BAB IV

LAPORAN KERJA PRAKTEK

IV. 1. Peranan Praktikan Dalam Perancangan Proyek

Selama proses kerja praktek berlangsung, maka pada saat itu juga terbentuk sebuah jalinan/koordinasi hubungan timbal balik antara kedua belah pihak. Begitu halnya dalam proses perancangan sebuah proyek, disanalah ajang seorang mahasiswa untuk menumpahkan segala hal yang ia peroleh selama masa perkuliahan dan menjadi bagian dalam sebuah tim.

Dalam sebuah team tiap-tiap personal memiliki peranannya sendiri-sendiri tetapi meskipun demikian tercipta sebuah kesatuan visi yang sama untuk menyelesaikan misi- misi perusahaan. Begitu pula penulis memiliki tugas/proyek tersendiri dalam menjalankan visi dan misi perusahaan dimana sebagai seorang desainer, disini penulis bertugas untuk memberikan *blue print* dari proyek yang akan digarap seperti pembuatan brosur, media kit/ company profile, dsb. Yang kemudian diserahkan kepada supervisor bagian iklan dan promosi yang jika disetujui maka akan berlanjut pada proses eksekusi/produksi.

IV. 2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama menjalani proses kerja praktek ini, penulis mengerjakan proyek-proyek yang telah diberikan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, yang mana apabila terdapat sesuatu yang kurang dimengerti maka pembimbing selalu siap dan dengan senang hati memberikan penjelasan tentang hal-hal yang diperlukan kepada penulis, diantaranya:

1. **Perancangan Media Kit**

   Media kit adalah sekumpulan bahan-bahan yang berisi release dan perpanjangannya. Paket itu dapat berisi perpanjangan cerita, berita atau artikel feature. Juga dapat pula berisi foto-foto, bagan dan materi ilustrasi yang berkaitan dengan media cetak.

- Kosep Prancangan

  Lay-out media kit yang dibuat memiliki konsep yang disesuaikan dengan karakteristik perusahaan yang diinformasikan, yaitu PT. MQ Media itu sendiri yang berkarakteristik dinamis dan islami.

- Kosep Visual

  Visual yang disampaikan didominasi dengan bentuk dan garis-garis yang dinamis dan sederhana, dengan penggunaan warna orange dan hijau. Warna orange sendiri memiliki makna selalu aktif dan dinamis, sedangkan penggunaan border warna hijau memiliki kesan islami.

- Teknis Perancangan

  Setelah semua data terkumpul maka berlanjut pada tahap eksekusi. Disini penulis menggunakan software Corel Draw 11 untuk menyusun lay-out sampai sempurna. Setelah desain dirasa sudah *fix*, maka proyek direkam diatas CD.

2. Perancangan Iklan Kolom (Majalah Emqi Kids)

- Konsep Perancangan

  Iklan kolom ini bertujuan untuk memperkenalkan produk minuman dalam kemasan "Strawberry Sweetheart" untuk dipasan di Emqi Kids yang memiliki segmen pasar untuk anak-anak. Maka konsep yang direncanakan disesuaikan dengan karakteristik anak yang ceria.

- Konsep Visual

  Lay-out perancangan iklan Strawberry Sweetheart didominasi dengan penggunaan warna-warna kontras tinggi yang memiliki kesan ceria dengan penggunaan font berkarakter anak seperti Comoc Sans Ms serta bentuk-bentuk yang sederhana.

- Teknis Perancangan

  Setelah semua data yang diperlukan terkumpul maka eksekusi perancangan lay-out iklan Strawberry Sweetheart dilakukan dengan menggunakan software Corel Draw 11. Setelah perancangan dianggap cukup dan *fix* maka hasilnya direkam diatas CD.

3. **Perancangan Brosur/Flyer**

- Konsep Perancangan

  Untuk memperkenalkan sebuah perusahaan maka biasanya dibuat brosur yang memuat data-data tentang objek/perusahaan tersebut. Perancangan brosur PT. MQ Media disesuaikan dengan karakteristik objek yang dinamis, aktif, dan Islami.

- Konsep Visual

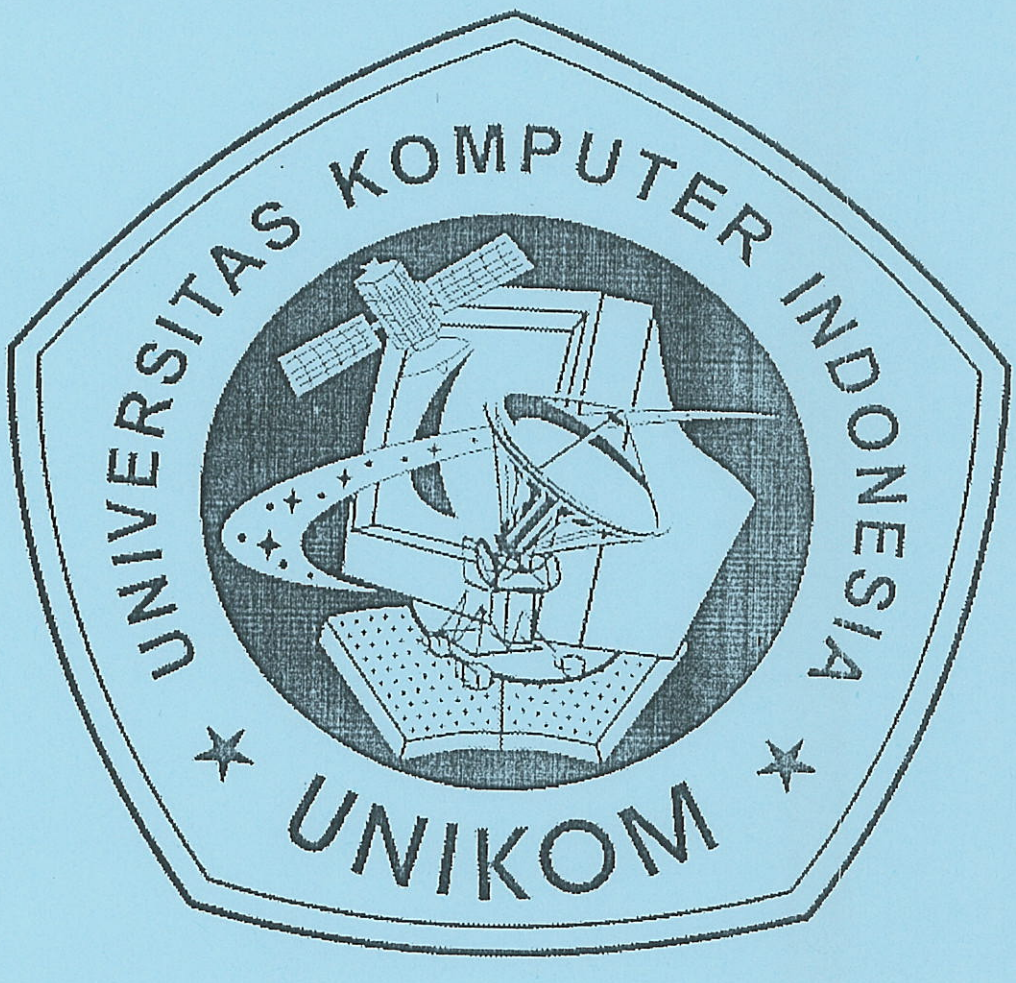
  Lay-out perancangan brosur didominasi warna hijau yang identik dengan kesan Islami, dengan garis-garis kecil yang mempertegas kesan perusahaan. Dimana penyertaan data perusahaan diletakan dibagian belakang dari brosur tersebut.

- Teknis Perancangan

  Setelah semua data yang diperlukan terkumpul maka eksekusi perancangan lay-out iklan Strawberry Sweetheart dilakukan dengan menggunakan software Photoshop 7. Setelah perancangan dianggap cukup dan *fix* maka hasilnya direkam diatas CD.

Setelah proyek disampaikan, langkah pertama yang diambil oleh penulis ialah segera meminta data-data yang diperlukan seperti contoh dalam proyek pembuatan media kit information tool. Data yang diminta berupa deskripsi tentang seperti apakah hasil jadi dari proyek media ini berupa buku saku, selebaran, atau lembaran dengan beberapa lipatan. Lalu data-data mengenai contents dari proyek/produk ini, juga tidak lupa data-data fotografi yang akan diberikan sebagai media informasi kepada konsumen/target.

Biasanya dalam pengajuan desain yang sudah *fix* disertakan pula beberapa alternatif untuk mempermudah penyelesaian pada tahap seleksi dan produksi. Setelah semuanya dibuat, data direkam kedalam piringan *compact disc* lalu diserahkan ke bagian iklan dan promosi untuk kemudian diproduksi/dicetak.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM