BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Didalam perusahaan yang bergerak dibidang pelayanan dan penjualan assesories terdapat beberapa pembagian kerja yang dilakukan oleh masing-masing karyawan antara lain jasa printing dan ploting, penjualan assesories kamera, pembuatan desain buff, dan penjualan protector.

Dalam proses kerja praktek yang dilakukan oleh penulis menempatkan diri sebagai perancang desain seragam untuk karyawan, yang bertugas untuk membuat sebuah gambar sketsa menjadi sebuah vektor yang kemudian akan di produksi.

Di atas bimbingan Bapak Juiyanti Wisanto memberikan tugas desain buff ini kepada praktikan selama kurun waktu 2 bulan lamanya dari pertemuan awal sampai akhir. Praktikan ini sebagian besar dapat mengerjakan tugas di rumah namun diwajibkan datang setiap kali pertemuan dan pengumpulan desain buff ke perusahaan, untuk absen dan laporan hasil kerja.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Berdasarkan hasil pengamatan dan eksperimen tentang pembuatan desain buff yang telah dilakukan, pembimbing memberikan brifink terhadap penulis untuk membicarakan konsep yang akan di rancang oleh penulis. pembimbing pun memberikan sebagian contoh desain yang telah dibuat sekaligus memberikan data-data konsep yang di butuhkan penulis untuk membuat desain buff. Konsep yang diberikan oleh pembimbing adalah pembuatan desain buff dengan desain siluet pemain bola euro. Brifink yang

di lakukan antara penulis dan pembimbing dilaksanakan beberapa kali, di tiap pertemuanya penulis memberikan inisiati-inisiatif dari segi konsep dan pengunaan warna yang dipakai dalam desain buff. Setelah ada kesepakatan antara penulis, penulis langsung mengaplikasikanya melalui komputer dengan memakai sofwear Adobe Illustrator, Corel Draw dan Photoshop setelah pekerjaanya penulis beres.

3.3 Metode Keja Praktikan

Berikut Alur Metode Kerja Praktek :



Tabel III.1. Metode Kerja Praktikan

Dengan demikian alur kerja untuk mendesain buff mencapai lima tahap, dari mulai pembimbing memberikan konsep desain kemudian praktikan membuat beberapa opsi karya, dari tahap inilah yang akan di tentukan dan di revisi oleh pembimbing, jika hasil revisi sudah selesai maka hasil akhir di kembalikan kepada pembimbing.

3.4 Perancangan Desain

Untuk merancang sebuah desain buff diperlukan untuk mengumpulkan semua data dari apa yang akan kita desain. Setelah itu baru di mulai proses mendesain, dengan mengolah data menggunakan software yang sudah ditentukan dan ada dua tahap perancangan untuk proses pembuatan desain buff. Yaitu dengan konsep perancangan dan teknis perancangan.

3.4.1 Konsep Perancangan

Tahap pertama dari konsep perancangan desain tersebut adalah dengan membuat sketsa desain (*Design Sketching*), yaitu suatu desain yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran, dan dituangkan secara spontan pada media kertas dengan secepat mungkin. Konsep siluet pemain bola dan batik yang di desain untuk buff membutuhkan ketepatan penempatan desain agar tidak terpotong pada saat proses Produksi.

3.4.1.1 Konsep Perancangan Siluet Pemain Bola Euro

Konsep siluet pemain bola euro di buat dengan pengambilan siluet wajahnya saja, kemudian dengan memberikan nomor punggung di dalam sebuah buff dan memberikan background bendera di area buff agar identitas pemain bola pun mudah untuk di ketahui

Penggunaan font yang di gunakan untuk identitas nama pemain bola pun bebas namun tidak asal, font yang di gunakan biasanya di sesuaikan dengan keserasian pada desain buff.



Gambar III.1. Gambar Desain Buff
Siluet Pemain Bola Euro

Pada desain buff siluet pemain bola ini di simpan di tengan buff dengan ukuran pas terlihat oleh mata, di samping sudut kiri atas ditempatkan lambang dari bendera dengan ukuran lebih kecil dari siluet pemain bola, di samping sudut kanan atas juga ditempatkan nomor pemain bola tersebut dengan warna yang sangat jelas untuk di baca dan di bawah siluet pemain bola dengan jarak yang sesuai terdapat sebuah nama pemain bola dengan menggunakan font yang telah di sesuiakan.

Praktikan memberikan background dengan Identitas warna bendera Negara pemain tersebut dengan simple seperti 3 warna hitam, merah dan orange sehingga enak di pandang dan tidak cape di lihat dimata para audience.

Tipografi yang digunakan pada nama siluet pemain bola menggunakan font :

Freestyle Script

ABCDEFGHIJKLMNOPQR
STUVWXYZ

dan untuk penggunaan nomor punggung menggunakan font :

Freehand521 BT

1234567890

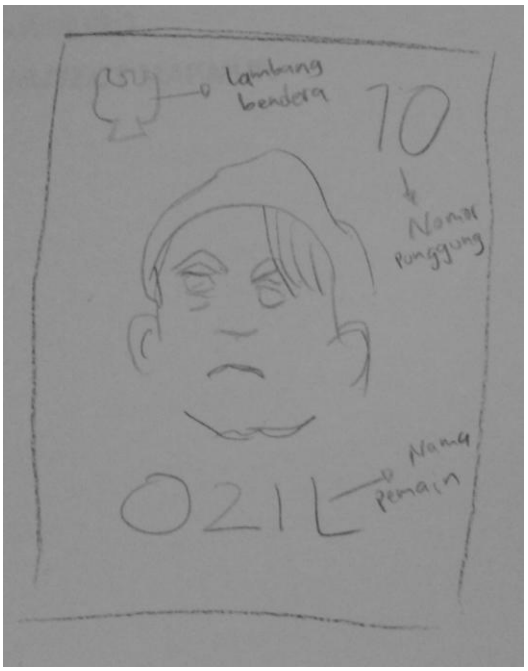
Dengan mempunyai bentuk tebal tipis pada font yang di gunakan untuk nama pemain sangat cocok dan terlihat sangat simple, santai dengan paduan warna hitam orange. Penggunaan font pada nomor punggung pemain bola berbeda dengan nama font nama pemain bola karena pada nomor pemain bola lebih memberikan kesan kuat dengan munggunakan warna orange yang terlihat sangat jelas.

3.4.2 Teknis Perancangan

Untuk teknis perancangan desain buff memiliki beberapa tahap cara pembuatan dari mulai sketsa manual sampai dengan proses produksi.

3.4.2.1 Teknis Perancangan Desain Siluet Pemain Bola Euro

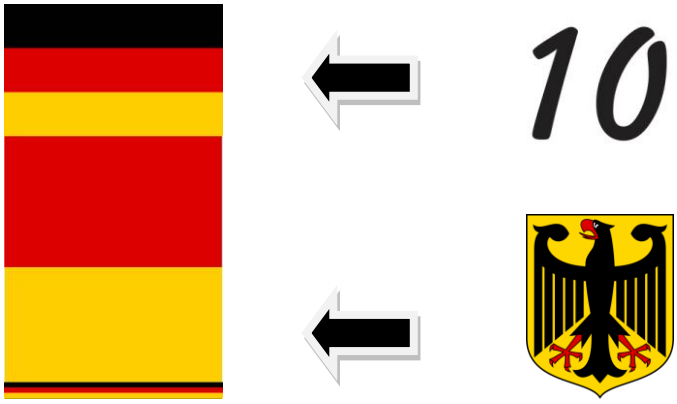
Praktikan membuat sebuah sketsa kasar di selembar kertas putih untuh memper mudah pembuatan desain



Gambar III.2.

Teknis Perancangan 1. Sketsa Kasar Desain Buff

Pertama praktikan mencari bahan yang di butuhkan untuk pembuatan desain siluet pemain bola. Praktikan terlebih dahulu membuat background warna bendera asal pemain dengan ukuran 25 cm x 49 cm, lambang bendera di letakan di bagian sudut kiri atas , memberikan identitas nomor punggung yang di pakai oleh pemain di bagian sudut kanan atas.



Gambar III.3.

Teknis Perancangan 2. Proses penggabungan nomor dan lambang pada background

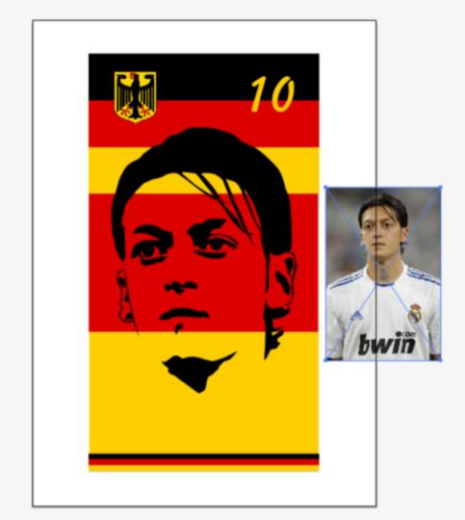
Tahap kedua nomor punggung dan lambang di gabungkan dengan menggunakan software adobe illustrator dengan letak yang telah di konsep. Nomor punggung diletakkan di bagian sudut kana atas dan untuk lambang di letakkan di bagian sudut kiri atas background. Sekaligus menetukan warna yang di gunakan pada nomor punggung pemain.



Gambar III.4.

Teknis Perancangan 3. Penggabungan dan Pemilihan warna nomor

Selanjutnya masukan image foto pemain bola pada software adobe illustrator kemudian melakukan proses traching pada image foto pemain dengan konsep siluet dan mengabungkannya dengan background yang sudah dibuat dengan posisi tepat di tengah – tengah background.



Gambar III.5.

Teknis perancangan 4. membuat siluet pemain

Berikutnya membuat nama pemain bola dengan font yang telah di sesuai kemudian di letakkan di bawah siluet pemain pas pada bagian tengah dan melakukan pemilihan warna yang kontras agar mudah dibaca.



Gambar III.6 Teknis Perancangan 5. membuat nama pemain

Tahap terakhir adalah memberikan margin pada desain yang telah di buat kesetiap sisi agar desain yang di telah di buat pada saat produksi tidak terpotong, untuk margin atas dan bawah 2,5 cm untuk margin kiri dan kanan 3,0 cm.



Gambar III.7.

Teknis Perancangan 6. Memberikan margin