BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam perusahaan

CV. Terang Jaya Motor memberikan peranan bagi praktikan dalam melakukan kerja praktek. Praktikan diminta untuk merancang desain *T–Shirt souvenir* dari Terang Jaya Motor.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Dalam pelaksanaan kerja praktek, praktikan bertanggung jawab menentukan dan merancang konsep *T-Shirt* berdasarkan permintaan yang telah diberikan oleh CV. Terang Jaya Motor.

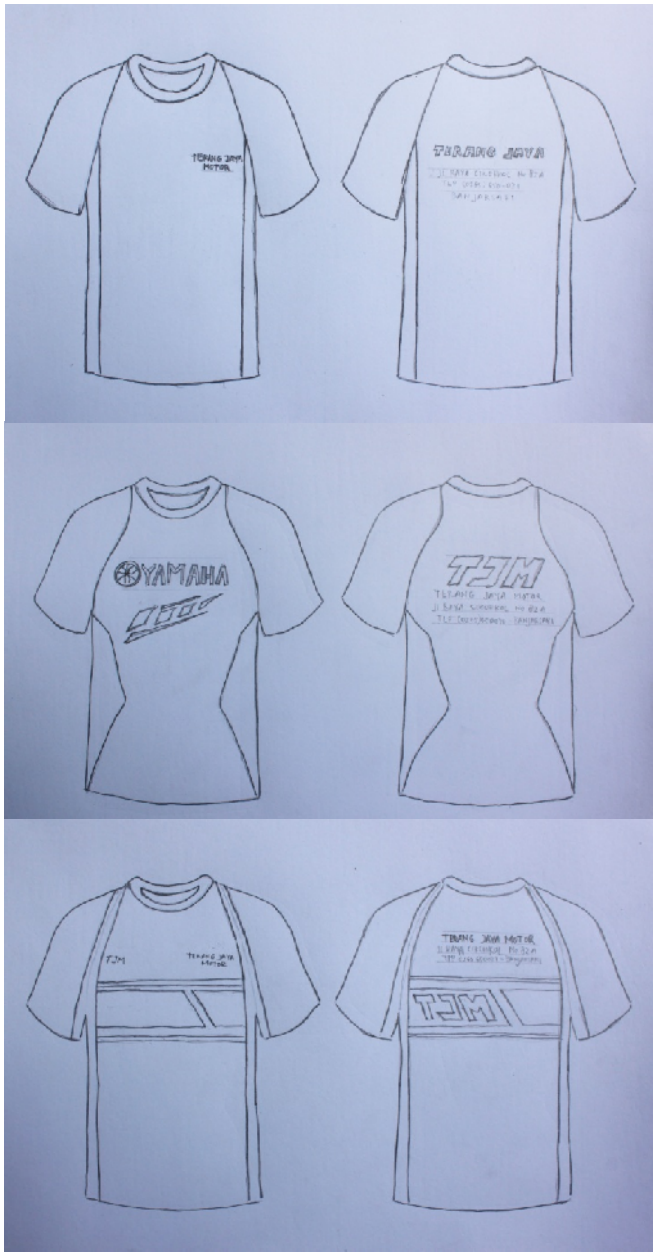
3.3 Metode Kerja

Dalam pengerjaan sebuah rancangan desain *T–Shirt*, pertama–tama klien memberikan point–point yang berhubungan dengan Yamaha dan Terang Jaya Motor kepada praktikan, kemudian praktikan membuat sketsa manual dari arahan yang telah diberikan, setelah membuat beberapa alternative dengan varian warna, motif, font yang berbeda klien memilih dua jenis *T–Shirt* yang akan dikembangkan. Kemudian praktikan menggunakan komputer sebagai alat bantu utama dan penggunaan software berbasis grafis seperti Corel Draw, Adobe Ilustrator, Adobe Photoshop, jaringan internet sebagai penunjang dalam proses perancangan desain *T–Shirt* tersebut.

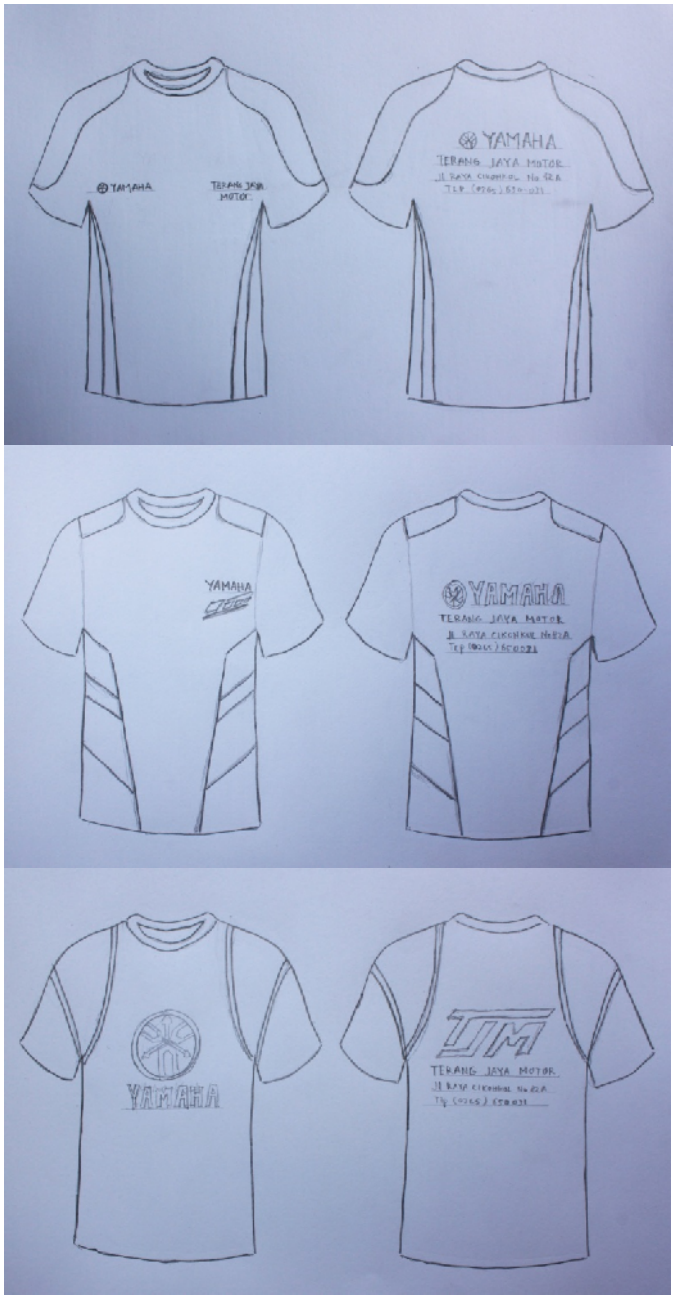
3.4 Perancangan

3.4.1 Konsep Perancangan

Hal pertama yang dilakukan oleh praktikan dalam perancangan *T–Shirt* Terang Jaya Motor ialah menggambar beberapa alternatif sketsa manual. Klien menginginkan hal–hal yang berhubungan dengan Yamaha dan Terang Jaya Motor yaitu bernuansa sporty dan otomotif.



Gambar III.1 Sketsa *T–Shirt* Bagian Pertama



Gambar III.2 Sketsa *T–Shirt* Bagian Kedua

Kemudian proses selanjutnya ialah menambahkan warna secara manual pada beberapa alternatif sketsa.



Gambar III.3 Sketsa warna *T–Shirt* Bagian Pertama

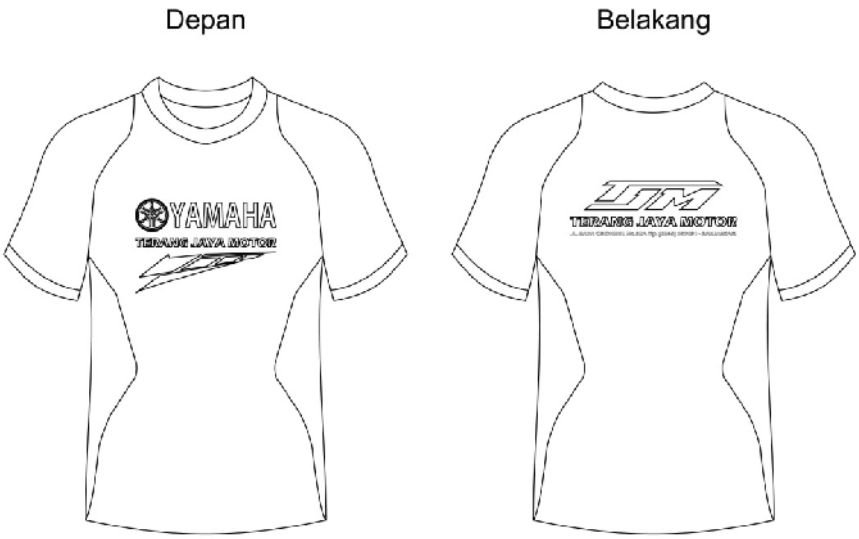


Gambar III.4 Sketsa warna *T–Shirt* Bagian Kedua

Setelah menyeleksi ke enam sketsa, klien memilih dua sketsa yang ingin dikembangkan. Lalu praktikan menampilkan dalam bentuk vector.



Gambar III.5 Sketsa Digital *T–Shirt* Model 1



Gambar III.6 Sketsa Digital *T–Shirt* Model 2

Setelah membuat dua motif tanpa warna ke dalam bentuk vector, praktikan memberikan beberapa varian warna pada dua motif sketsa *T-Shirt* tersebut.



Gambar III.7 Sketsa Warna Digital *T–Shirt* Model 1



Gambar III.8 Sketsa Warna Digital *T–Shirt* Model 2

Setelah salah satu warna dan motif terpilih, klien menginginkan font dan gambar dari *T-Shirt* model 2, untuk diterapkan pada warna dan motif *T-Shirt* model 1, yang bertujuan memunculkan grafis ciri khas YAMAHA dan menyelaraskan nuansa otomotif.



Gambar III.9 Penerapan Gambar Dari *T–Shirt* Model 2 Ke *T–Shirt* Model 1



Gambar III.10 Hasil Penerapan Dari *T–Shirt* Model 2 Ke *T–Shirt* Model 1

Setelah klien melihat dan mempertimbangkan rancangan *T-Shirt* yang diminta, klien dan praktikan berdiskusi menambah penyablonan pada bagian sisi tangan, perubahan warna kuning pada inisial 'TJM', dan pembesaran ukuran *font* pada alamat Terang Jaya Motor, guna meningkatkan tingkat keterbacaan.



Gambar III.11 Hasil Revisi Sablon Tangan Dan Sablon Belakang

3.4.2 Teknis Perancangan

a. Rancangan Motif dan Warna

Rancangan T-Shirt Souvenir Terang Jaya Motor ini menggunakan warna merah di bagian badan dan warna hitam di bagian tangan dan sisi badan sesuai pilihan klien. Motif dan warna ini terinspirasi dari seragam mekanik Yamaha yang terkesan otomotif dan warna yang kontras.



Gambar III.12 Rancangan Warna dan Motif

b. Rancangan Sablon

Sablon depan terdiri dari logo dan nama perusahaan induk (YAMAHA), nama perusahaan (Terang Jaya Motor), dan *grafis* ciri khas Yamaha. Pada teks Terang Jaya Motor, praktikan memakai *font Eras Bold ITC* yang disetujui oleh klien.



Gambar III.13 Rancangan Sablon Depan

Sablon belakang terdiri dari Inisial (TJM), nama perusahaan (Terang Jaya Motor), dan alamat lengkap Terang Jaya Motor. Pada inisial TJM, praktikan membuat *custom font* yang terinspirasi dari *font Yamaha R1*, pada teks Terang Jaya Motor dan alamat, praktikan kembali memakai *font Eras Bold ITC* yang disetujui oleh klien.



Gambar III.14 Rancangan Sablon Belakang

Sablon pada bagian tangan terdiri dari nama perusahaan induk (Yamaha) dan inisial Terang Jaya Motor (TJM).



Gambar III.15 Rancangan Sablon Bagian Tangan

c. Rancangan Warna

Warna yang digunakan pada *T-Shirt* souvenir Terang Jaya Motor, diantaranya :



CMYK : 0-99100-0
RGB : 255,0,0
PANTONE : 172 C

CMYK : 75-68-67-90
RGB : 0-0-0
PANTONE : 426 C

CMYK : 58-49-46-15
RGB : 109-110-113
PANTONE : 424 C

CMYK : 4-0-93-0
RGB : 255-242-0
PANTONE : 3945 C

CMYK : 0-0-0-0
RGB : 255-255-255
PANTONE : 7541 C

Gambar III.16 Warna Yang Digunakan

d. Hasil Akhir *T-Shirt*



DEPAN



BELAKANG



SAMPING

Gambar III.17 *T-Shirt* Hasil Akhir