BAB III
Laporan Kerja Praktek

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Didalam perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan juga bergerak dibidang jasa digital printing, terdapat beberapa pembagian kerja yang dilakukan oleh masing-masing karyawan. Salah satunya adalah sebagai *designe*r, yang bekerja secara kelompok yang terbagi menjadi *editor, layouter, tracer.*

Dalam proses kerja praktek yang dilakukan pihak penulis sebagai perancang desain buff yang bertugas untuk mendasain buff yang kemudian akan diproduksi.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Tahapan pertama desainer bertugas untuk mendesain buffulang sebuah cover majalah yang telah diberikan oleh perusahaan yang kemudian dilanjutkan ke tahap kedua yaitu akan diberikan kepada penerbit, setelah selesai di layout kemudian dilanjutkan ke tahap ketiga yaitu akan dikembalikan lagi kepada desainer untuk dipecah warna. Dalam proses pecah warna untuk sebuah cover yang akan dijadikan majalah, seorang desainer dibimbing terlebih dahulu oleh kepala divisi desain supaya mengerti proses pendesainan.

Mendesain ulang cover majalah memerlukan aspek yang harus diperhatikan, seorang desainer wajib memahami isi majalah/buku tersebut sehingga desainer tahu objek, warna, jenis huruf apa saja harus dimasukan kedalam cover tersebut, untuk dari itu desainer dituntut untuk membaca dan memahami isi majalah tersebut

3.3 Metode Kerja Praktikan

Berikut Alur Metode Kerja Praktek :



Gambar III.1. Metode Kerja Praktek.

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

Selama melaksanakan kegiatan kerja praktek, untuk merancang sebuah karya Desain yang baik pertama-tama kita harus mengumpulkan semua data-data dari apa yang akan kita desain. Setelah data-data itu terkumpul baru di mulai masuk ke proses sketsa, lalu mulai mendesain dengan mengolah data menggunakan software desain seperti Adobe Ilustrator.

3.4.1 Konsep Perancangan

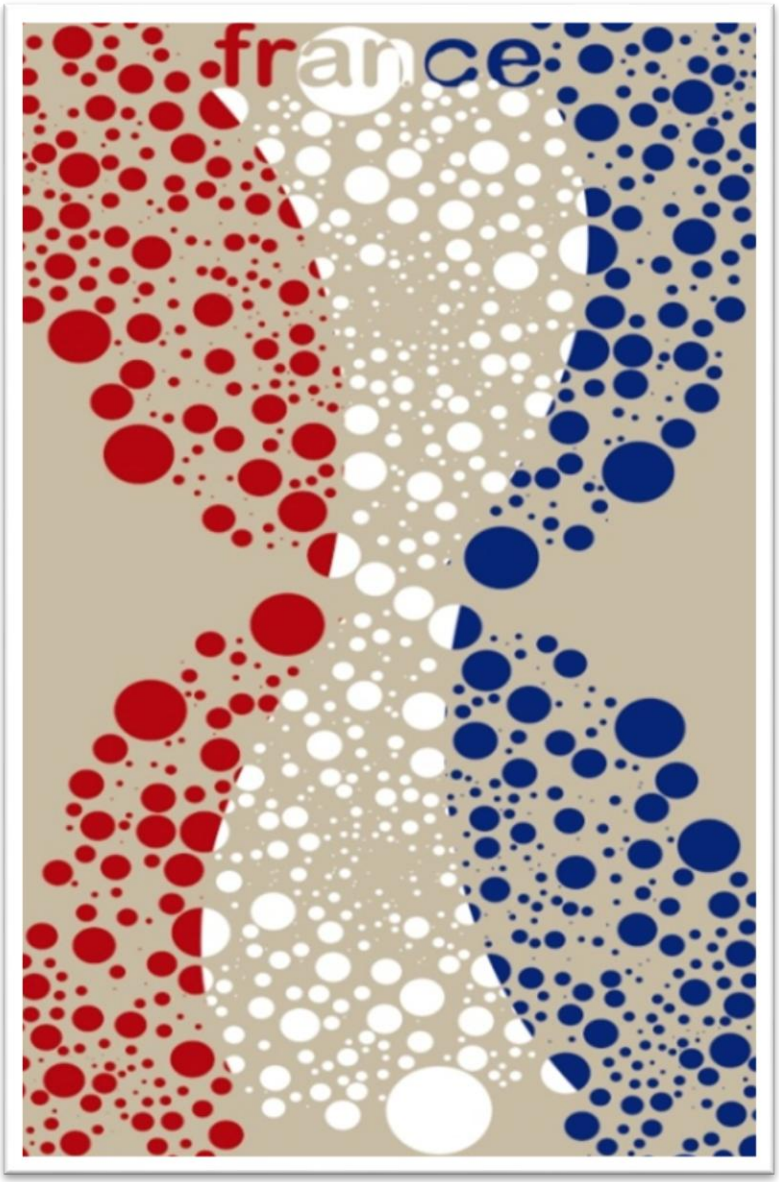
Tahap pertama dari konsep perancangan desain buff tersebut adalah dengan membuat sketsa desain, yaitu sesuatu desain yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran, dan dituangkan secara spontan pada media kertas dengan secepat mungkin. Konsep

bendera Negara peserta Euro yang di desain untuk buff membutuhkan ketepatan penempatan desain agar tidak terpotong pada saat proses produksi.

3.4.1.1 Konsep Perancangan Bendera Negara Peserta Euro

Konsep bendera negara peserta Euro dibuat dengan pengambilan gambar bendera dari setiap negara, kemudian disusun dalam ukuran buff yang sesuai. Penempatan posisi bendera yang disusun secara abstrak, namun masih menampilkan sisi estetika dari bendera tersebut. Selain itu konsep perancangan desain pun menggunakan bentuk-bentuk bangun datar seperti lingkaran, kotak, segitiga.

Pada desain buff bendera negara Euro ini menggunakan bentuk lingkaran sebagai penyusunnya. Kemudian dari lingkaran tersebut dibentuk suatu pola yang menyusun dan diberi warna yang sesuai dengan warna bendera negara tersebut. Setelah itu diberi identitas nama negara diatas buff untuk penegas dari warna dan bentuk yang ada.



Gambar III.2.
Gambar Desain Buff

Penggunaan font yang digunakan untuk identitas nama negara bebas namun tidak asal. Font yang digunakan disesuaikan dengan keserasian pada desain buff.

Tipografi yang digunakan pada nama negara menggunakan font :

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

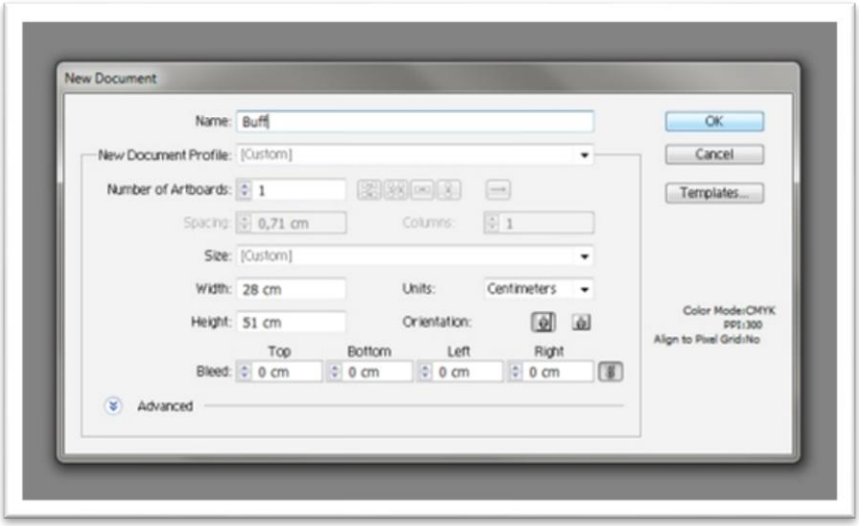
Font ini mempunyai bentuk yang simple, mempunyai kesan santai tapi bisa dibawa serius, terlihat santai karena bagian dari font masih mempunyai lekukan halus yang membentuk lingkaran.

3.4.2 Teknis Perancangan

Selanjutnya adalah tahapan-tahapan perancangan untuk pembuatan buff dari mulai sketsa manual sampai dengan siap produksi.

3.4.2.1 Teknis Perancangan Bendera Negara Peserta Euro

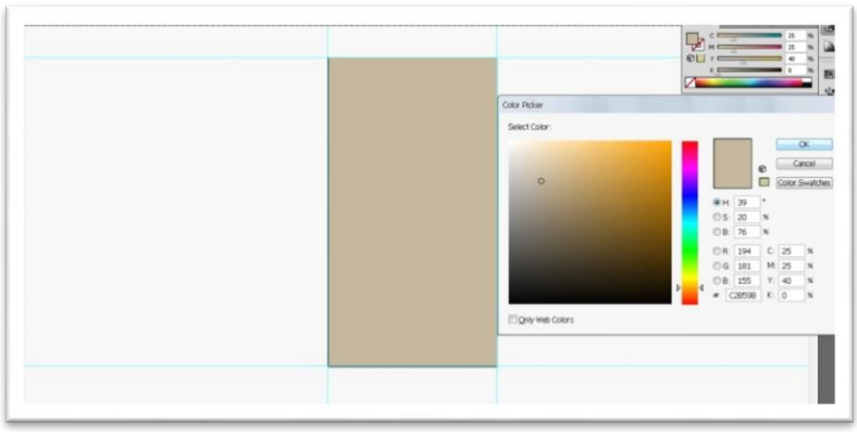
Perhatikan terlebih dahulu membuat ukuran background dengan ukuran 28 cm x 51 cm.



Gambar III.3.

Proses membuat ukuran background.

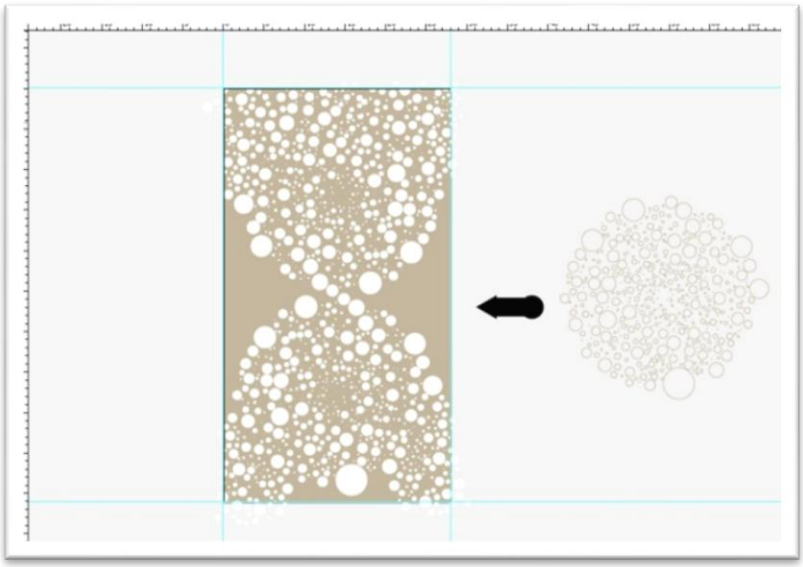
Tahap kedua pilih warna untuk background, dalam memilih warna ini penulis harus hati-hati karena harus memikirkan warna apa yang akan digabungkan oleh warna bendera Negara yang akan penulis buat, karena bendera Negara France yang akan dibuat makan warna yang cocok atau kontras adalah warna krem.



. *Gambar III.4.*

Mewarnai Background.

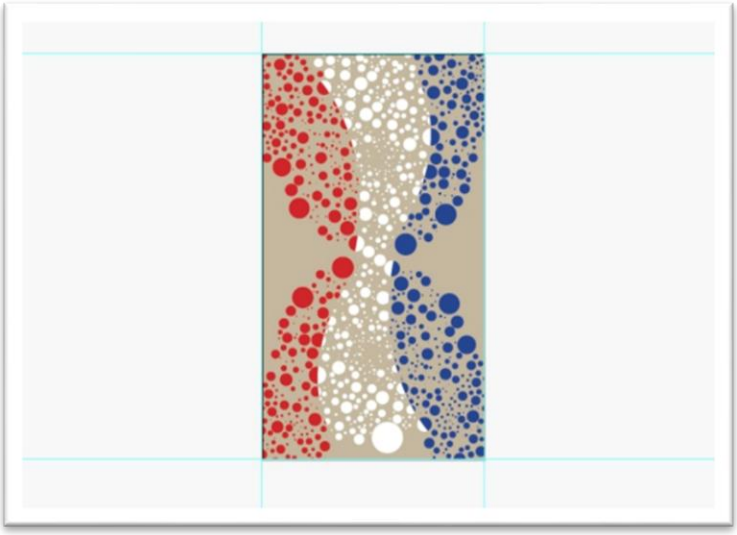
Selanjutnya penulis membuat bentuk lingkaran berwarna putih yang diatur besar kecil lalu disimpan secara acak didalam background hingga membentuk ornament yang mengerucut lalu membesar kembali.



Gambar III.5.

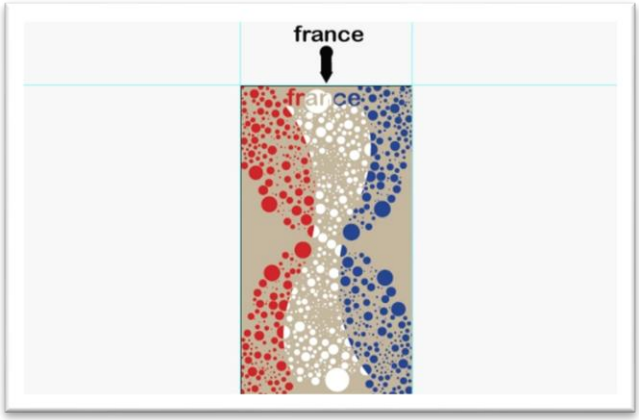
Teknis pembuatan ornamen lingkaran.

Berikutnya memberikan warna merah dibagian sisi kiri dan biru dibagian sisi kanan pada ornamen-ornamen lingkaran tersebut dengan membiarkan bagian otengah ornamen tetap putih. Disini mulai terlihat identitas bendera Negara Prancis karena perpaduan warna tersebut.



Gambar III.6 Teknis Pewarnaan ornamen.

Tahap terakhir adalah memberikan identitas font bertuliskan France, bertujuan agar konsumen langsung berpesepsi



Gambar III.7.

Teknis penggabungan font.

3.4.3 Karya Lain

Berikut karya lain dari hasil kerja praktek :



Gambar III.8. Desain buff.