BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

4.1. Peranan Praktikan Dalam Perancangan Proyek

Peranan praktikan selama kerja praktek di P.T. Quintet Multimedia adalah bagian dari tim kreatif yang bertugas sebagai konseptor dan visualizer. Disini, praktikan terlibat langsung dalam proses desain mulai dari pengumpulan data, perencanaan konsep, perancangan visualisasi. Termasuk didalamnya, mempelajari keterampilan-keterampilan dasar yang kurang dikuasai dan cara kerja tim.

Selain itu juga praktikan harus ikut bertanggungjawab atas hasil kerja dalam perancangan proyek. Dengan di ikut sertakan praktikan dalam perancangan proyek, praktikan dapat memperoleh suatu wawasan serta pengalaman yang baru sehingga apabila kita telah lulus dari bangku perkuliahan dan langsung mendapatkan suatu pekerjaan maka kita telah tahu dan terbiasa apa yang harus kita kerjakan nanti.

Selama kurang lebih tiga bulan melaksanakan Kerja Profesi di PT. Quintet Multimedia banyak pekerjaan yang dipelajari dan dilakukan. Pekerjaan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Mengoperasikan sofware desain.

  Disini saya mendapat lebih banyak pengalaman, pengetahuan dan lebih sering menggunakan software seperti; Corel Draw, Adobe photoshop yang dipakai oleh perusahaan dalam mengerjakan suatu proyek, dengan bekal yang sudah didapat dari perkuliahan membuat saya tidak terlalu banyak mengalami kesulitan selama melakukan Kerja Profesi.

- Pengumpulan Data

  Pengumpulan data sangat penting dilakukan sebelum membuat suatu konsep. Disini saya mendapatkan informasi tentang data dari klien, dan tentunya juga atas bantuan dari rekan-rekan yang lain.

- Konsep

  Saya diberi kebebasan dalam menentukan ide atau gagasan pada desain yang ingin dibuat tanpa menyimpang dari aturan yang sudah ada, sehingga saya dapat berkreasi tanpa adanya beban.

- Kerja Tim

  Bersama pemimpin dari perusahaan dan rekan saya yang juga melakukan Kerja Profesi, kami bersama-sama saling membantu (kerja tim) dalam pembuatan pamplet, kartu pos yang bertema dan bergambar untuk promosi Kafe Talenta serta dalam pembuatan desain iklan produk Power Hit di koran, mulai dari pengumpulan data hingga proses konsep visual.

- Sketsa

  Pembuatan sketsa dilakukan apabila memang dirasa perlu, biasanya sketsa berupa sketsa kasar.

- Desain

  Ini adalah tempat dimana tahap gagasan visual dituangkan dan diselesaikan mulai dari pemilihan gambar/foto, penentuan typografi, bentuk dan warna, *lay out*, ukuran, dan keseluruhan proses yang sebagian besar dilakukan dengan komputer.

- Redesain/Perancangan Ulang

  Pada Intinya adalah sama dengan perancangan ulang, hanya saja redesain biasanya melakukan perubahan desain semula sesuai dengan kondisi yang diinginkan klien.

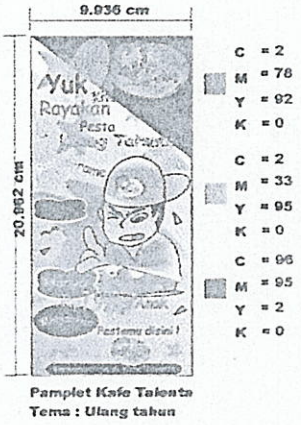
4.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Pekerjaan praktikan pada saat kerja di P.T. Quintet Multimedia sesuai dengan tugas dan jenis pekerjaan yang diterima yaitu sebagai konseptor dan visualizer. Oleh karena itu dalam setiap adanya proyek atau pekerjaan, praktikan selalu di ikutsertakan baik itu dalam perancangannya sampai eksekusinya. Sebagai tim kita saling bekerja sama dalam mengerjakan suatu proyek, kita saling memberikan masukan baik ide ataupun saran untuk menghasilkan suatu karya yang baik sehingga proyek kita dapat di setujui atau berguna bagi para klien.

Pada saat praktikan melakukan kerja praktek disana, praktikan membuat suatu karya berupa pamplet promosi Kafe Talenta. Selain itu praktikan membuat kartu pos dengan tema surabi dengan tujuan untuk promosi surabi di Kafe Talenta. Selain itu juga praktikan bersama tim membuat rancangan iklan di koran untuk produk baru yaitu *Power Hit.*

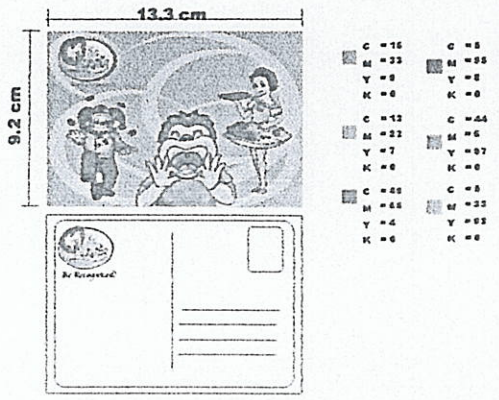
4.2.1. Peranan Praktikan Dalam Perancangan Proyek Kafe Talenta

Telah disebutkan diatas bahwa saat praktikan melakukan kerja praktek, praktikan mendapatkan proyek dari Kafe Talenta untuk membuat suatu pamplet dan kartu pos. Pamplet itu berisi ajakan untuk merayakan pesta ulang tahun atau yang lainnya di tempat tersebut. Adapun sasaran dari pamplet ini ditujukan untuk anak-anak. Oleh karena itu visual yang muncul yaitu tipografi yang mendukung, campuran warna cerah yang dikombinasikan dengan warna putih dan biru gelap serta ilustrasi seorang anak yang memakai topi sambil mengedipkan mata dan mengangkat jari jempol untuk memberikan kesan bahwa merayakan pesta ulang tahun di Kafe Talenta sangat asyik.



Gambar 4.1. Pamplet Ulang Tahun

Selain itu juga praktikan membuat kartu pos yang bertema surabi mini. Adapun visualnya yaitu berupa seorang badut yang sedang melakukan atraksi dengan menaiki sepeda roda satu sambil memainkan surabi mininya dan seorang yang akan siap memakan surabi mininya dengan penuh ekspresi serta seorang perempuan yang sedang membawa sesuatu dengan gaun yang menyerupai surabi.



Gambar 4.2. Kartu Pos Tema Surabi

4.2.2. Peranan Praktikan Dalam Perancangan Proyek Power Hit.

Selain itu juga praktikan bersama tim membuat rancangan iklan di koran untuk produk baru yaitu *Power Hit.* Sebelum itu praktikan bersama tim melakukan diskusi terlebih dahulu bersama pemimpin perusahaan mengenai konsep awal perancangan iklan. *Power Hit* merupakan suatu produk atau sejenis spart part untuk mesin diesel. *Power Hit* ini merupakan produk keluaran baru sehingga sangat perlu bagi perusahaan untuk memperkenalkannya kepada konsumen (awarness) terutama bagi konsumen yang memiliki mesin diesel. Oleh karena itu visual yang muncul berupa; Yang pertama produk tersebut (Power Hit), kemudian gambar mobil sebagai background serta tulisan Power Hit untuk menjelaskan nama produk tersebut dan keunggulan-keunggulan dari produk tersebut agar para konsumen berminat untuk menggunakan produk itu.



Gambar 4.3. Aplikasi iklan Power Hit di koran


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM