BAB III
LAPORAN KERJA PRATEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam kegiatan kerja praktek ini praktikan berperan membuat perancangan identitas visual program anak, “Sahabat Mau Tau?” di PT. Manajemen Qolbu Televisi yang program tersebut akan ditayangkan pada bulan February 2011.

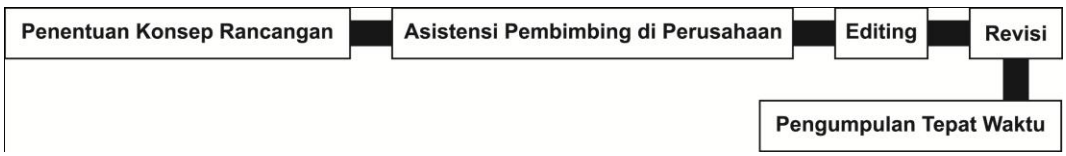
3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktik di Perusahaan

Selama kerja praktek di perusahaan ini, praktikan diberi pekerjaan untuk membuat perancangan identitas visual salah satu program acara televisi di PT. MQTV yang acara tersebut bernama “Sahabat Mau Tau?”, yang nantinya identitas visual tersebut akan dimasukan kedalam tampilan *bumper* acara.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Praktikan melakukan kerja disesuaikan dengan hari libur kuliah setiap minggunya yaitu pada hari selasa dan kamis, adapun tempat kerja praktek yaitu di lingkungan Pesantren Daarut Tauhiid Bandung yang beralamat di Jl. Gegerkalong Girang Baru No. 11 Bandung – Indonesia, 40154.

Apabila dirasa tidak bisa datang ke tempat kerja dengan alasan urusan kampus, praktikan diberi keringanan untuk tidak datang ke tempat kerja dan dan pekerjaan bisa dibawa pulang untuk diselesaikan.



Gambar 3.1 Bagan metode pengerjaan.

Sedangkan dalam memenuhi ketepatan waktu perancangan karya yang di buat, ditentukan metode pengerjaan pada setiap karya, antara lain:

1) Penentuan Konsep Rancangan

   Bertujuan agar karya yang kita buat tepat dan memenuhi manfaat.

2) Asistensi Pembimbing di Perusahaan

   Asistensi dilakukan agar setiap karya yang di buat sesuai dengan keinginan klien sekaligus penulis mendapatkan arahan yang bermanfaat bagi penulis pribadi dalam menghasilkan karya yang tepat.

3) *Editing*

   Editing merupakan pengaplikasian konsep menggunakan sofware-sofware yang tersedia di perusahaan seperti *Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator.*

4) Revisi

   Merupakan perbaikan dari pembimbing di perusahaan terhadap karya yang penulis buat mulai dari aspek visual, teks, dan lain-lain.

5) Pengumpulan Tepat Waktu

   Penulis dituntut untuk tepat waktu dalam setiap pengumpulan karya sesuai dengan s tugas yang di berikan oleh pembimbing perusahaan. Hal ini dimaksudkan melatih kedisiplinan dan kemampuan penulis dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

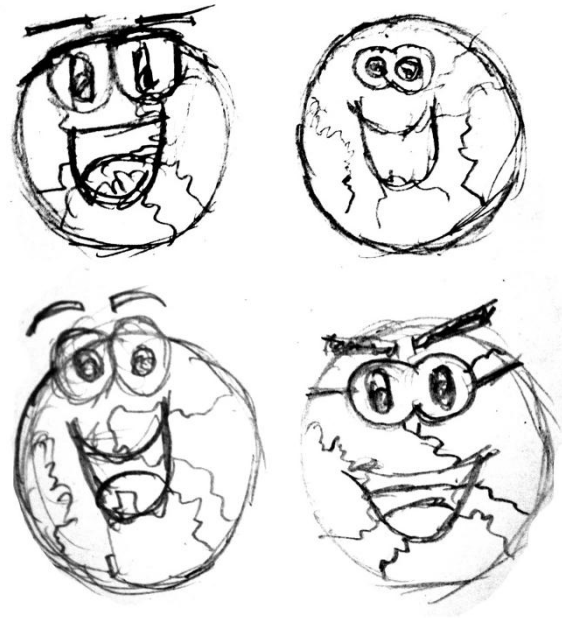
3.4 Perancangan Identitas Visual Program Anak “Sahabat Mau Tau?” di PT. MQTV

Dalam melakukan perancangan identitas visual yang nantinya akan di masukan kedalam animasi *bumper* program anak untuk MQTV, praktikan terlebih dahulu mencari informasi tentang target audien dari program acara tersebut, dan ternyata target audiennya merupakan anak sekolah dasar sampai dengan kelas 6.

3.4.1 Konsep Perancangan

Setelah praktikan mendapatkan informasi target audien acara maka praktikan dapat menyimpulkan perancangan sebagai berikut: :

- Salah satu element visual adalah bola dunia, karena isi acara ini menyangkut tentang pembelajaran ilmu pengetahuan alam.



Gambar 3.2 Sketsa

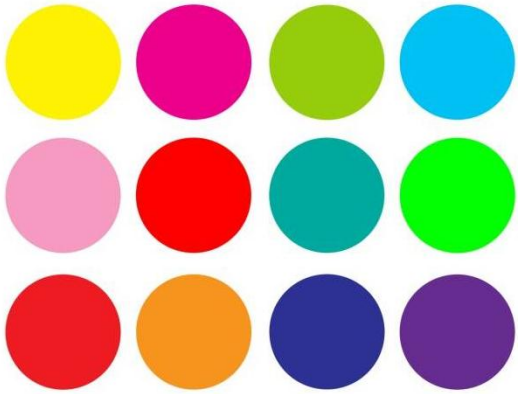
- Adapun karakteristik dari karakter yaitu lucu, dan bersahabat, karena target acara ini merupakan anak – anak sekolah dasar.

- Pemilihan tipografi pun disesuaikan dengan menggunakan karakteristik huruf yang mewakili anak – anak, disini praktikan memilih mengunakan huruf *Agent Orange.*



Gambar 3.3 Tipografi *Agent Orange.*

- Adapun warna yang digunakan terdiri dari beberapa warna dan rata – rata menggunakan warna cerah seperti berikut :

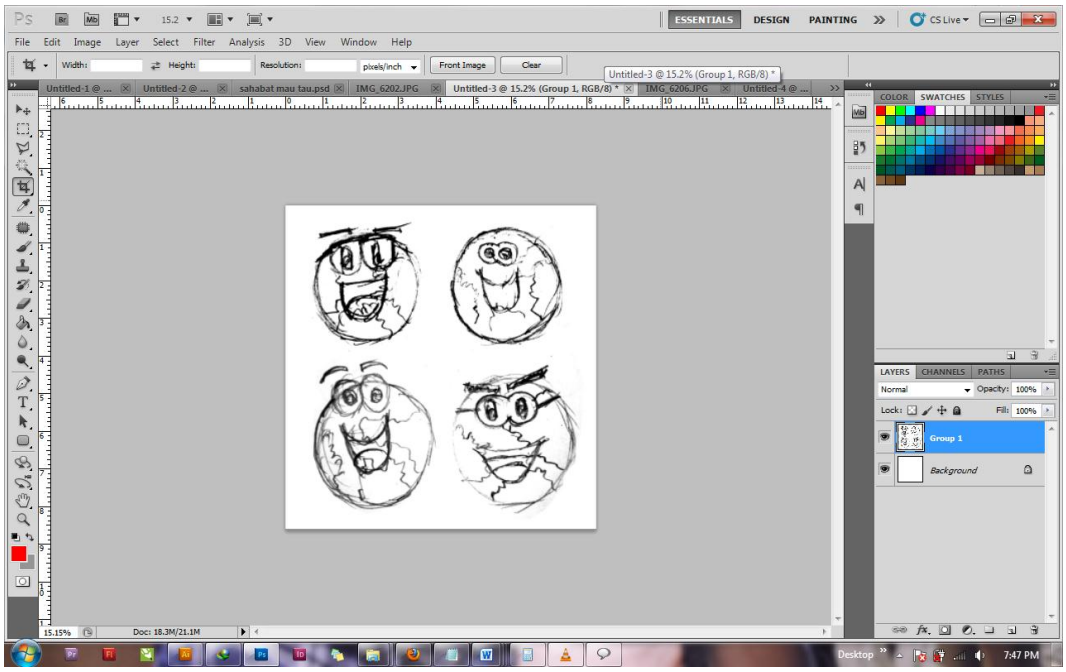


Gambar 3.4 Warna – warna yang akan dipergunakan.

Alasan dari pemilihan warna yaitu untuk mewakili karakteristik dari anak – anak dan mengambarkan keceria serta latar belakang berbeda yang membuat dunia ini berwarna.

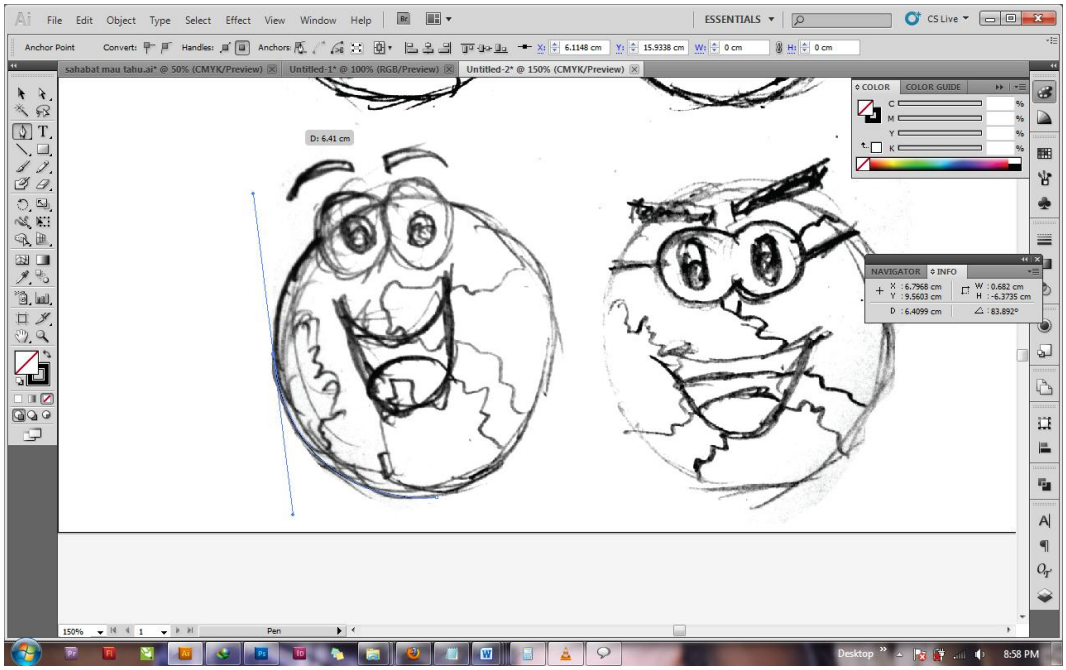
3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam melakukan perancangan praktikan melakukan beberapa tahap yaitu sketsa yang sudah dibuat dipindai ke komputer menjadi format *digital*, kemudian gambar karakter tersebut di *edit* di software *Adobe Photoshop.*



Gambar 3.5 Gambar sketsa di *edit* terlebih dahulu *Adobe Photoshop.*

Selanjutnya sketsa yang sudah berbentuk format *digital*, diolah lagi di *Adobe Illustrator* untuk dijadikan format *vektor*.



Gambar 3.6 Gambar sketsa di *edit* di *Adobe Illustrator.*

Tidak semua sketsa gambar yang berbentuk format *digital* dijiplak di *Adobe Illustrator*, hanya yang sudah dipilih dan bentuknya pun mengalami penyederhanaan lagi dengan membuang elemen gambar yang tidak diperlukan.



Gambar 3.7 Gambar sketsa yang sudah menjadi format *Vektor*.

Setelah sketsa yang terpilih selesai dijiplak di *Adobe Illustrator*, selanjutnya proses editing dilakukan di *Adobe Photoshop* menyiapkan jenis huruf yang sebelumnya sudah ditentukan yaitu *Agent Orange* untuk nantinya digabungkan dengan objek bola dunia.

Tahap selanjutnya yaitu mengkomposisikan huruf dan diatur sedemikian rupa, agar terlihat menarik.

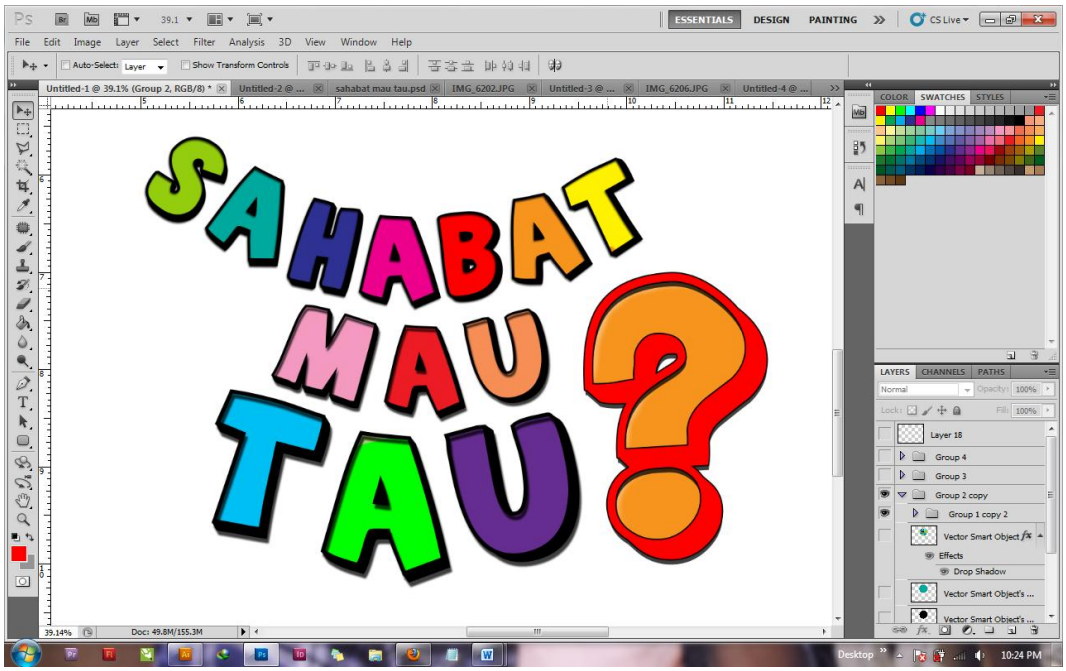


Gambar 3.8 Pemilihan huruf di *Adobe Photoshop.*



Gambar 3.9 Mengkomposisikan huruf.

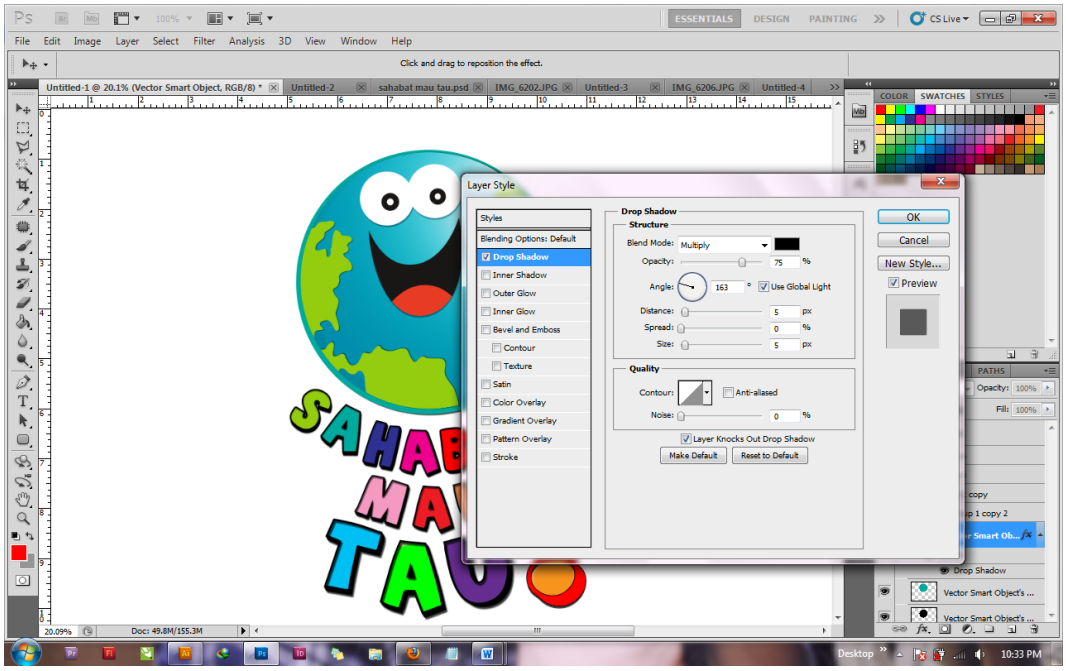
Setelah dirasa cukup mengkomposisikan huruf selanjutnya huruf – huruf tersebut diberi warna dan diberi *effect* di *Adobe Photoshop* dengan tidak berlebihan.



Gambar 3.10 Pemberian warna dan *effect* pada huruf.

Huruf – huruf yang sudah diberi warna dan *effect*, selanjutnya digabungkan dengan objek bola dunia yang sebelumnya sudah dijiplak di *Adobe Illustrator.*

Didalam tahap ini selain menggabungan antara elemen – elemen yang ada, objek bola dunia pun diberi beberapa *effect*, yang sama pada huruf – huruf yaitu *Drop Shadow.*

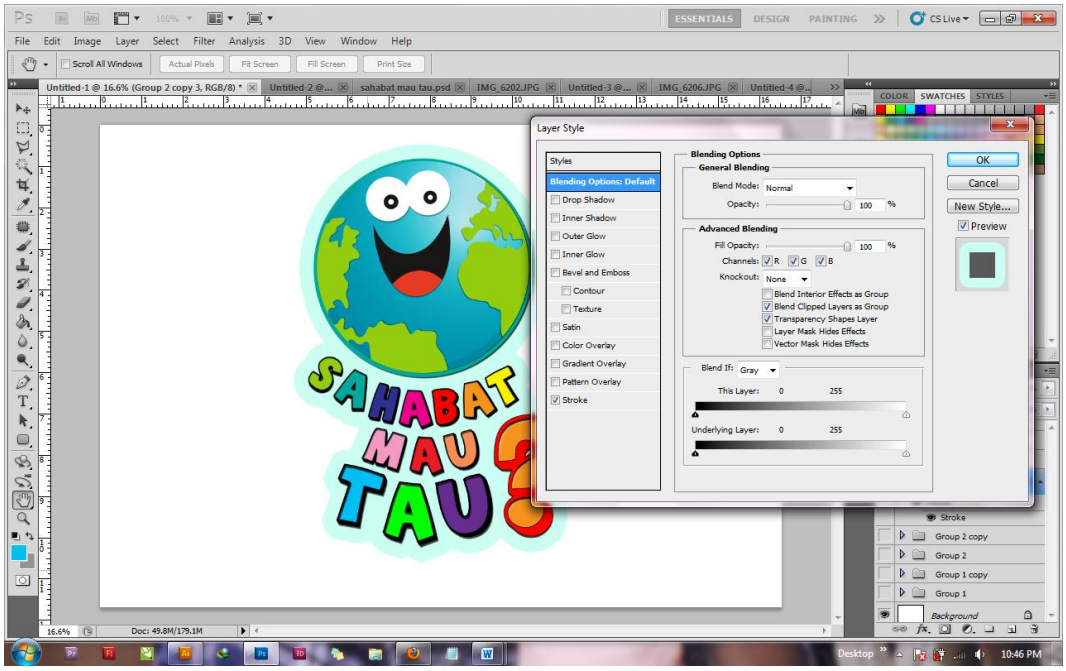


Gambar 3.11 Pemberian *effect* pada objek bola dunia.



Gambar 3.12 Selesai dikomposisikan dan diberi *effect.*

Setelah huruf dan objek bola dunia selesai digabungkan dan diberi *effect*, kemudian layer – layer yang masih belum bersatu di *Adobe Photoshop* digabungkan dan diberi *effect* lagi yaitu *Stroke.*



Gambar 3.13 Penggabungan akhir dan diberi efek *Stroke.*

Hasil akhir dari perancangan identitas visual program acara anak “Sahabat Mau Tau?” di MQTV adalah seperti di bawah ini :



Gambar 3.14 Hasil.