BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

IV.1. Peranan Praktikan Dalam Perancangan Proyek

Selama melaksanakan kerja praktek yang dimulai 02 april hingga 02 juni 2004, praktikan bekerja dibagian divisi desain, sebagai desainer, Dalam perancangan proyeknya, peranan praktikan yaitu menjalankan proses kerja praktek. Yang kemudian praktikan mendapatkan beberapa tugas yang diberikan secara langsung dari manejer desain untuk pembuatan beberapa tugas.

Dalam perancangan praktikan mengunakan beberapa program/software dengan spesifikasi komputer. Yaitu:

1. Prosesor AMD thunderbird 1,4 Ghz
2. VGA ATI RADEON 7500
3. Monitor Acer 15 inch

OS : windows XP SP 1

Software:

1. Adobe Photoshop 7.0

   Dalam mengerjakan beberapa tugas yang diberikan praktikan mengunakan software ini sebagai software untuk mengolah bitmap dikarenakan kelengkapan tool dan juga kemudahan dalam mengoperasikanya. Software ini dikeluarkan oleh adobe korporasi amerika serikat.

2. Corel Draw 11

   Untuk mengolah vektor praktikan mengunakan software ini untuk membantu mengolahnya, dikarenakan bagi praktikan software ini sangat ideal untuk mengolah maslah perancangan khususnya perancangan yang mengutamakan vektor.

3. 3DMax 5.0

   Program keluaran discreet ini sangat membantu praktikan, terutama untuk menampilkan bentuk-bentuk tiga dimensional dalam merancang suatu tugas.

4. Paint Shop Pro 8.0

   Program ini hampir sama dengan adobe photoshop hanya saja praktikan mengunakanya untuk menyempurnakan rancangan sehingga akan menghasilkan kombinasi yang indah

IV.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Pekerjaan pratikan selama praktek kerja yaitu Praktikan berkesempatan untuk membantu dalam membuat desain logo produk dan banner sebagai alternatif desain dari proyek yang diberikan . Adapun pekerjaan pratikan selama praktek kerja yaitu sebagai berikut :

1. Pembuatan logo produk PT. Quasar Cipta Mandiri
2. Pembuatan Banner
3. Survey suplier banner.

Dibawah ini adalah desain yang dibuat selama praktikan bekerja di PT. Quasar Cipta Mandiri khususnya, namun tidak kesemua desain yang sudah dikerjakan dapat dijelaskan dan diperlihatkan dalam makalah ini.

1.Banner



Dalam beberapa perancangan latar-belakang banner diatas, mempunyai tema hightech, pada proses pembuatan latar-belakang banner tersebut menampilkan sebuah antena parabola (*receiver*), sebagai alat penunjang komunukasi dan sebuah "omni", hal ini diartikan kedua elemen tersebut, dalam pembuatan serta penggunaanya mengunakan teknologi tinggi. Untuk perancanganya praktikan menggunakan perbandingan skala dari ukuran aslinya sedangkan untuk softwarenya mengunakan 3DMAX dan yang kemudian diolah mengunakan software adobe photoshop. Adapun untuk proses perancangan, yaitu :

1. Mempelajari tema dari proyek yang akan dikerjakan, dalam hal ini tema yang dipilih yaitu *hightech*
2. Mencari permasalahan yang akan di rancang,
3. Mencari data yang akan digunakan dalam perancanagan
4. Pembuatan sketsa kasar (rough design)
5. Pembuatan beberapa sketsa alternatif perancangan
6. Eksekusi final rancangan/FAW (Final Art Work), tahap terakhir dari proses rancangan, pada tahap ini desain disempurnakan dengan memperhatikan tema yang disesuaikan dengan konsep.



Dalam beberapa perancangan latar-belakang banner ini, juga mempunyai tema hightech, pada prosesnya pembuatanya menampilkan dua buah lintasan yang menerapkan dari "cincin dari planet saturnus" hal ini dimaksudkan sebagai penjelmaan dari tema hightech. Untuk perancanganya lebi didominasi menggunakan software 3DMAX dan yang kemudian pengolahnya mengunakan software adobe photoshop. Langkah-langkah perancanganya, yaitu:

1. Mempelajari tema yang berhubungan dengan "teknologi tinggi"dari proyek yang akan dikerjakan, dalam hal ini tema yang dipilih yaitu *hightech.*
2. Mencari permasalahan yang akan di rancang,
3. Mencari data yang akan digunakan dalam perancanagan.
4. Pembuatan sketsa kasar (rough design).
5. Pembuatan beberapa sketsa alternatif perancangan.
6. Eksekusi final rancangan/FAW (Final Art Work), tahap terakhir dari proses rancangan, pada tahap ini desain disempurnakan dengan memperhatikan tema yang disesuaikan dengan konsep.



Untuk pembuatan banner tesebut konsep/ide awalnya dengan menerapkan sebuah mitos yang berkembang dalam masyarakat, yaitu "black hole". Dalam perancangan banner ini, yaitu dengan mempelajari tema yang berhubungan dengan "teknologi tinggi"dari proyek yang akan dikerjakan, dalam hal ini tema yang dipilih yaitu *high-tech,* yang dalam perancanganya terdapat beberapa langkah-langkah, yaitu:

1. Mencari permasalahan yang akan di rancang,
2. Mencari data yang akan digunakan dalam perancanagan.
3. Pembuatan sketsa kasar (rough design).
4. Pembuatan beberapa sketsa alternatif perancangan.
5. Eksekusi final rancangan/FAW (Final Art Work), tahap terakhir dari proses rancangan, pada tahap ini desain disempurnakan dengan memperhatikan tema yang disesuaikan dengan konsep.

IV.3. Strategi Kreatif

IV.3.1. Strategi Media

Dalam menarik minat konsumen terhadap produk dan jasa maka, penggunan media, sebagai ajang promosi sangatlah menentukan hal ini dapat membantu menginformasikan kepada konsumen terhadap produk dan jasa yang ditawarkan. Untuk itulah dalam laporan kerja praktek ini, media promosi yang dipilih dari divisi desain lebih memfokuskan pada penggunan x-baner dan roll up banner sebagai tempat promosinya.

IV.3.2. Strategi Visual

Dalam penerapan visual pada perancangan iklan, haruslah mempunyai daya tarik, hal ini dimaksudkan agar para penikmat iklan dapat mengerti apa yang dibicarakan dalam iklan khususnya pada perancangan banner. Pada perancangan banner diatas lebih memfokuskan pada penggunaan benda-benda umum yang mempunyai sifat teknologi tinggi, penggunaan benda-benda teknologi tinggi dimaksudkan agar para calon konsumen dapat mengetahui jenis produk yang diciptakan perusahaan.

IV.3.3. Strategi Placement

Untuk memperkenalkan informasi dalam iklan, diperlukan strategi penempatan yang akan digunakan dalam penempatan banner tersebut, pada penempatan banner diatas, mempunyai rencana akan ditempatkan di beberapa titik yang mempunyai lokasi yang cukup strategis di Bandung.

IV.4. Unsur AIDCA (Attention, Interest, Desire, Conviction, Action) Dalam Perancangan

Formula AIDCA merupakan formula yang sering digunakan untuk membantu perencanaan suatu iklan secara menyeluruh, dan formula ini dapat diterapkan pada suatu iklan hard-selling. Formula ini tidak hanya dapat diterapkan pada naskah iklan atau copy iklan, layout dan tipografi, tetapi juga dapat diterapkan pada pemilihan media, ukuran ruang iklan, dan posisi iklan dalam suatu media publikasi. Formula itu terdiri dari :

1. **Attention (Perhatian)**

Suatu iklan harus mengandung unsur perhatian, hal ini berguna untuk menarik minat pembaca dari berita editorial atau iklan, dalam suatu perancangan dalam hal ini banner, attention mungkin dapat diraih dengan memanfaatkan posisi dalam publikasi dan juga perhatian dapat dengan memanfaatkan ukuran atau bentuk iklan.

2. Interest (Ketertarikan)

Dalam menghasilkan suatu kreatifitas, ketertarikan dapat dimunculkan dengan pewarnaan, gambar, atau copy iklan yang menarik, hal ini dapat menciptakan, iklan yang akan semakin terlihat orsinilitas penampilan dan penyusunan kalimat dalam copy iklan.

3. Keinginan (Desire)

Untuk menciptakan keinginan pada konsumen, keinginan dapat ditimbulkan dengan penggunan kata-kata yang sifatnya persuasive (membujuk).

4. Conviction (keyakinan)

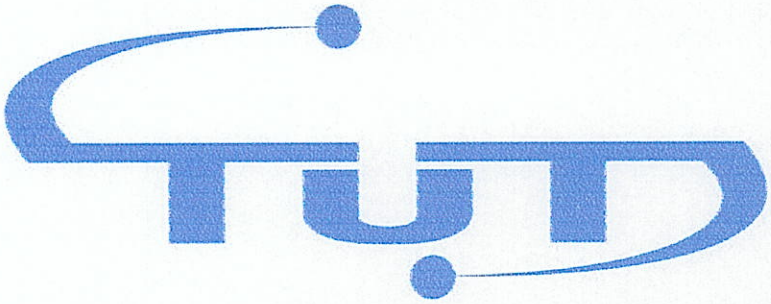
Dalam menciptakan keyakinan, dalam suatu iklan dapat ditampilkan dengan fakta-fakta yang meyakinkan, bukti-bukti dari penampilan-penampilan, kesaksian-kesaksian yang berkaitan dengan produk yang diiklankan, seperti pencantuman harga, potongan harga dll.

5. Tindakan (Action)

Dalam menimbulkan respon, mungkin dapat dilakukan dengan melakukan pendekatan yang langsung memunculkan aksi pada headline, atau mungkin implisit diseluruh iklan. Untuk mendorong konsumen melakukan tindakan dapat dicantumkan kupon, tester sample, dan daftar penyimpanan produk.

2. Logo Produk

1. Tut



Dalam pembuatan logo ini, mempunyai tema *hightech*, pada pembuatan logo ini, praktikan mengambil arti komunikasi dua arah, hal ini terlihat pada dua titik yang saling bersinggungan. Selain itu praktikan juga mengaplikasikan data yang didapati oleh praktikan, dalam hal ini yaitu tut adalah sebuah perangkat pencatat data pembicaraan telepon (PDPT) dengan teknologi Embedded System (non komputer).

Dalam pembuatan logo ini, mempelajari kekuatan , kelemahan dan lainnya untuk mencari suatu yang akan diangkat.Dengan mengunakan SWOT.

Kukuatan (*Strength*) :

- Sistem yang menggunakan Card Modular dengan kapasitas 2 line dan 4 line yang dapat di-expand menjadi 32 line.
- Sistem yang dilengkapi dengan program yang programmable.
- Dapat dipasang dimanapun meski line yang digunakan berbeda.
- Harga Perangkat yang murah.

Kelemahan (*Weakness*) :

- Produk belum begitu dikenal secara umum dan luas.

Kesempatan (*Opportunity*) :

- Produk mempunyai kesempatan untuk dikenal luas karena memiliki kelebihan yang banyak.
- Desain produk yang bagus sehingga mudah untuk menarik konsumen.

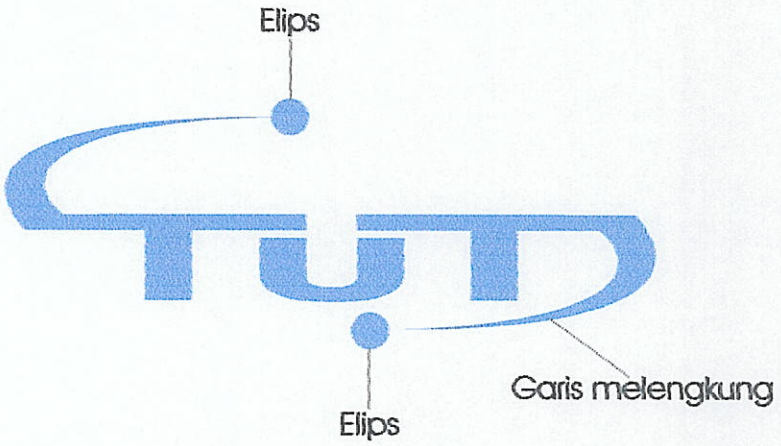
Ancaman (*Threats*) :

- Produk dengan sitem program harus dikembangkan terus menerus jika tidak produk akan terancam.
- Kompetitor lain yang sudah besar dengan mengeluarkan produk sejenis.

Dari analisa diatas untuk pembuatan logo produk dapat dimbil sebuak kosep ataupun ide gagasan yaitu dengan memunculkan gambaran seperti pancaran satelit, KBU, dan Jaringan yang cepat. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tahap ketiga yaitu pembuatan seketsa kasar yang meenculkan elemen diatas.

Proses perancangan logo Tut :

1. Mempelajari data yang akan dirancang.
2. Mempelajari beberapa elemen geometris yang akan dirancang
3. Membuat tipografi yang akan digunakan sebagai *logotype* sebagai refleksi dari tema.
4. Pembuatan beberapa sketsa kasar.
5. Pemilihan satu logo dari beberapa alternatif.
6. Eksekusi final logo
7. Computer retouching.



Konsep : Komunikasi Dua Arah

Arti :

Bentuk melengkung yang terletak diatas dan dibawah dimaksudkan sebagai manivestasi dari jenis komunikasi yakni komunikasi dua arah.

Bentuk elips mempunyai arti manusia dan komunikasi hal ini sebagai arti bahwa manusia yang dalam tindakanya tidak akan lepas dari komunikasi

Posisi huruf rapat dimaksudkan dalam segi pelayanan, mempunyai hubungan yang akrab antara konsumen dengan perusahaan.

warna biru, melambangkan kedinamisan para pegawai dalam mencari inovasi mengenai produknya.

Warna :

C : 100
M : 0
Y : 0
K : 0

2. Quasar Voip.



Untuk pembuatan logo ini, praktikan mempunyai tema hightech, dan pada logo ini praktikan mengambil filosofi, yaitu tingkatan intonasi gelombang suara, "riak/ripple" Pengambilan filosofi ini diartikan dalam bidang teknologi selalu terjadi perkembangan khususnya dalam teknologi informasi dan komunikasi. Dan pembuatan logo ini juga diseimbangkan dengan pengertian voip, (voice internet protocol). Voip pada quasar sendiri mempunyai suatu arti suatu layanan telepon yang mengunakan jaringan telepon internet. Voip mempunyai fungsi sebagai penurunan biaya percakapan.

Dalam pembuatan logo ini, mempelajari kekuatan , kelemahan dan lainnya untuk mencari suatu yang akan diangkat.Dengan mengunakan SWOT.

Kukuatan (*Strength*) :

- Sistem yang menggunakan media internet sebagai media aplikasinya.
- Sistem yang dilengkapi dengan program yang programmable.
- Dapat dipasang dimanapun meski line yang digunakan berbeda.
- Harga Perangkat yang murah.

Kelemahan (*Weakness*) :

- Produk belum begitu dikenal secara umum dan luas.

Kesempatan (*Opportunity*) :

- Produk mempunyai kesempatan untuk dikenal luas karena memiliki kelebihan yang banyak.
- Desian produk yang bagus sehingga mudah untuk menarik konsumen.

Ancaman (*Threats*)

- Produk dengan sitem program harus dikembangkan terus menerus jika tidak produk akan terancam.
- Kompetitor lain yang sudah besar dengan mengeluarkan produk sejenis.

Dari analisa diatas untuk pembuatan logo produk dapat dimbil sebuak kosep ataupun ide gagasan yaitu dengan memunculkan gambaran seperti pancaran satelit, KBU, dan Jaringan yang cepat. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tahap ketiga yaitu pembuatan seketsa kasar yang meenculkan elemen diatas.

Proses perancangan logo Quasar Voip :

1. Mempelajari data yang akan dirancang.
2. Mempelajari beberapa elemen geometris yang akan dirancang
3. Membuat tipografi yang akan digunakan sebagai *logotype* sebagai refleksi dari tema.
4. Pembuatan beberapa sketsa kasar.
5. Pemilihan satu logo dari beberapa alternatif.
6. Eksekusi final logo
7. Computer retouching.



Konsep : Komunikasi dan perkembangan

Arti :

Bentuk huruf "O" yang menyerupai riak air dimaksudkan pada bidang komunikasi dan teknologi akan selalu terjadi perkembangan.

Huruf "O" berwarna putih diartikan pada voip sendiri menghasilkan kualitas suara yang bersih.

warna biru, melambangkan kedinamisan para pegawai dalam mencari inovasi mengenai produknya.

Warna :

C	: 100
M	: 0
Y	: 0
K	: 0

Typografi :

AvantGarde Bk BT