BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam prakteknya penulis berada dibawah pimpinan Bapak. Drs. H. Rachmat, SE selaku fungsional perusahaan pada bagian kesekretariatan dan dokmus kantor pusat PT. Pos Indonesia. Dan penulis ditempatkan pada bagian museum pos Indonesia dibawah pimpinan tersebut.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama melakukan kerja praktek, penulis mengerjakan *merchandise* untuk anak-anak usia 8-13 tahun. Dalam *merchandise* tersebut terdapat ilustrasi maupun karakter dan kalimat yang dimengerti anak-anak.

Penulis ditugaskan pada bagian perancangan desain berupa *merchandise*, diantaranya yaitu tempat pensil warna, gantungan, pin, baju, payung, mug, topi, jadwal pelajaran, brosur dan T-shirt.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Proses kerja diawali dengan memotret gedung PT. Pos Indonesia, museum dan seluruh koleksi museum, dilanjutkan dengan pencarian data mengenai PT. Pos Indonesia di Perpustakaan perusahaan. Kemudian penulis mengajukan tema kepada Bapak. H. Rachmat, dan beliau menyetujui yaitu membuat *merchandise* untuk pengunjung anak-anak usia 8-13 tahun.

Bapak. H. Rachmat menugaskan membuat 10 alternatif *mercandise* dengan karakter gambar gaya anak sekolah. Selain itu warna yang dipakai harus mencerminkan warna pos dengan kombinasi warna alami lingkungan hijau.

Maka penulis membuat *merchandise* tersebut satu persatu sesuai permintaan. Penulis mengalami beberapa perbaikan-perbaikan dan pada akhirnya karya tersebut diterima dan menjadi hak perusahaan.

3.4 Perancangan

3.4.1 Konsep Perancangan

Dalam melakukan konsep perancangan meliputi Layout, Ukuran, Warna, dan jenis huruf yang digunakan, antara lain :

1. Warna

   Konsep ilustrasi menggunakan warna-warna yang cerah dan terang, karena anak-anak cenderung menyukai gambar dengan banyak warna yang segar dan bervariasi. Jika ada warna yang terkesan gelap, warna tersebut hanya digunakan agar warna yang cerah dapat terlihat lebih menonjol dan informasinya dapat lebih terlihat, dan warna yang digunakan yaitu :

   - Warna *orange* adalah warna dasar atau juga warna khas perusahaan yaitu PT. Pos Indonesia.
   - Warna hijau menandakan bahwa museum memiliki lingkungan yang hijau, alami dan sejuk. Sehingga ketika masuk museum anak-anak tidak merasa membosankan dan tidak terkesan seram.
   - Sedangkan warna-warna lain hanya warna pendukung sebagai variasi untuk menarik keingintahuan anak-anak, sehingga gambar tersebut tidak terkesan monoton.

Warna	Nama Warna	Mode RGB R, G, B	Mode CMYK C, M, Y, K
	Linght Orange	255, 153, 51	0, 40, 80, 0
	Turquise	102, 255, 204	60, 0, 20, 0
	Pink	255, 1553, 204	0, 20, 40, 0
	Navy Blue	0, 51, 153	60, 40, 0, 40
	Red	255, 0, 0	0, 100, 100, 0
	Sky Blue	0, 204, 255	100, 20, 0, 0
	Grass Green	0, 153, 51	60, 0, 40, 40

Tabel III.2 *Palet Warna Yang Digunakan*

2. Huruf

Huruf yang penulis pakai menggunakan jenis *Kids* dan *Calibri*, adapun penggunakan huruf ini karena salah satu jenis yang paling mendekati dengan karakter dan gaya tulis anak kecil. Diharapkan dengan jenis huruf tersebut gambar yang dibuat dapat mencerminkan segmentasi anak-anak yang dituju. Kids hanya digunakan pada *headline* dan *sub headline* dengan pertimbangan tingkat keterbacaannya.

Sedangkan huruf *Calibri* digunakan hanya untuk *body text* atau keterangan tambahan yang ditampilkan dalam gambar.

Adapun huruf tersebut yaitu :

- kids

  aAbBcCdDeEfFgGhHiIjJkKlLmMnNoOpPqQrR

  sStTuUvVwWxXyYzZ 0123456789

- Calibri

  aAbBcCdDeEfFgGhHiIjJkKlLmMnNoOpPqQrRsStTuUvVw

  WxXyYzZ 0123456789

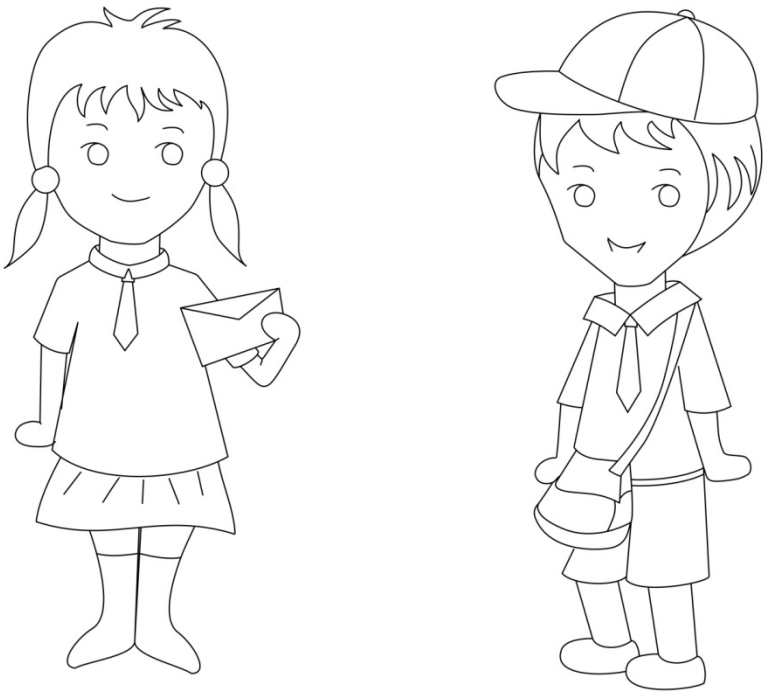
3. Layout

   Layout merchandise ini disusun sedemikian rupa, supaya tidak terkesan menumpuk dan ramai. Dibuat *layout* minimalis supaya mudah dipahami dan tidak melelahkan mata, sehingga sesuai dengan kemampuan anak usia SD. Sedangkan area kosong dimanfaatkan untuk penempatan keterangan teks agar menambah gambaran tentang kondisi ilustrasi tersebut.

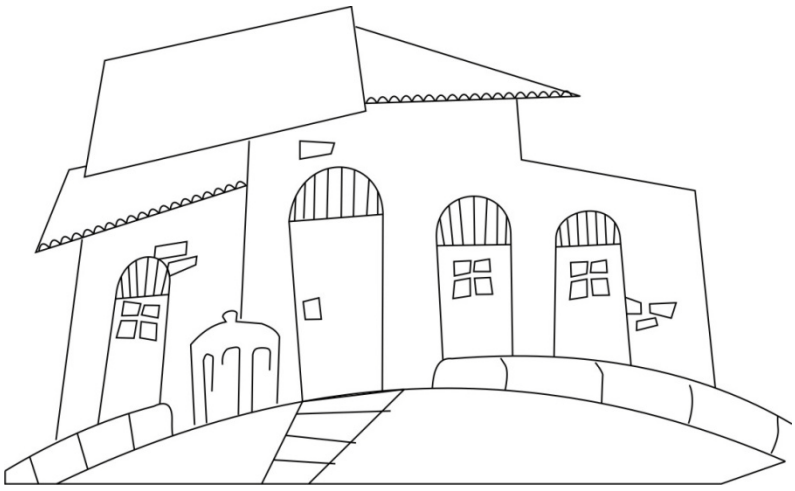
   Ilustrasi menggunakan gaya sendiri dengan segmentasi anak-anak usia 8-13 tahun yang sebagian besar masih duduk dibangku SD. Merchandie ini juga sangat mudah dicerna, simpel, dan lucu. menjadikan mudah untuk dibaca tanpa harus banyak menggunakan mekanisme keterangan.

   Konsep perancangan menampilkan *icon* anak laki-laki dan perempuan berseragam SD sambil mengajak untuk belajar dan bermain di museum.

   Hasil akhir dari *merchandise* ini adalah berupa *manual book* yang didalamnya berisi semua *merchandise* yang dibuat.



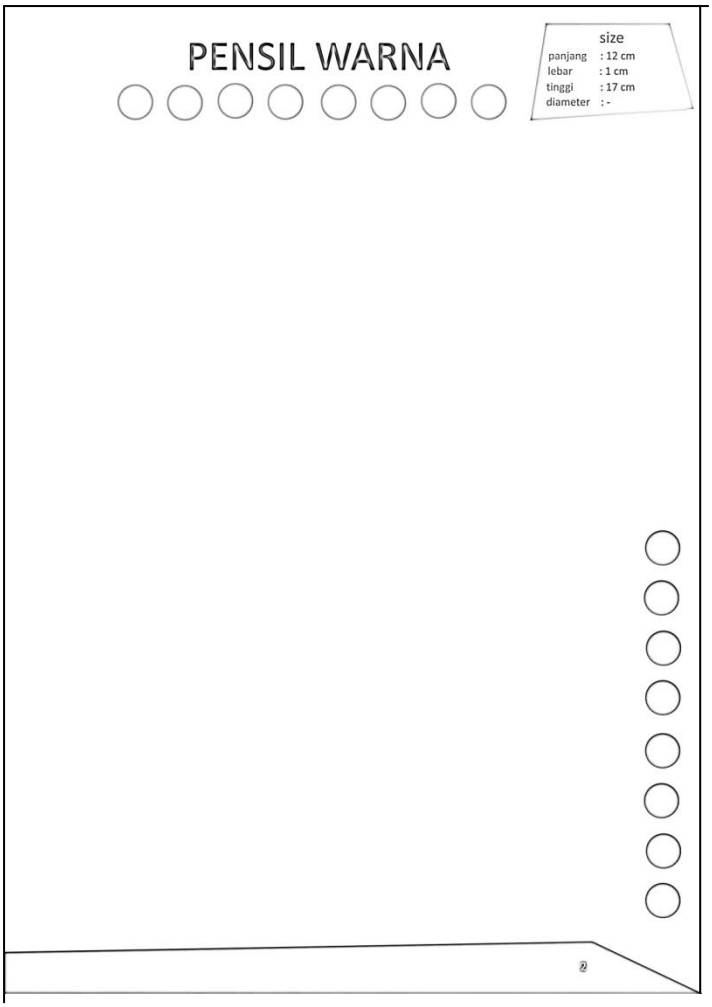
Gambar III.1 *Konsep Karakter Anak-Anak*



Gambar III.2 *Konsep Gedung Museum Pos*



Gambar III.3 *Konsep Gambar Penggabungan*

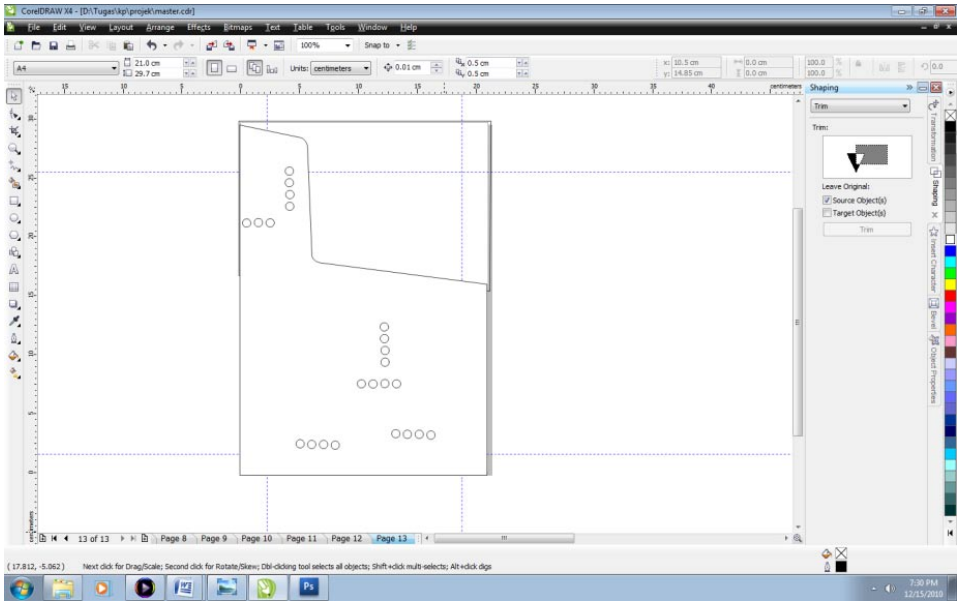


Gambar III.4 *Layout Buku*

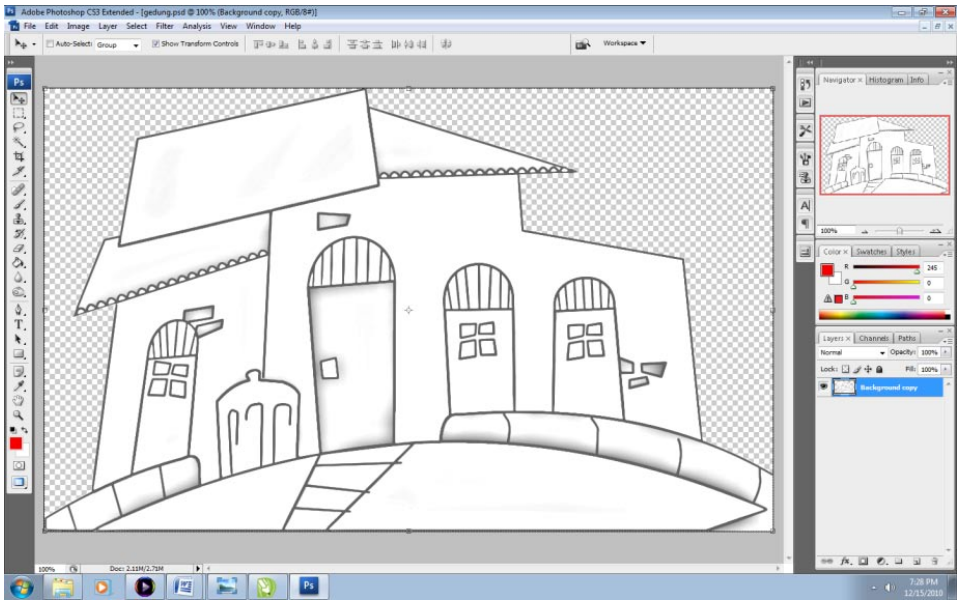
3.4.2 Teknis Perancangan

Eksekusi dari pekerjaan ini penulis menggunakan *Software Adobe Photoshop cs3* dan *CorelDraw X4*. Dimulai dengan sketsa dalam perancangan cover manual book, berdasarkan konsep yang telah di sebutkan, dimulai dengan proses manual lalu proses digital. Beberapa tahap yang dibuat, mulai dari awal sampai menjadi *manual book* :

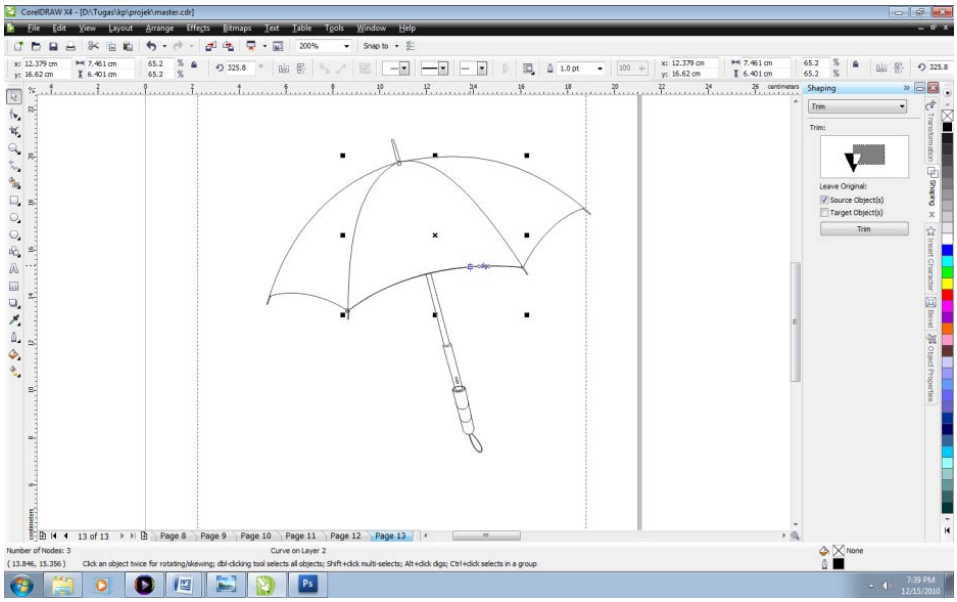
Tahap 1



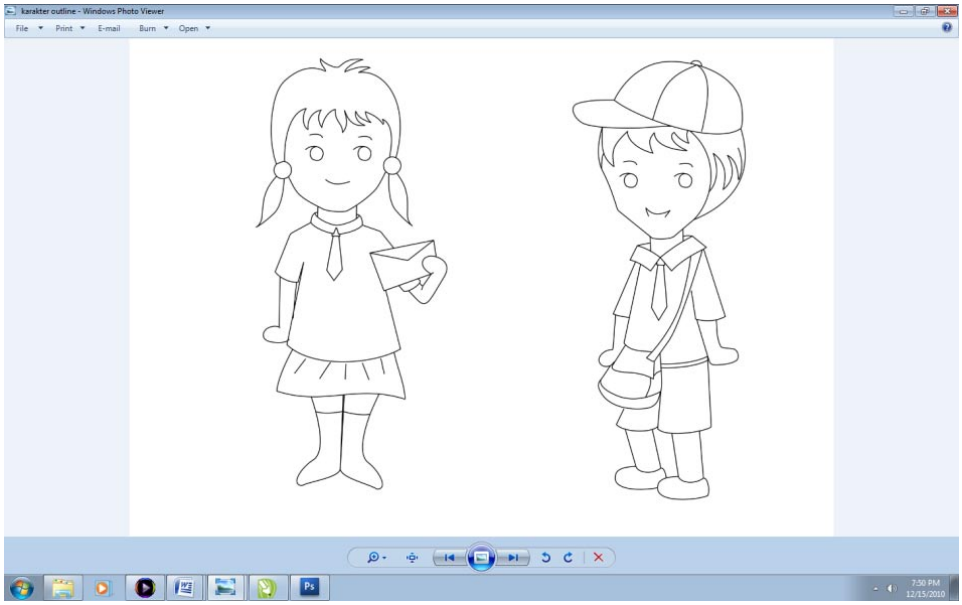
Gambar III.5 *Pola Cover Manal Book*



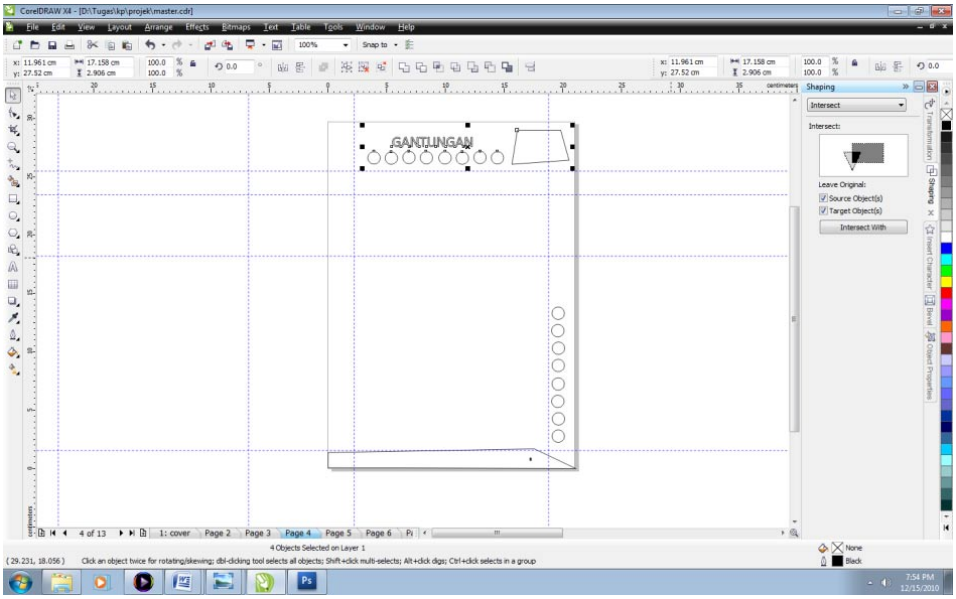
Gambar III.6 *Pola Gedung Museum Pos Indonesia*



Gambar III.7 *Pola Salah Satu Merchandise*



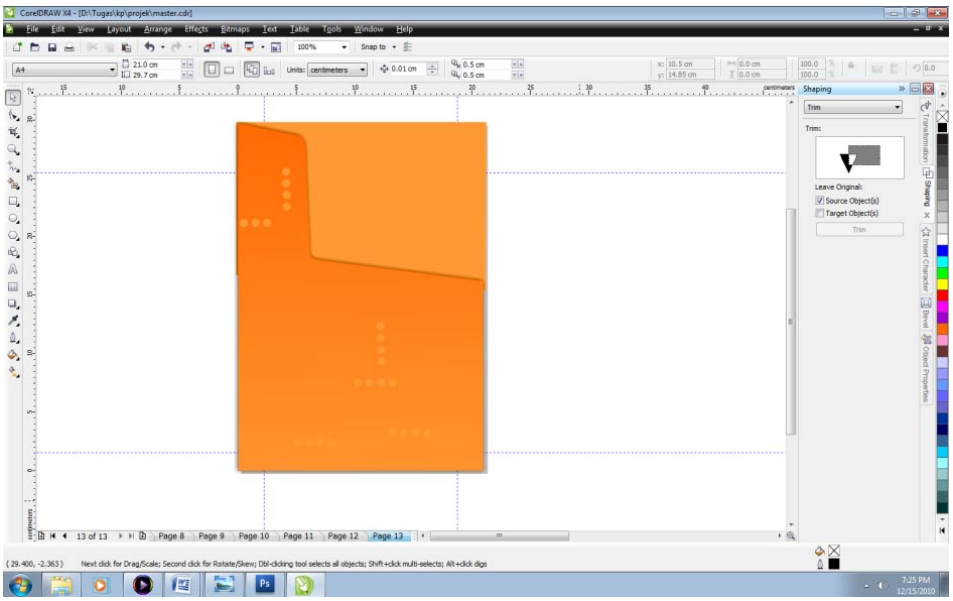
Gambar III.8 *Pola Icon Anak-anak SD*



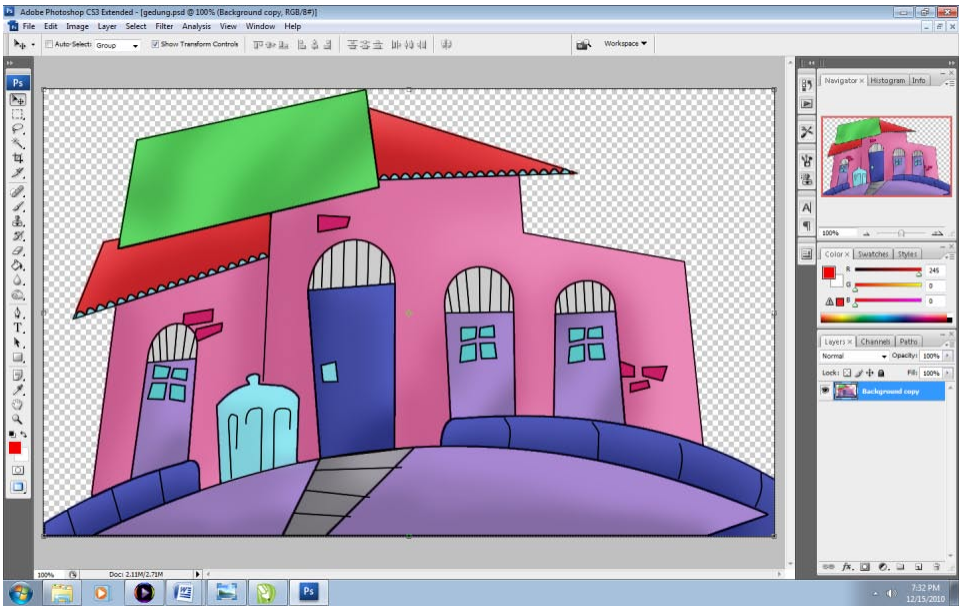
Gambar III.9 *Pola Desain Manual Book*

Pada tahap pertama membuat sebuah pola media berupa outline dan belum pewarnaan, ini merupakan rancangan awal yang akan dipakai.

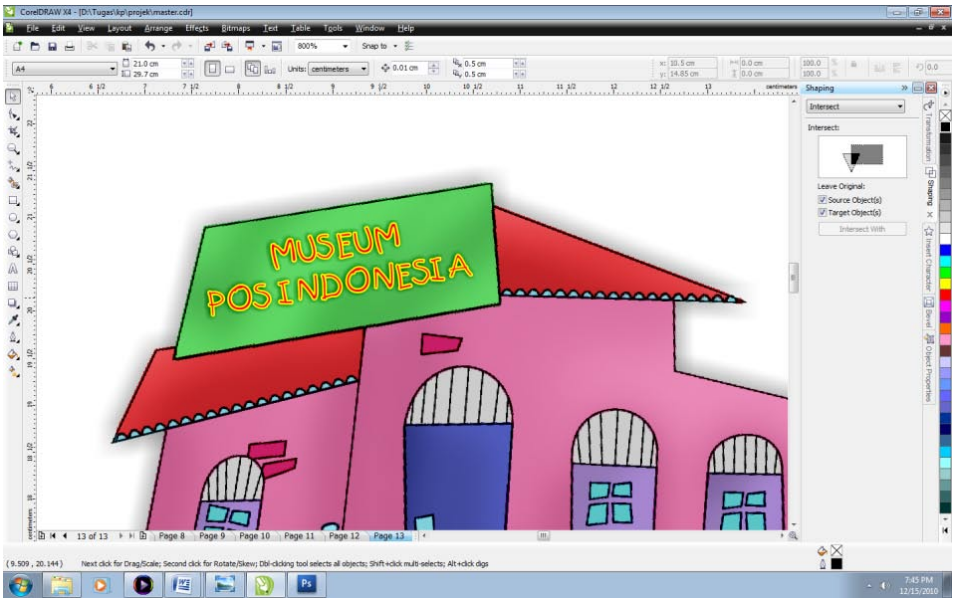
Tahap 2



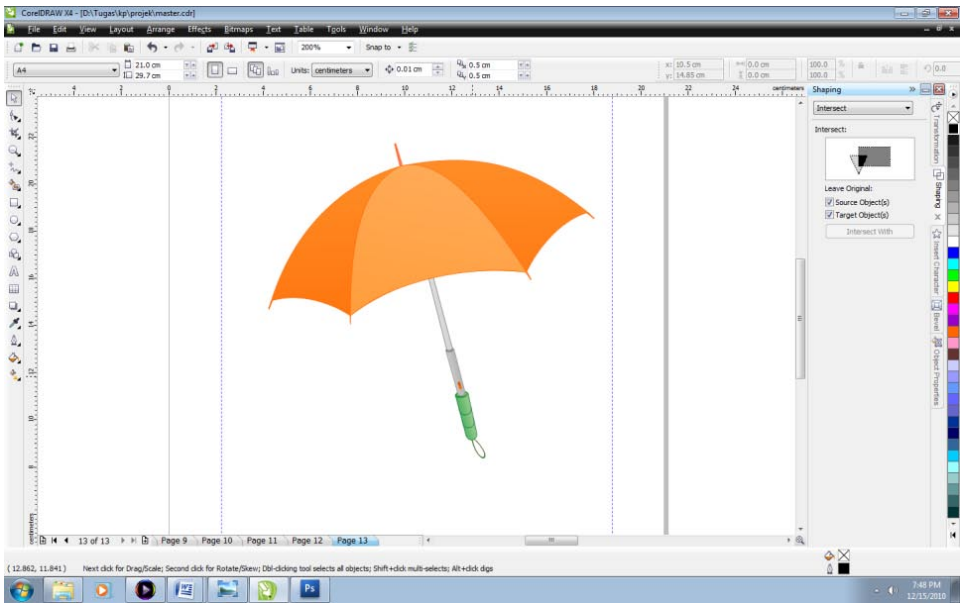
Gambar III.10 *Pola Cover Manual Book Sudah Diberi Warna*



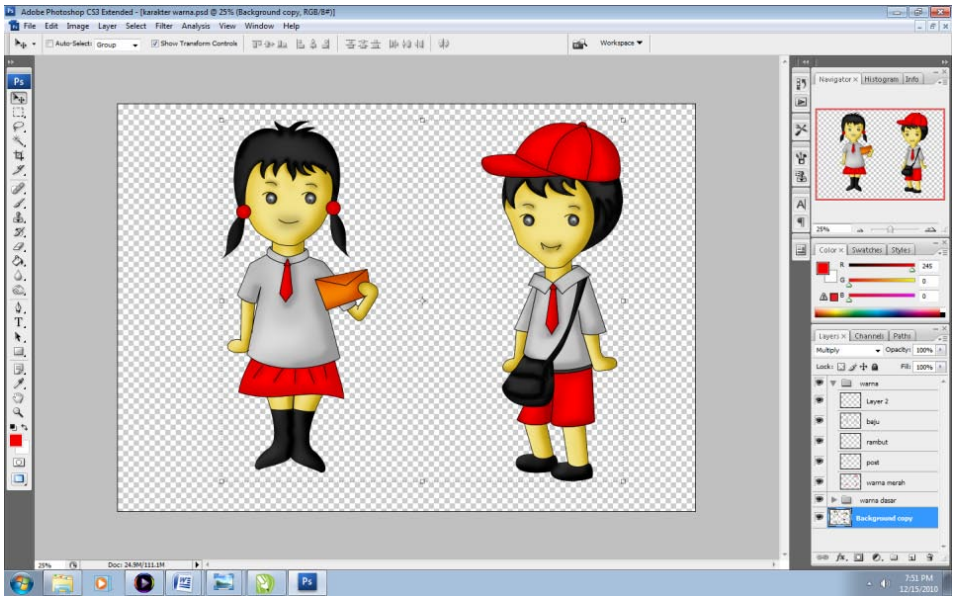
Gambar III.11 *Pola Gedung Museum Pos Indonesia Berwarna*



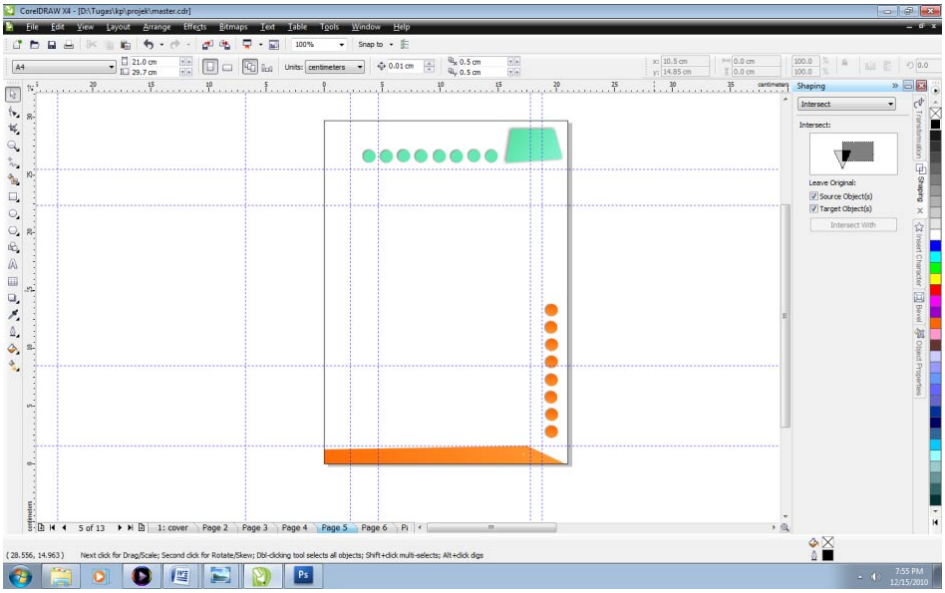
Gambar III.12 *Pola Gedung Museum Pos Indonesia Berwarna Dan Memakai Teks*



Gambar III.13 *Pola Salah Satu Merchandise Dengan Warna*



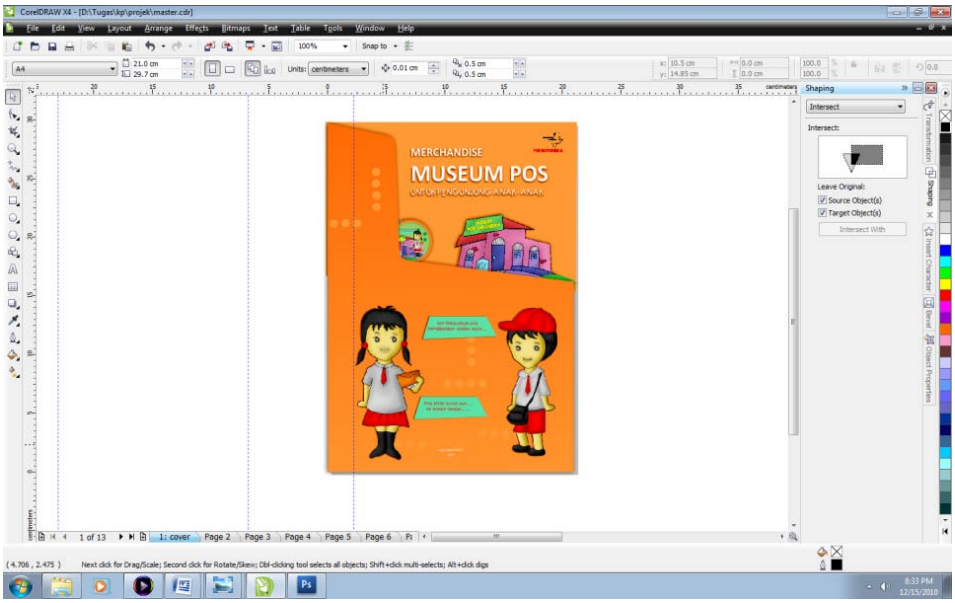
Gambar III.14 *Pola Icon Anak-anak SD Sudah DIwarnai*



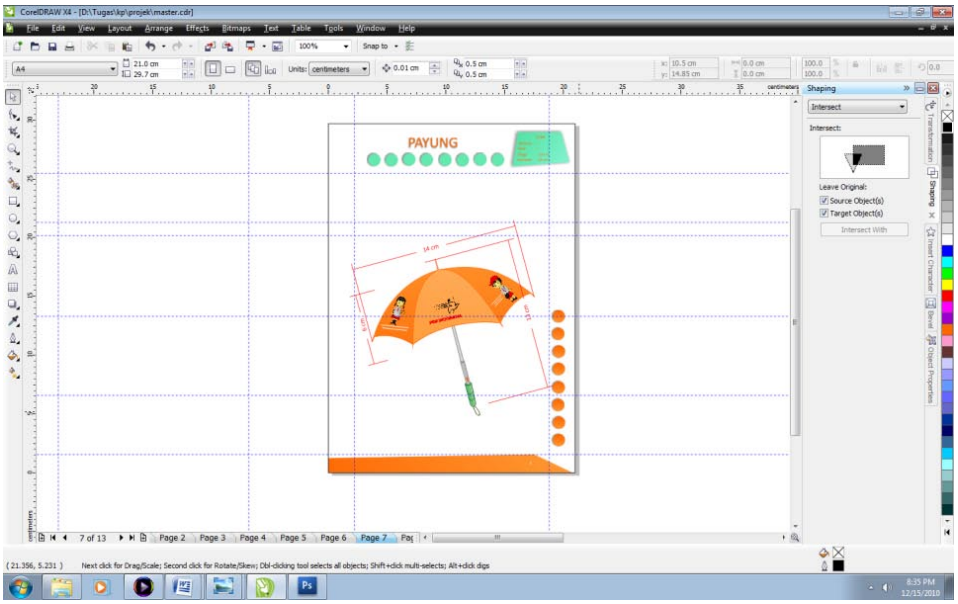
Gambar III.15 *Pola Desain Manual Book Dengan Warna*

Setelah tahap pertama selesai, kemudian membuat tahap kedua yaitu tahap pewarnaan seluruh gambar yang dibuat. Tahap ini sudah 50 % berjalan.

Tahap 3



Gambar III.16 *Pola Desain Cover Manual Book Sudah Selesai Dibuat*



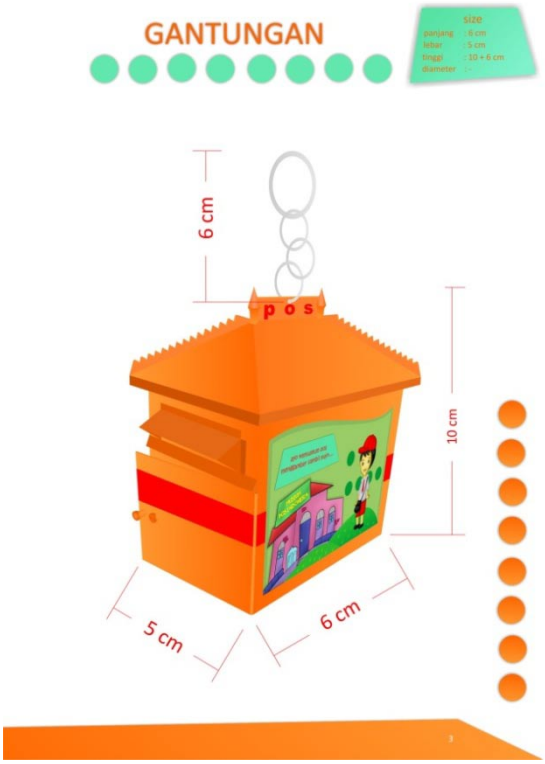
Gambar III.17 *Pola Penempatan Gambar*

Pada tahap ini, seluruh rancangan desain sudah selesai dibuat. Mulai dari konsep, sketsa awal, pewarnaan, penggabungan ilustrasi, unsur visual pendukung, huruf dan logo PT. Pos sudah dilayout dan disesuaikan. Ini adalah tahap akhir dan rancangan merchandise sudah berbentuk manual book.

3.4.3 Visual Lain Yang Dibuat



Gambar III.18 *Merchandise Tempat Pensil Warna*



Gambar III.19 *Merchandise Gantungan*



Gambar III.20 *Merchandise T-Shirt*



Gambar III.21 *Merchandise T-ShirtPin*



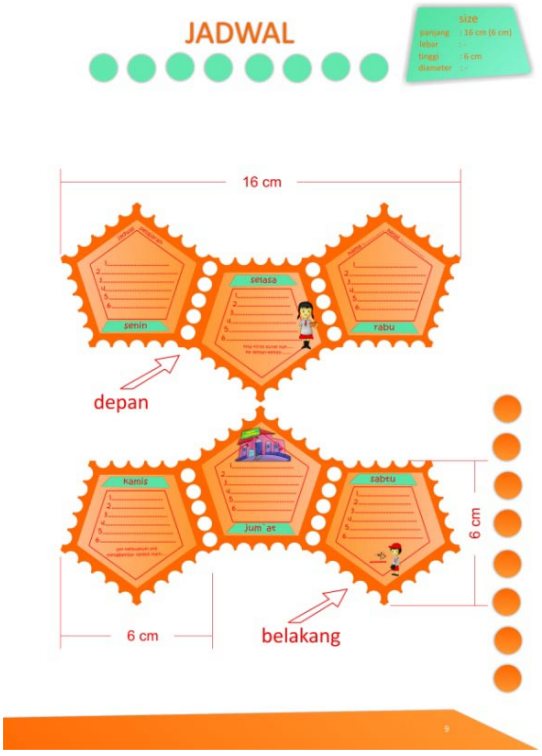
Gambar III.22 *Merchandise Payung*



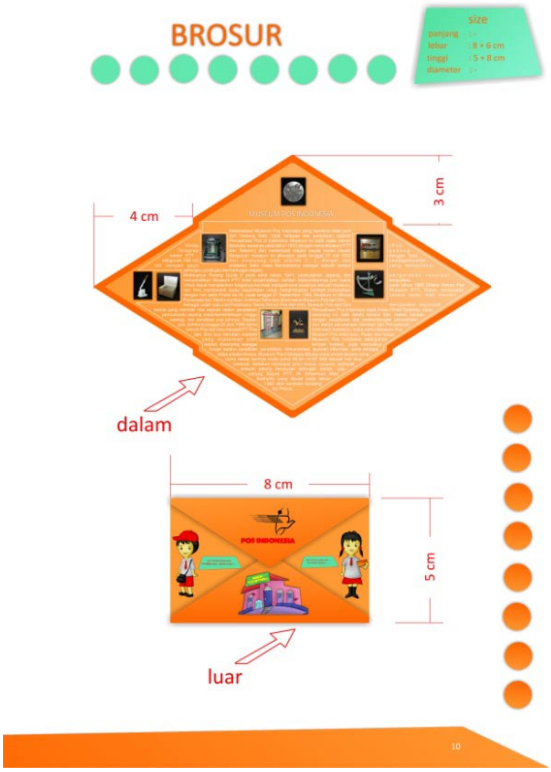
Gambar III.23 *Merchandise Mug*



Gambar III.24 *Merchandise Topi*



Gambar III. 25 *Merchandise Jadwal Pelajaran*



Gambar III. 26 *Brosur*