar III.14 *Final Artwork* Desain Aplikasi Logo JPMI

- Gelas



Gambar III.15 *Final Artwork* Desain Aplikasi Logo JPMI

- Payung



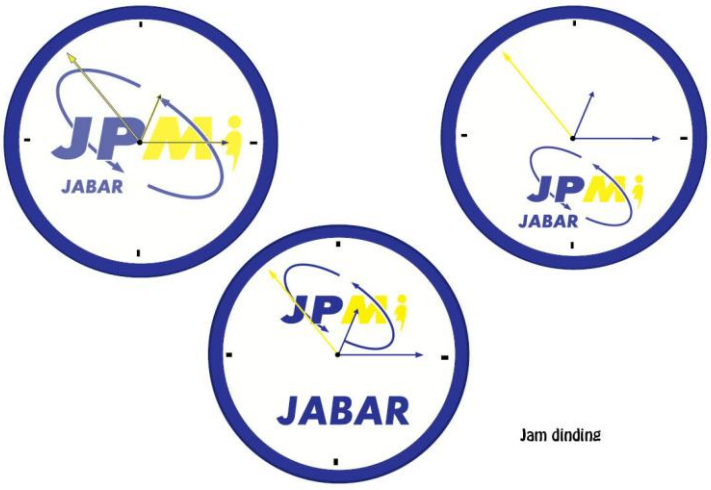
Gambar III.16 *Final Artwork* Desain Aplikasi Logo JPMI

- Pulpen



Gambar III.17 *Final Artwork* Desain Aplikasi Logo JPMI

- Jam dinding



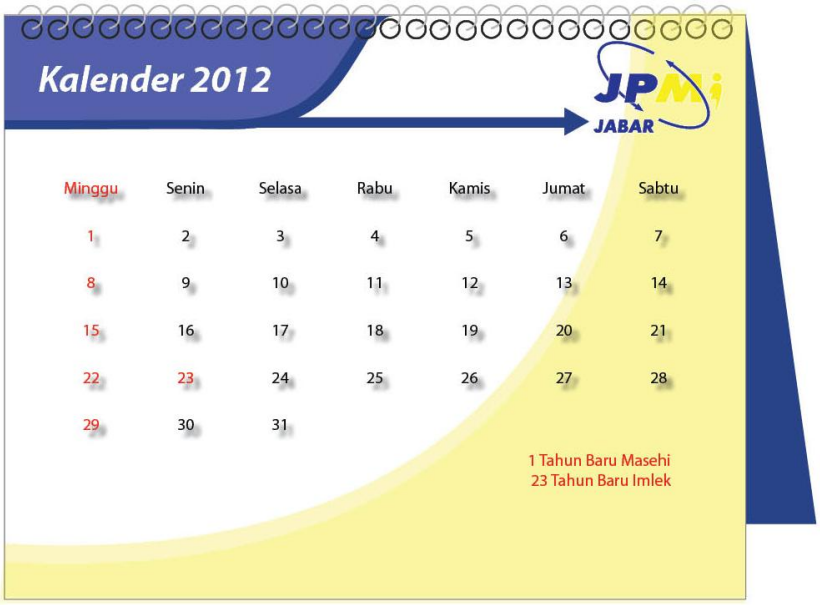
Gambar III.18 *Final Artwork* Desain Aplikasi Logo JPMI

- Stiker



Gambar III.19 *Final Artwork* Desain Aplikasi Logo JPMI

- Kalender



Gambar III.20 *Final Artwork* Desain Aplikasi Logo JPMI