

BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Selama masa kerja praktek di Kultura Creative Studio peranan yang di dapatkan adalah sebagai desainer grafis. Desainer grafis merupakan bagian yang bertugas untuk membuat berbagai rancangan gambar grafis baik cetak maupun *multimedia* sesuai dengan *brief* yang diberikan oleh pembimbing di tempat kerja saat kerja praktek. Desainer grafis harus mampu menggunakan berbagai macam *software* desain diantaranya *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Indesign* dan *Adobe flash*. Contoh tugas yang didapatkan di bidang desain grafis adalah membuat *layout* proposal dan membuat logo.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Berikut ini merupakan deskripsi pekerjaan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan saat berlangsungnya kerja praktek:

- **Perancangan Konsep**

Perancangan dilakukan untuk menentukan dan memunculkan ide-ide yang akan diangkat untuk pembuatan desain dalam tugas. Ide-ide ini selanjutnya akan dikembangkan menggunakan teknik *mind mapping* yang selanjutnya akan diterjemahkan kedalam bentuk *visual* atau gambar. *Mind mapping* adalah proses bagaimana mendapatkan ide – ide kreatif dari sebuah *key word* yang sudah didapat selama proses observasi.

- **Sketsa**

Sketsa merupakan tahap selanjutnya setelah perancangan konsep, pembuatan sketsa dilakukan untuk menerjemahkan ide-ide ke dalam bentuk *visual*. Dalam proses sketsa biasanya dilakukan penambahan maupun pengurangan ide-ide agar desain dapat mudah dikomunikasikan.

- **Membuat Gambar Digital**

Pembuatan gambar digital dilakukan setelah selesai gambar sketsa, pembuatan gambar digital dilakukan dengan *software* desain *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* . Pembuatan gambar digital dilakukan dengan berbagai macam teknik seperti yang telah dipelajari dalam kegiatan perkuliahan. Alasan menggunakan *adobe illustrator* dan *photoshop* adalah mempermudah pekerjaan dalam proses digitalisasi dan diperuntukan untuk menggunakan *software* tersebut.

- **Editing**

Dalam proses *editing* biasanya gambar digital yang telah ada di proses kembali dengan menambahkan atau mengurangi beberapa elemen grafis sesuai *brief* yang diberikan pembimbing kerja praktek.

3.3. Metode Kerja Praktek

Kegiatan kerja praktek dilakukan selama hari libur perkuliahan, pemanfaatan hari libur ini merupakan metode yang paling efektif dan tidak mengganggu berjalanya kegiatan perkuliahan. Kegiatan kerja praktek dijadwalkan mulai dari pukul 09.00 WIB. sampai pukul 17.00 WIB. Untuk memenuhi ketepatan waktu pengerjaan perancangan karya yang dibuat maka ditentukan metode setiap pengerjaan karya sebagai berikut:

- **Perancangan Konsep**

Dalam perancangan konsep dilakukan juga pencarian ide-ide kreatif yang mampu menunjang desain yang dibuat agar sesuai dengan permintaan yang diajukan. Pencarian ide-ide kreatif dilakukan dengan metode *mind mapping*. *Mind mapping* adalah proses bagaimana mendapatkan ide – ide kreatif dari sebuah *key word* yang sudah didapat selama proses observasi.

- **Sketsa**

Proses sketsa dilakukan setelah proses perancangan konsep. Proses sketsa dilakukan dengan menggunakan alat gambar seperti pensil, penghapus, dan buku gambar. Proses sketsa sangat penting karena ide-ide kreatif yang telah ditulis akan diterjemahkan ke dalam bentuk gambar dalam proses ini.

- **Membuat Gambar Digital**

Dalam proses membuat gambar digital, sketsa yang telah jadi akan digambar ulang dengan media digital. Alat yang digunakan dalam membuat gambar digital adalah laptop dan media pendukungnya internet untuk mencari referensi. *Software* yang digunakan dalam membuat gambar digital adalah *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*. Membuat gambar digital dalam *software* dilakukan dengan berbagai teknik yang sudah dipelajari dalam kegiatan perkuliahan.

- **Asistensi**

Gambar digital yang telah jadi kemudian diasistensikan kepada pembimbing kerja praktek di tempat kerja. Proses asistensi bertujuan untuk merevisi karya yang telah dibuat sebelum di publikasi. Dalam proses asistensi terdapat berbagai perbaikan, proses perbaikan ini dilihat dari aspek visual, warna, dan keselarasan antara konsep yang telah dirancang terhadap gambar yang dibuat.

- **Pengumpulan Tugas**

Pengumpulan tugas dilakukan pada saat hari dan tanggal yang telah ditentukan oleh pembimbing kerja praktek. Pengumpulan tugas kerja praktek harus tepat waktu dan harus sesuai dengan apa yang telah diminta. Pengumpulan tugas kerja praktek menggunakan *flashdisk* yang kemudian akan di *copy* ke dalam komputer kantor.

3.4. Perancangan logo Komunitas Musisi Mengaji

Selama kerja praktek di Kultura Creative Studio ada banyak tugas yang dikerjakan akan tetapi salah satu tugas yang akan diangkat dalam laporan ini adalah perancangan

logo Komunitas Musisi Mengaji. Komunitas Musisi Mengaji merupakan komunitas yang bergerak pada bidang sosialisasi seperti workshop. Komunitas Musisi Mengaji merupakan acara amal dengan mengikutsertakan ratusan anak yatim. Acara ini diselenggarakan dengan suasana yang menyenangkan agar anak-anak yang mengikuti acara ini merasa terhibur. Anak-anak yatim yang hadir dalam acara ini akan dibagikan *souvenir*, diajak berkeliling dengan mobil *land rover* setelah itu akan diajak berkeliling menuju Museum Geologi Bandung. Konsep yang diangkat dalam Komunitas Musisi Mengaji yaitu berbagi kebahagiaan dengan anak-anak dan mengajarkan tentang agama islam, mendatangkan keceriaan anak-anak yatim yang umumnya anak-anak itu kurang mendapatkan perhatian sehingga kebahagiaan jarang didapatkan.

3.4.1. Konsep Perancangan

Logo yang akan dibuat untuk identitas Komunitas Musisi Mengaji adalah logo berjenis *icon logo* yaitu logo yang memiliki elemen grafis lebih dominan icon. Sebelum membuat logo dilakukan *mindmapping* terlebih dahulu, dalam *mindmapping* dilakukan riset mengenai psikologi warna untuk warna yang menunjukkan keceriaan dan bagaimana bentuk bentuk visual yang menunjukkan keceriaan, kemudian dicari juga ikon-ikon yang melekat dengan komunitas Musisi Mengaji dan kegiatan berbagi. Logo yang akan dibuat akan dibuat dengan warna yang *solid*. warna yang *solid* dipilih karena menganalogikan kebahagiaan. Logo akan diberi elemen grafis berupa ikon yang berkaitan dengan komunitas musisi mengaji dan kegiatan berbagi lalu dipilihlah ikon rumah dan tangga nada yang sangat ikonik dengan komunitas tersebut. Desain logo harus modern dan mengikuti gaya logo yang sedang trend pada tahun 2018 ini. Setelah data dalam riset terpenuhi, data tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk visual dengan melakukan sketsa bentuk logo. Sketsa dilakukan dengan alat gambar seperti pensil, penghapus, dan media gambar *artpaper*. Setelah gambar sketsa selesai kemudian mencari dan menyiapkan referensi dan menentukan warna apa saja yang akan di gunakan pada logo komuji. Setelah menentukan warna yang akan digunakan dalam logo kemudian dilakukan penggambaran ulang logo dengan

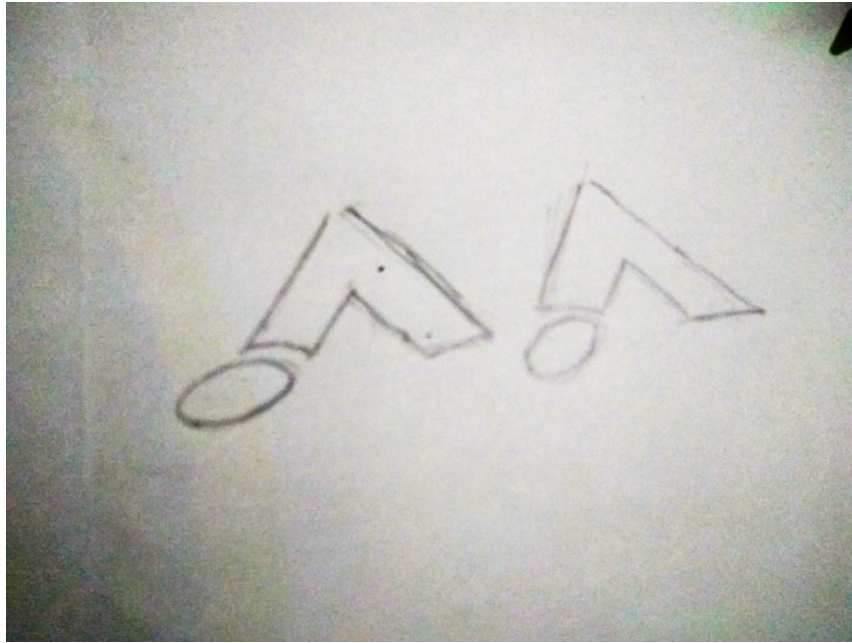
mengacu kepada sketsa yang telah dibuat. Penggambaran ulang ini menggunakan media digital, menggunakan *software Adobe Illustrator*. Proses pembuatan logo dilakukan dalam *software Adobe Illustrator* dengan berbagai teknik yang dipelajari dalam kegiatan perkuliahan. Kemudian dari proses pembuatan logo menghasilkan beberapa alternatif logo yang akan di asistensikan kepada pembimbing kerja praktek di kantor. Setelah proses asistensi dilakukan dan logo menentukan logo yang akan dipakai kemudian file gambar yang telah dibuat diserahkan kepada pembimbing kerja praktek di kantor. Logo yang terpilih adalah logo yang kesan luwes tidak kaku dan bersahabat sesuai konsep komuji.

3.4.2. Teknis Perancangan

- ***Mindmapping***

Proses *Mindmapping* dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang bersangkutan dengan visual logo nantinya dan dikembangkan menghasilkan data data baru. Setelah melakukan proses *mindmapping* didapatlah konsep yang sesuai dengan *brief* desain yang diberikan oleh pembimbing. Logo harus berjenis *icon logo* dan memiliki elemen grafis yang mencirikan ikon komunitas musisi mengaji.

- **Sketsa**



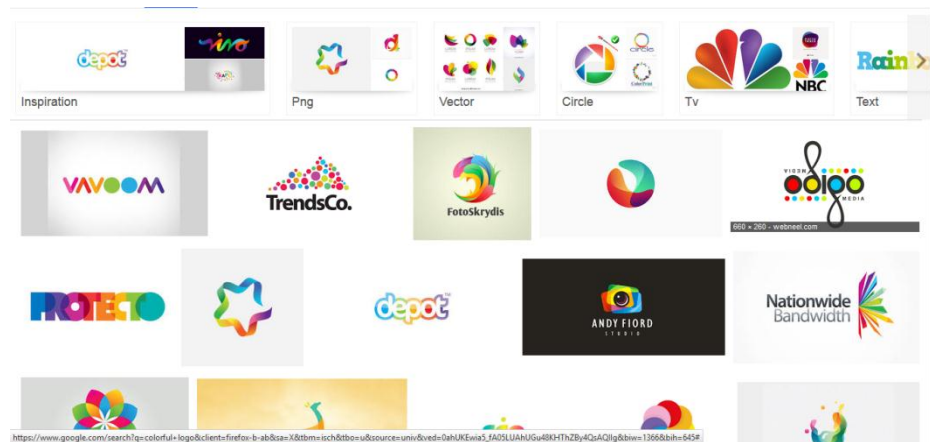
Gambar III.1 Sketsa logo yang dipilih

Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Proses sketsa merupakan proses penerjemahan data tertulis menjadi bentuk gambar visual. Dilakukan dengan teknik gambar tradisional dengan alat gambar pensil, penghapus, dan media gambar *artpaper*.

- **Menyiapkan Referensi**

Proses mencari referensi bertujuan untuk mengembangkan ide-ide yang dimiliki dan mendapat ide-ide baru agar ide-ide yang telah ada lebih bervariasi. Pengembangan ide ini juga salah satu proses yang sangat penting dalam membuat sebuah desain.

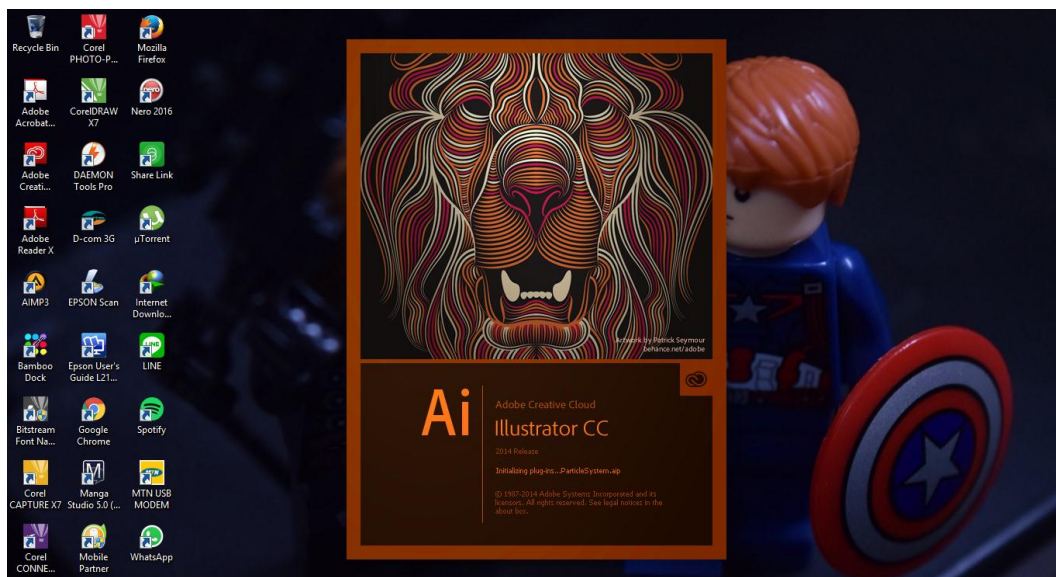


Gambar III.2 Referensi logo

Sumber: Dokumen pribadi (2018)

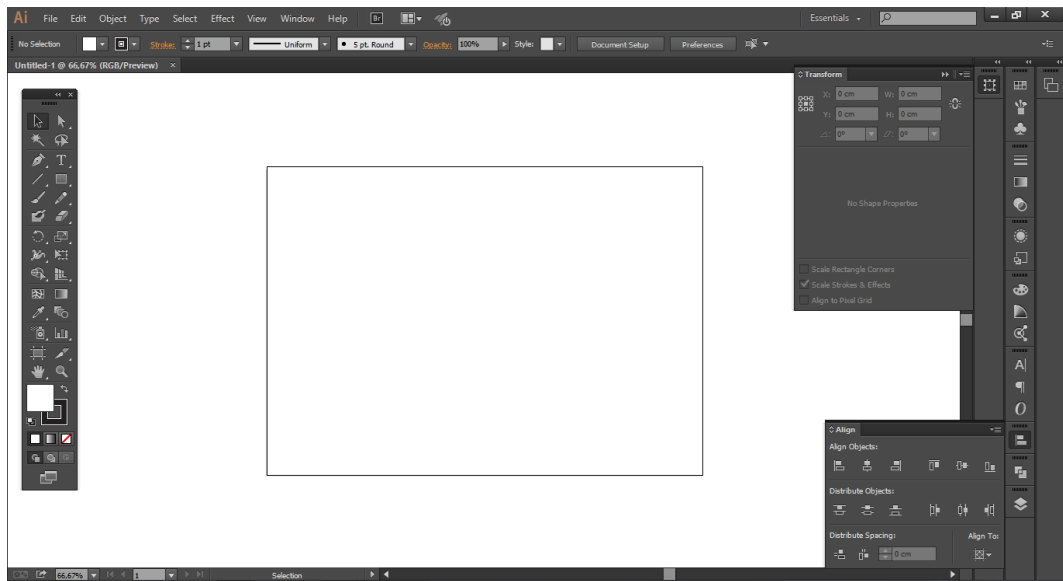
- **Memiapkan *Software Adobe Illustrator***

Untuk memulai membuat logo pertama kali yang dilakukan adalah membuka *software Adobe Illustrator* kemudian membuat lembar kerja berukuran A4. Lalu mulai membuat desain karya yang sudah ditentukan atau yang sudah diarahkan sebelumnya dari pembimbing kerja praktek.



Gambar III.3 Membuka aplikasi *Adobe Illustrator*

Sumber: Dokumen pribadi (2018)

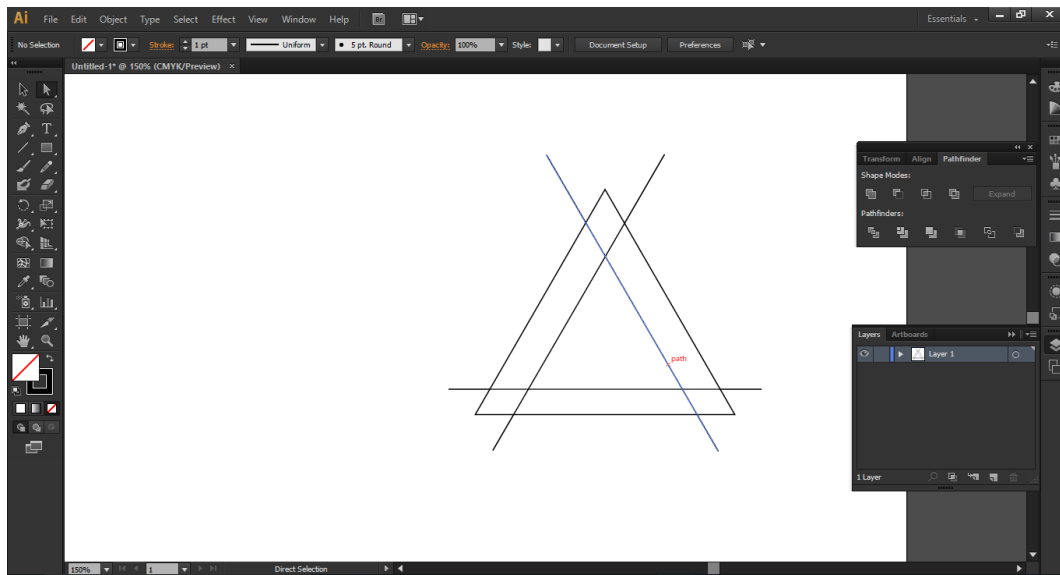


Gambar III.4 Membuat lembar kerja dalam *Adobe Illustrator*

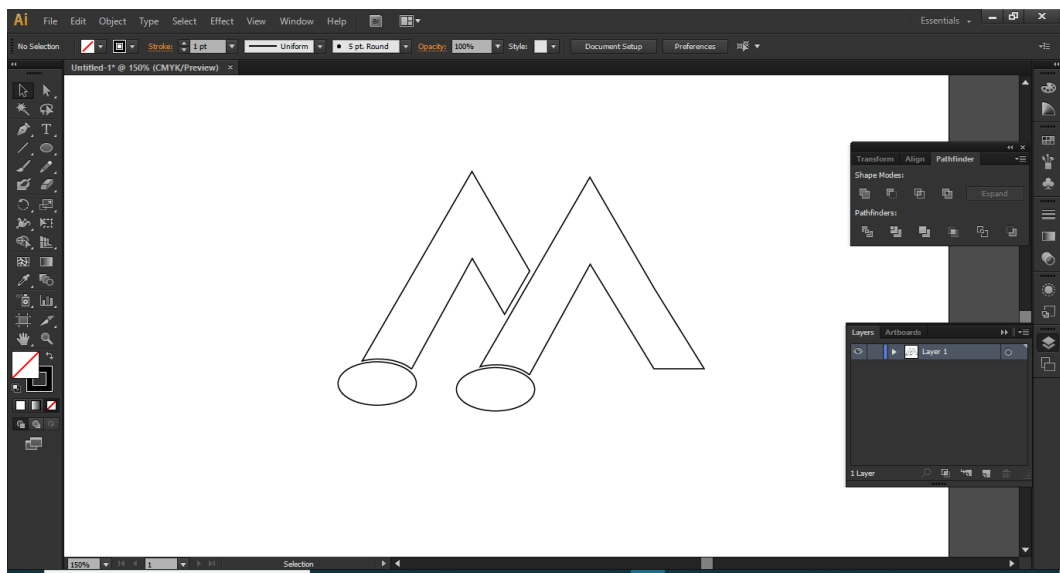
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- **Proses Pembuatan Logo**

Proses membuat logo dimulai dalam *software Adobe Illustrator* kemudian membuat ikon - ikon pendukung dengan berbagai teknik seperti *shape tool* dll. Kemudian untuk mewarnai logo memakai teknik *pathfinder*, logo yang telah jadi lalu dipotong menjadi beberapa bagian agar bisa diwarnai dengan banyak warna. memotongnya menggunakan *pathfinder tool* lalu diberi warna dengan warna yang telah ditentukan dalam konsep. Dalam proses membuat ikon logo *tools* yang digunakan adalah *line segment tool*. Ukuran garis logotype dan ikon logo dibuat sama dengan demikian akan memunculkan desain logo yang terlihat modern dan mengikuti jaman.



Gambar III.5 Proses membuat logo
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

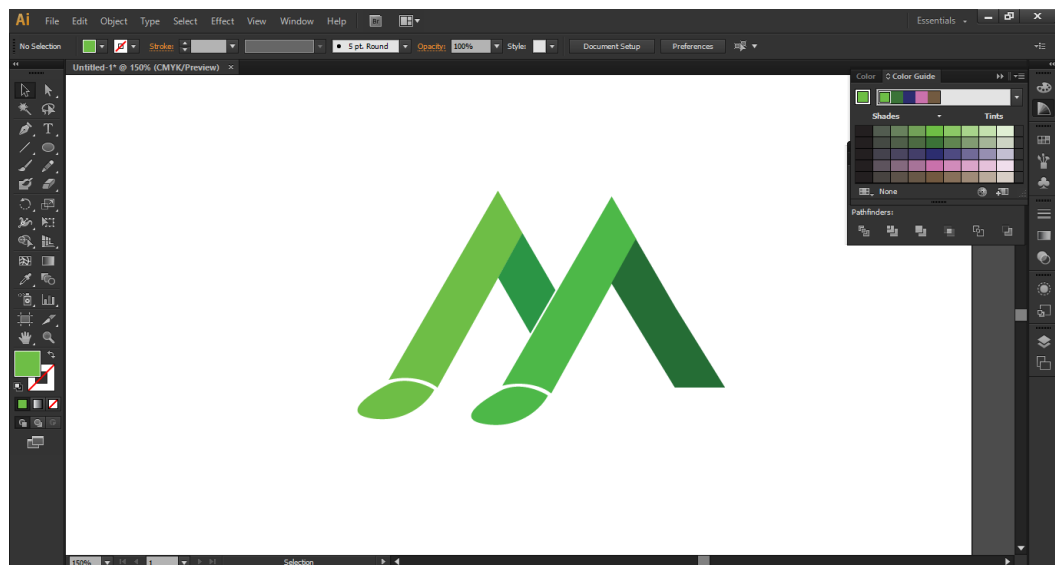


Gambar III.6 Proses membuat ikon logo
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Gambar III.7 Proses memberi warna pada logo

Sumber: Dokumen pribadi (2018)

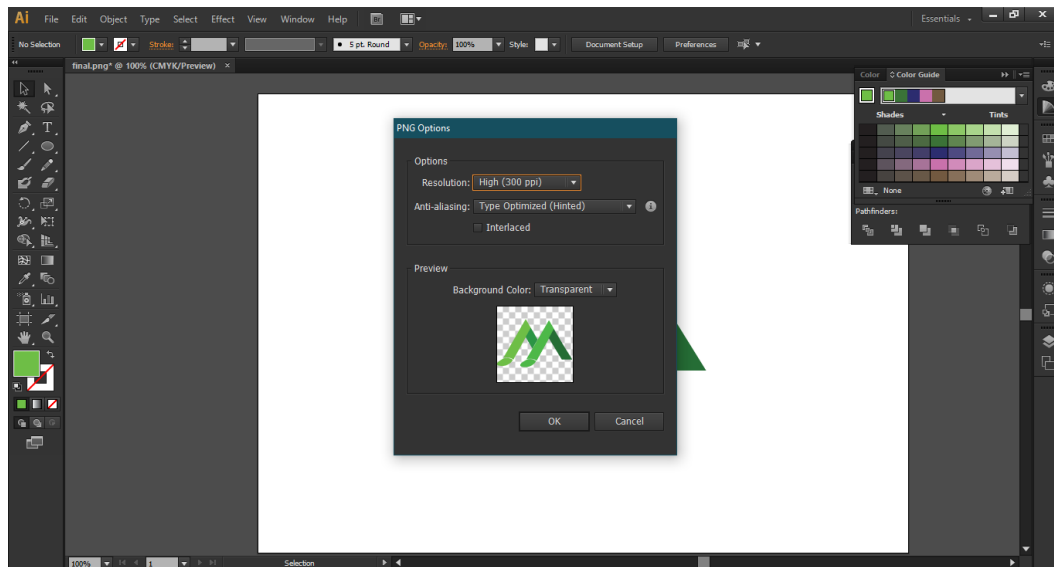


Gambar III.8 Proses mewarnai logo dan memberi elemen visual

Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- **Export Gambar**

Setelah logo selesai dibuat lalu kemudian akan di *export* menjadi format jpg dengan kualitas yang bagus.



Gambar III.9 Proses *export* gambar
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- Hasil Karya



Gambar III.10 Logo komuji
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

Gambar diatas merupakan logo yang telah dipilih untuk dijadikan logo icon komuji. Logo yang dipilih menjadi logo icon komuji yaitu logo dengan elemen grafis rumah yang memiliki kesan hangat / kebersamaan. Elemen warna hijau yang memberi kesan

ketenangan bersangkutan dengan religi dan bentuk *eclipse* adalah elemet visual dari tangga nada.