BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan Praktikan Dalam Perusahaan selama kerja praktek di C.V Kurnia Teknik adalah mendesain atau merancang sebuah kemasan yang dimana kemasan merupakan salah satu hal yang dibutuhkan perusahaan untuk menunjang atau meningkatkan hasil penjualan produk perusahaan.

Dalam Perancangan suatu kemasan, praktikan tidak hanya bekerja sendiri tetapi praktikan melakukan diskusi dan asistensi kepada bagian creative design. Apabila sketsa yang dikerjakan sudah memenuhi persyaratan maka sketsa tersebut akan di ACC. Setelah itu, praktikan mulai membuat atau menjalankan atau melakukan proses produksi sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.

Pada C.V Kurnia Teknik, Penulis ditempatkan dibidang dan graphic design. Penulis diberikan tugas sebagai seorang designer, baik itu ketika skets awal menggunakan pensil, sampai eksekusi komputer, baik itu pewarnaan dan penambahan efek-efek lain.

Dalam laporan kerja praktek ini, penulis akan memberikan contoh-contoh tugas yang telah dikerjakan selama kerja praktek berlangsung.

3.1.1 Bidang Kerja

Dalam mengerjakan desain kemasan, C.V Kurnia Teknik memiliki tim rancangan desain tersendiri yang telah memiliki kemampuan aplikasi selera dari perusahaan itu sendiri.

Selama proses kerja praktek berlangsung, praktikan ditempatkan di tim yang sama, yang terdapat dalam C.V Kurnia Teknik. Dalam Tim tersebut, praktikan berperan dalam membuat visual, membuat sketsa dan bekerja sebagai perancang graphic desain, khusus nya dalam perancangan desain kemasan.

3.2 Pekerjaan yang Dilakukan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama melaksanakan Kerja Praktek di C.V Kurnia Teknik, praktikan berperan dalam pembuatan sketsa kerja desain, berupa sketsa manual yang berisikan tentang gambaran awal kemasan akan dibentuk, setelah itu masuk ke tahap digital, yang merupakan proses akhir dari perancangan kemasan.

3.3 Metode Kerja

Untuk menyelesaikan satu rancangan model yang dieksekusi gambar kerja detailnya ke komputer, praktikan menyelesaikan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Meminta Tugas

   Hal ini dilakukan untuk melakukan konfirmasi terhadap instruktor perusahan akan hal-hal apa saja yang harus dipenuhi dalam proses perancangan kemasan.

2. Membuat Sketsa

   Sketsa yang dikerjakan sesuai dengan tugas yang diberikan oleh instruktur, lalu sketsa dibuat lebih dari satu dan dibandingkan sketsa mana yang akan diambil untuk dilanjutkan dalam pengerjaan komputer.

3. Proses Asistensi

   Setelah sketsa-sketsa dikumpulkan, lalu selanjutnya kita berkumpul dan mempertimbangkan sketsa mana yang akan diambil, tentunya dengan pendapat dan persetujuan bersama.

4. Eksekusi Komputer

   Untuk mengeksekusi model ke komputer praktikan menggunakan program software adobe ilustrator yang mana digunakan untuk membuat *graphic design*.

5. Asistensi *Print Out*

Hasil print out pertama yang dicetak diajukan kepada instruktor untuk di asistensi terakhir kalinya. Jika mengalami koreksi, maka praktikan harus mengedit kembali file gambar kerja tersebut, untuk kemudian di eksekusi.

6*. Final Art Work*

Hasil yang diinginkan adalah gambar kerja print out komputer dengan keterangan gambar yang disetujuin oleh pembimbing sebelumnya.

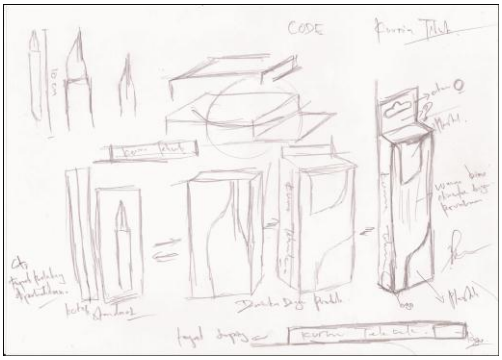
3.4 Perancangan

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang di angkat dalam proses pembuatan kemasan ini adalah memunculkan suatu inovasi yang baru serta tampilan yang lebih segar dan menarik. Pembuatan desain kemasan disesuaikan dengan produk yang telah ditetapkan. Kemasan yang ditampilkan diharapkan bisa mewakili secara keseluruhan produk yang akan dikemas.

3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis perancangan diawali dengan pembuatan sketsa desain kemasan, yang berupa coretan yang berisikan tentang konsep, dan betuk sementara bagaimana kemasan akan dibentuk.

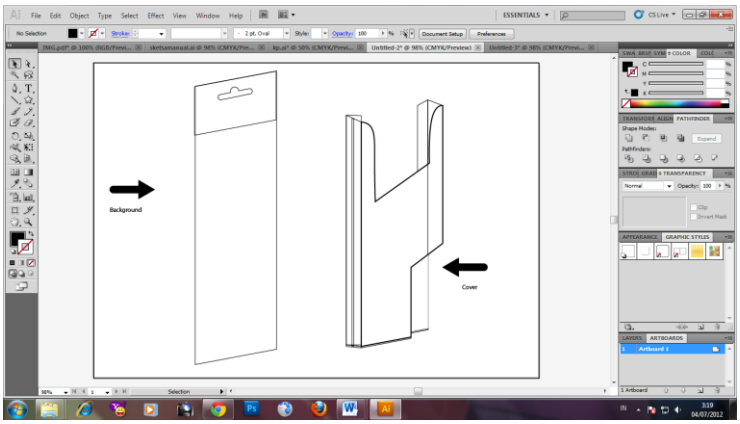


Gbr . III .1 Sketsa Manual

Setalah sketsa dibentuk dan telah dipilih oleh perusahaan, maka tahap selanjutnya merupakan tahap eksekusi berupa digital yang menggunakan aplikasi adobe ilustrator. Dalam tahap ini praktikan membagi proses eksekusi ke dalam beberapa tahap di antara nya :

Tahap 1

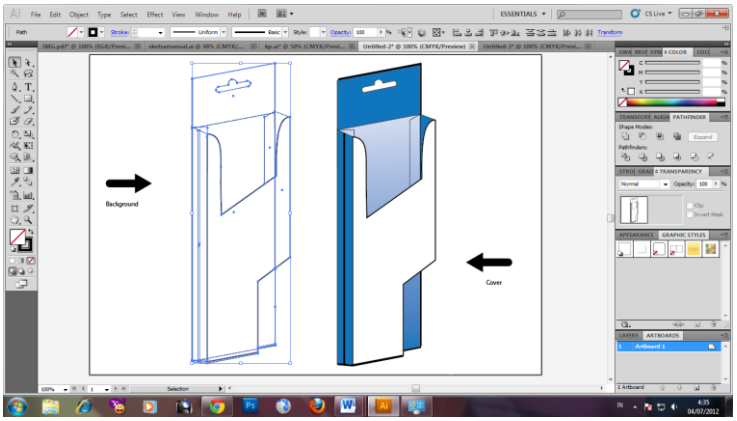
Pada tahapan pertama ini desain kemasan diawali dengan membentuk sketsa berupa garis-garis, yang terdiri dari *background* dan *cover* kemasan. Pembuatan cover kemasan disesuikan dengan produk yang dibentuk ulang dengan bentuk lebih sederhana dan lebih menarik.



Gbr III. 2 Cover dan Background

Tahap 2

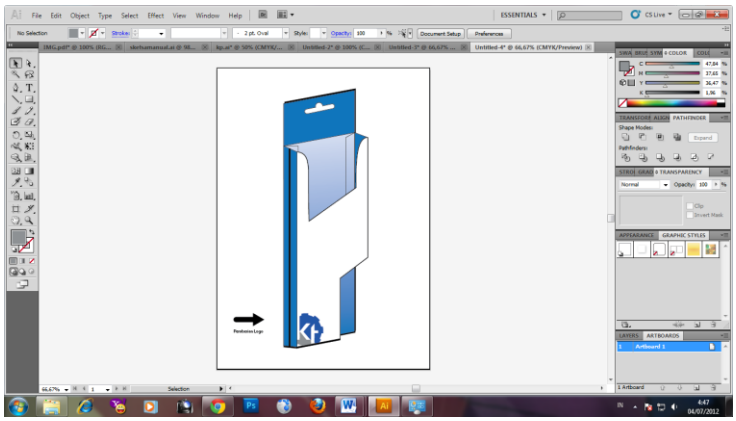
Pada tahap ini, desain *cover* dan *background* yang telah di bentuk, disatukan membentuk kemasan yang telah disesuikan dengan sketsa awal kemasan, dan sudah masuk dalam tahap pewarnaan.



Gbr III. 3 Proses Penyatuan dan Perwanaan

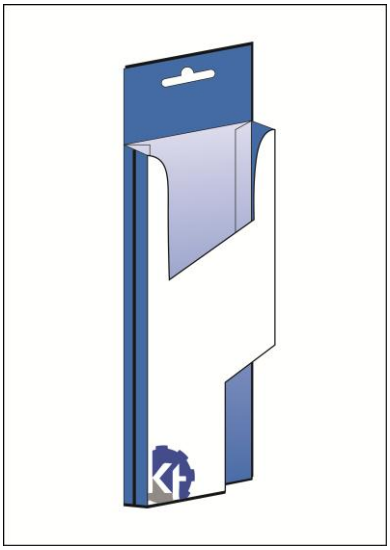
Tahap 3

Tahap ketiga ini merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan kemasan, yaitu tahapan dimana kemasan akan diberi tambahan visual, berupa logo.



Gbr III.4 Pemberian Logo Kemasan

Final Art Work



Gbr III.5 Desain Kemasan

Berdasarkan tahapan-tahapan di atas, kemasan akan dicetak berdasarkan ukuran yang sebenarnya yang sesuai dengan produk yang akan digunakan. Kemasan itu sendiri akan dilapisi dengan mika transparan yang akan menambah bentuk kemasan lebih menarik.

3.4.3 Warna

Warna yang digunakan pada kemasan, merupakan warna dasar dari logo perusahan. Penetapan warna pada kemasan diterapkan agar tidak ditemukan kesalahan dalam hal pencetakan. Adapun warna yang digunakan antara lain sebagai berikut :



Biru
PANTONE DS 225-1 C
C : 100 M : 20 Y : 0 K : 0
R : 0 G : 124 B : 195

Gbr III. 6 Palet Warna Biru



Putih
C : 0 M : 0 Y : 0 K : 0
R : 255 G :255 B : 255

Gbr III. 7 Palet Warna Putih