BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam menjalani Kerja Praktek ini, praktikan ditempatkan pada bagian desainer grafis di CV. RABBANI yang dibimbing langsung oleh ketua desain grafis. Pada bagian ini praktikan ditugaskan sebagai seorang desainer yang diberi tugas secara langsung oleh pembimbing serta peran praktikan dalam kerja praktek juga memberikan ide kreatif dalam sebuah perancangan. Dalam pelaksanaan kerja praktek diberikan tugas-tugas yang berkaitan dengan desain display toko salah satu tugas yang dipilih menjadi judul laporan kerja praktek ini.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama kerja praktek diberikan beberapa tugas seperti *x - banner* untuk display toko atau dalam ruangan, baliho untuk iklan luar ruangan, katalog buku untuk iklan produk rabbani khusus pria dan katalog web gamiz khusus wanita. Dalam perancangan display toko praktikan harus survey langsung ketempatnya yang dipimpin oleh ketua desain grafis. dalam proses perancangan praktikan harus selalu memperlihatkan hasil perancangan atau bimbingan kepada pembimbing agar memperoleh hasil perancangan yang pas, sehingga benar-benar sesuai dengan keinginan ketua desainer atau pembimbing dan yang paling penting tidak melewati syariat islam.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Metode yang digunakan pertama pengumpulan data seperti foto-foto produk, dan menentukan tema yang akan diberikan. Kedua menentukan visual menggambarkan tema yang diberikan. Ketiga menentukan teknik atau cara pengerjaan. Keempat menentukan

warna-warna, huruf yang cocok dengan tema yang akan digunakan pada desain *x - banner*.

3.4 Perancangan Media X - banner



Gambar III.1 X - Banner

3.4.1 Konsep Perancangan

Desain *x - banner* ini dibuat untuk informasi letak produk yang dipasang berdekatan dengan produknya agar pelanggan tidak kesulitan untuk menemukannya. Dengan menampilkan seseorang model yang menggunakan baju koko dan gambar-gambar awan, bintang, lingkaran yang digabungkan agar memberikan kesan untuk menarik perhatian konsumen.

Warna yang digunakan

Pemakaian warna pada desain *x - banner* ini di selaraskan dengan warna-warna produk yang digunakan oleh model agar produknya selalu terlihat jelas meskipun dengan pandangan jarak jauh.

Warna yang digunakan adalah:

C=47, M=40, Y=32, K=2		C=48, M=0, Y=100, K=0	
C=51, M=82, Y=68, K=74		C=62, M=0, Y=20, K=0	
C=38, M=94, Y=73, K=58		C=8, M=25, Y=100, K=0	
C=15, M=7, Y=100, K=0		C=40, M=100, Y=30, K=8	
C=9, M=7, Y=6, K=0		C=0, M=0, Y=0, K=0	

Gambar III.2 Skema Warna

Tipografi yang digunakan:

“ **Pristina** “

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 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ‘ “ ! ? ( )

Huruf yang di pilih Pristina disesuaikan dengan gambar agar terlihat menarik.

3.4.2 Teknis Perancangan

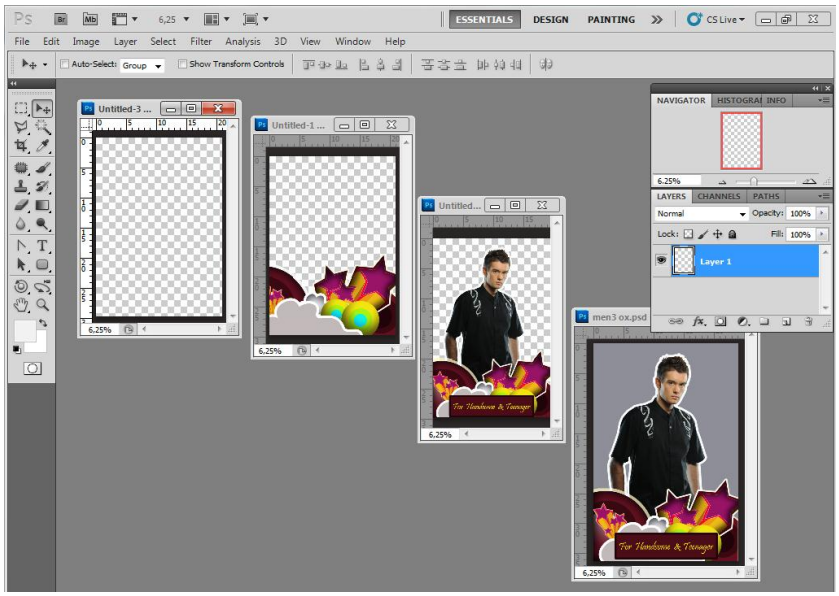
Perancangan media x - banner untuk display toko rabbani mens :

- Langkah pertama membuat sketsa yang dirangkai secara manual untuk mendapatkan gambaran sebelum proses digital dan mengopy sketsa dalam bentuk file jpeg.



Gambar III.3 Logo Perusahaan

- Selanjutnya perancangan secara digital dengan menggunakan adobe photoshop.
- Tahap pertama dalam perancangan menggunakan adobe photoshop yaitu :
  - Membuka file baru dengan format potrait, ukuran lebar 29,7 cm dan tinggi 42 cm dengan resolusi 300.
  - Memberikan warna pada latar dengan warna abu atau 50% gray agar tidak menutupi warna objek atau produk.
  - Membuat gambar-gambar untuk memberikan kesan menarik seperti gambar awan, bintang, dan lingkaran.
  - Menggabungkan gambar-gambar yang telah disiapkan dan merangkainya jangan sampai menutupi objek utama atau produk.
  - Menambahkan text atau nama produknya yang juga merupakan konsep gambar.



- Terakhir menempelkan gambar yang sudah jadi pada dudukan atau tulang sebagai tempat berdirinya gambar. Sehingga terbentuk sebuah x – banner yang siap dipasang.