BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam kerja praktek ini, posisi yang ditempati di perusahaan adalah desainer. Sebagai desainer perusahaan menuntut perananya, diantaranya yaitu :

1. Memberikan masukan kepada perusahaan dalam setiap pengerjaan visual yang sedang dilakukan perusahaan
2. Mengeksekusi konsep visual yang diinginkan perusahaan menjadi hasil karya nyata
3. Membantu perusahaan mengerjakan proyek pekerjaan visual yang sedang ditangani perusahaan

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama kerja praktek ini telah diselesaikan beberapa pekerjaan, diantaranya yaitu membuat merchandise untuk Uncluster.com dalam bentuk stiker, membuat media promosi dalam bentuk x-banner untuk Uncluster.com dan membuat layout majalah pariwisata untuk Disbudpar yang ditangani oleh Uncluster.com. Dalam membuat x-banner, perusahaan menugaskan untuk melihat referensi x-banner yang telah dibuat sebelumnya. Berikutnya dicoba penyederhanaan visual yang sudah ada serta memasukan konsep yang diinginkan oleh perusahaan dengan membuat beberapa alternatif visual.

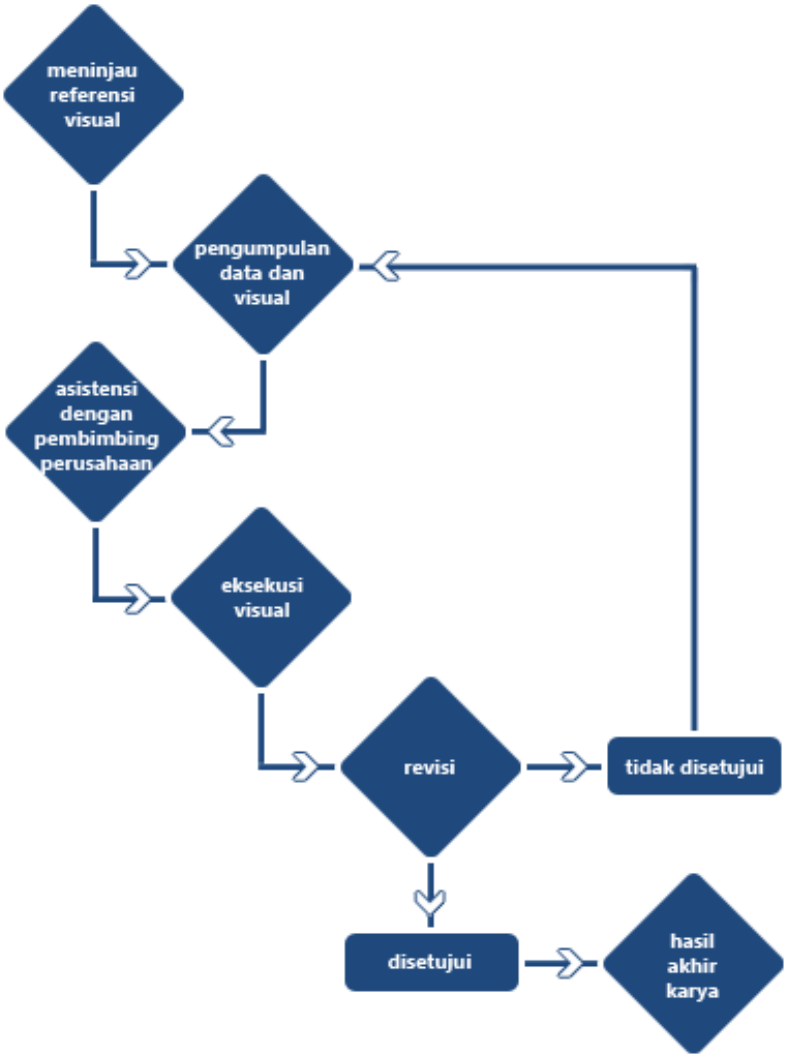
3.3 Metode Kerja Praktikan

Metode kerja dalam mengerjakan x-banner untuk Uncluster.com yaitu sebagai berikut :

1. Meninjau referensi yang telah ada
2. Pengumpulan data dan visual yang dibutuhkan

3. Berkonsultasi dengan pembimbing di perusahaan
4. Eksekusi visual dengan konsep yang telah disepakati dengan pembimbing di perusahaan

Setelah eksekusi visual selesai, hal yang berikutnya dilakukan yaitu revisi kepada pembimbing di perusahaan dan mengulangi metode dari nomor 2 dan seterusnya. Berikut bagan kerja selama melakukan kerja praktek di Uncluster.com :



Tabel 2 Bagan Kerja

3.4 Perancangan

Berikut perancangan pengerjaan x-banner yang dibutuhkan oleh Uncluster.com sebagai media promosi yang ditempatkan di bagian front office kantor Uncluster.com.

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan dari x-banner yang akan dibuat merupakan konsep yang diberikan perusahaan yang memberikan arahan posisi perusahaan di masyarakat sebagai media informasi bergenre anak muda sehingga visual yang muncul tidak boleh kaku. Dengan berbekal arahan tersebut dicoba dikembangkan ide visual diantara kata kunci yang muncul, yaitu musik dan anak muda.

Setelah itu hal yang dilakukan yaitu merealisasikan ide yang telah didapat dari konsep sebelumnya kedalam sketsa. Sketsa dari konsep yang dibuat berupa visual sebuah tangan yang sedang memetik gitar. Visual tangan memetik gitar ini menggambarkan gelora anak muda yang penuh semangat. Setelah sketsa selesai, langkah berikutnya adalah membuat tampilan frame. Pada frame terdapat logo Uncluster.com yang diletakan di tengah atas serta teks www.uncluster.com yang ditempatkan di bawah. Selain itu ditambahkan teks “The updated & completed music info with different perspective & interesting writing” sesuai arahan pembimbing di perusahaan. Seluruh tipografi menggunakan font

Ebrima

aA bB cC dD eE fF gG hH iI jJ kK lL mM nN oO pP qQ rR sS tT uU vV wW xX yY zZ 1234567890

Font dari kelas sans serif yang memiliki bentuk tidak kaku sehingga memberikan kesan positif serta kasual dan cocok dengan konsep dari x-banner yang sedang dikerjakan untuk perusahaan.

Sedangkan konsep warna yang digunakan yaitu komposisi warna monochrome dengan warna-warna sebagai berikut



C:41% M:39% Y:54% K:6%



C:59% M:61% Y:66% K:49%

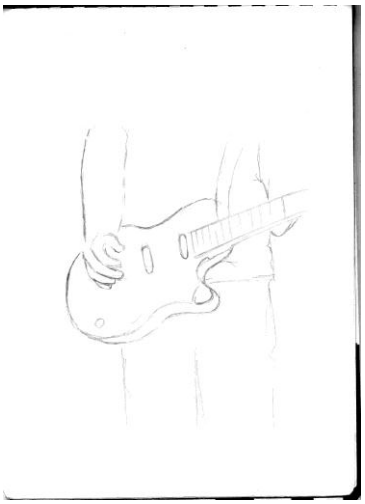


C:68% M:70% Y:65% K:81%

Hasil akhir visual yang diinginkan berupa foto ilustrasi. Foto dipilih untuk mewakili uncluster sebagai majalah jurnalisme yang penuh dengan ilustrasi foto. Maka diilih software Adobe Photoshop CS3 sebagai aplikasi pengolah gambar raster.

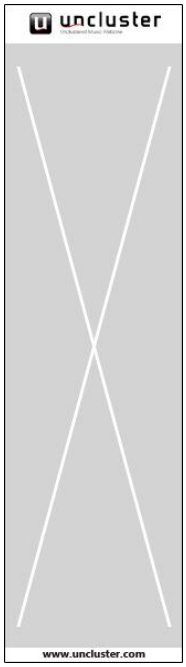
3.4.2 Teknis Perancangan

Pada tahap awal perancangan hal yang dilakukan yaitu membuat sketsa visual untuk x-banner Uncluster.com.



Gbr. 2 Sketsa Gambar

Setelah tahapan awal selesai hal yang berikutnya dilakukan adalah membuat tampilan frame dengan ukuran standar x-banner agar visual yang muncul pas ketika proses produksi. Ukuran standar x-banner adalah 160 cm x 60 cm.



Gbr. 3 Tampilan Frame

Setelah selesai, lalu image yang telah didapat diolah dengan mengubah komposisi warna serta memberikan sentuhan ulang pada komposisi image yang ada.



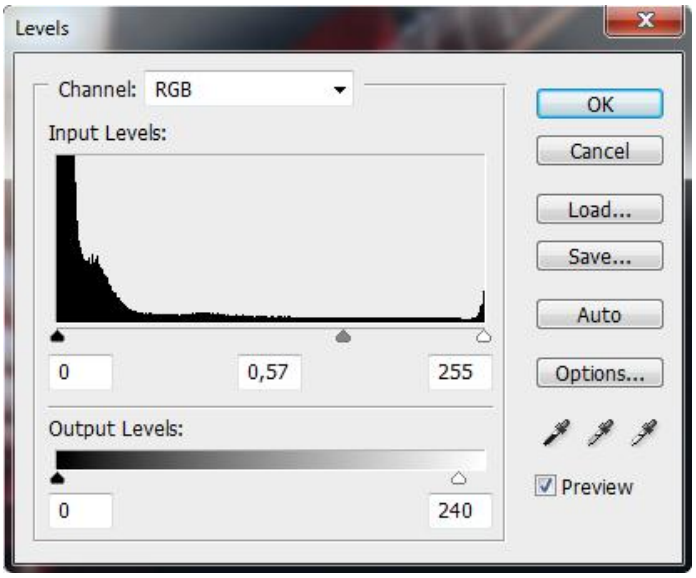
Gbr. 4 Image Asli

Hal yang dilakukan ketika mengolah image yang didapat yaitu mengubah blending mode image dari normal menjadi multiply.



Gbr. 5 Multiply

Setelah itu image yang telah diubah blending modenya diberikan pengaturan levels dengan tingkat tertentu. Pengaturan tingkat levels dimaksudkan agar image memiliki tingkat kecerahan yang pas dengan hasil yang diinginkan.



Gbr. 6 Levels

Lalu ditambahkan pengaturan gradient map yang sesuai dengan konsep warna monochrome yang telah didapat sehingga komposisi warna image selaras dengan konsep perancangan.



Gbr. 7 Gradient Map

Proses terakhir dalam pengolahan image adalah pemberian efek gausian blur yang dihilangkan pada bagian fokus foto. Hal ini dilakukan untuk memperkuat titik fokus image sehingga terlihat lebih menarik.



Gbr. 8 Image Setelah Selesai Diolah

Berikutnya hasil image yang telah diolah dikomposisikan dengan frame yang telah dibuat sebelumnya. Image di potong dan diputar posisinya.



Gbr. 9 Posisi Image Dalam Frame

Hal terakhir yang perlu dilakukan yaitu menambahkan teks pada x-banner sesuai dengan arahan pembimbing di perusahaan. Posisi teks berada di tengah atas frame.



Gbr. 10 Penambahan Teks