BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

Peranan Praktikan dalam Perencanaan Proyek

Peranan Praktikan pada PT. TV Ad yaitu sebagai Creative Director (Tim kreatif). Praktikan menangani Design pembuatan Display,Brosur, Poster, serifikat, Logo, Story board, Iklan majalah, Fliers serta konsep makna yang terkandung dalam Design tersebut dan lain-lain.

Tugas dan wewenang adalah :

- Menerima perintah untuk membuat Desain
- Mendesain sesuai permintaan Art Director dan Klien
- Membuat alternative desain sesuai Konsep yang ada
- Menyelesaikan Proyek tepat waktu

4.1 Pekerjaan yang dilakukan Praktikan selama Kerja Praktek :

Pada PT. TAYANG VISI APLIKASI DIGITASI, praktikan banyak mengerjakan beberapa tugas, tapi ada beberapa tugas praktikan yang tidak boleh di publikasikan, sebab pihak klien belum mempromosikan produk yang ia pesan jadi desain yang sudah jadi harus dirahasiakan sebelum produknya dipublikasikan.

Pada penulisan laporan ini tentang apa saja yang praktikan kerjakan di Perusahaan hanya beberapa contoh desain saja, sebab desain yang lainnya belum boleh di publikasikan karena produk klien yang di pesan belum di promosikan . Amat sangat penting menjaga kepercayaan klien terhadap rahasia apapun dalam pelaksanaan proyek yang dijalani sebelum proyek itu di publikasikan.

Praktikan mendapat tugas desain sesuai perintah Art Director yang telah didiskusikan dengan klient berdasarkan konsep yang ada.

Media perancangan yang digunakan berupa :

3. Manual : Membuat rangcangan desain mentah sebagai tahap eksplorasi ide melalui media kertas dan pinsil.
4. Komputerisasi : Merancang desain yang telah diolah menjadi sebuah rancangan yang konseptual dan kreatif serta membuat beberapa alternative desain melalui media komputer

Software yang digunakan untuk mengaplikasikan sistem komputerisasi pada rancangan yang didesain adalah :

c. **Adobe Photoshop 7.0**
d. **Corel Draw 11.0**
e. **Corel Trace 11.0**
f. **Adobe Illustrator**
g. **3D max**

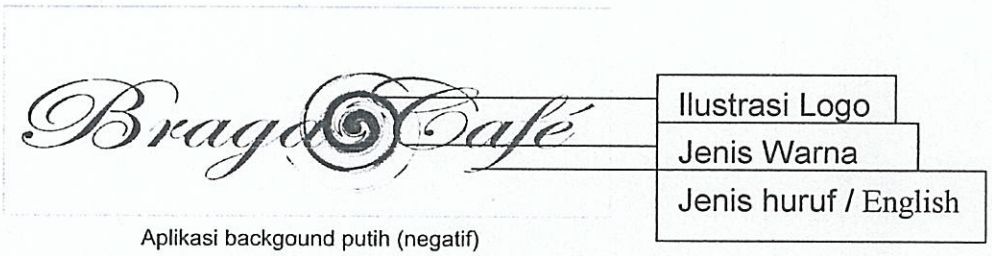
4.1 Desain yang di kerjakan Praktikan selama kerja praktek :



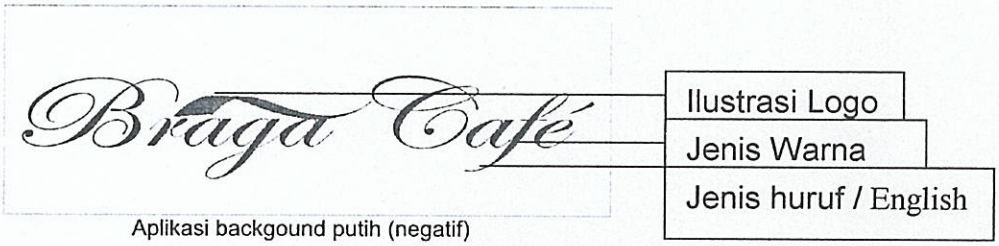
Aplikasi backgound putih (negatif)



Aplikasi backgound putih (negatif)



Aplikasi backgound putih (negatif)



Aplikasi backgound putih (negatif)

Membuat Logo type café Braga

Logo Perusahaan merupakan salah satu identitas dan karakter Perusahaan yang membuktikan bagaimana sejarah profil, kualitas dan warna pada perusahaan itu sendiri. Konsep dan pembuatan logo ini berasal dari perusahaan berdasarkan kesepakatan antara klient dan perusahaan.

Proses pembuatan logo type

Media perancangan yang digunakan berupa :

1 Manual : Membuat rangcangan desain mentah sebagai tahap eksplorasi ide melalui media kertas dan pinsil.

2. Komputerisasi : Merancang desain yang telah diolah menjadi sebuah rancangan yang konseptual dan kreatif serta membuat beberapa alternative desain melalui media komputer

Langkah-langkah merancang :

Langkah 1. Praktikan membuka salah satu program Corel Draw 11.0 dengan ukuran kertas a4(cm), kemudian menuangkan ide diatas kertas menjadi suatu rancangan aplikasi ide di media komputer.

Langkah 2. Gambar-gambar mentah yang sudah dituangkan dalam rancangan aplikasi diurai dan di desain sesuai konsep dan keinginan klient serta membuat beberapa alternative desain.

Langkah 3. Memberikan hasil desain kepada art director dan art director mendiskusikan hasil rancanganya kepada klient dari mulai ilustrasi, bentuk,warna dan typhografi.

Langkah 4.Mengerjakan kembali pada media komputer lalu memberikanilustrasi, bentuk, warna dan typhografi yang disepakati klient dan perusahaan

Colorized and Aplication

Color name : **Red ruby**

R : 113
G : 40
B : 42

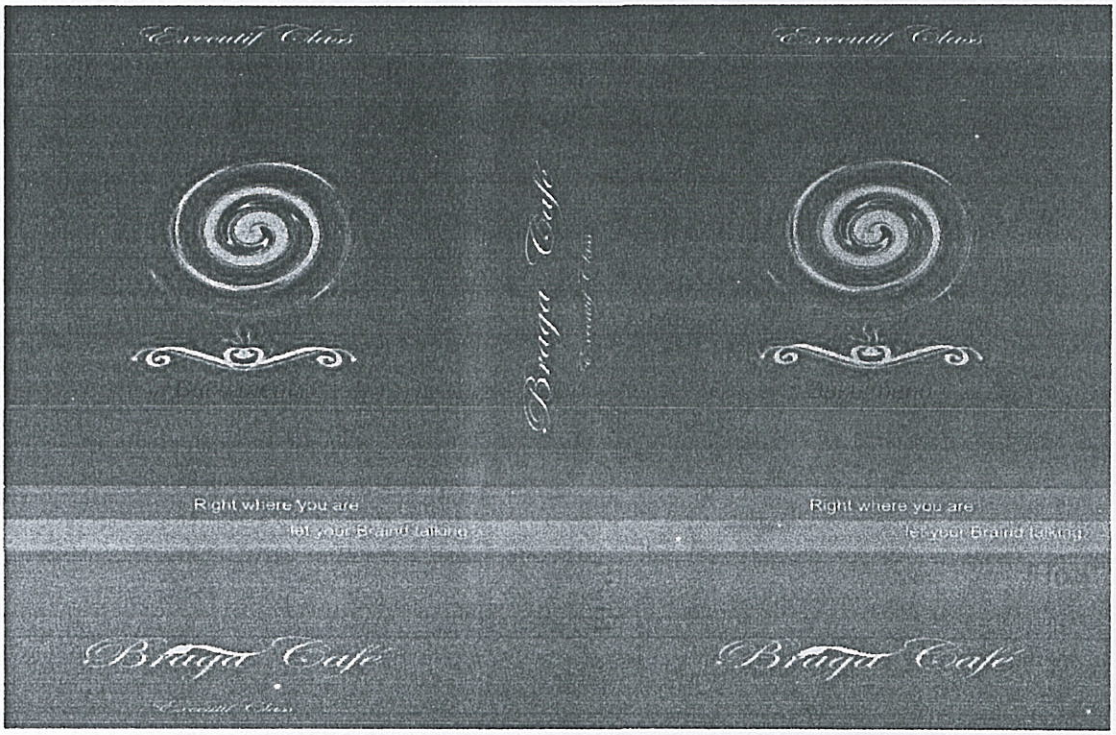
C : 52 M : 98
Y : 96 K : 11

Color name : **White**

R : 255
G : 255
B : 255

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

Cover Buku menu café Braga



(13 x 23 cm)

Buku menu merupakan salah satu media untuk menerangkan daftar menu apa saja yang tersedia pada café tersebut, penyampaian pesan visual yang di aplikasikan tidak terlalu rumit tetapi mengangkat karakter, identitas dan segmentasi dari konsep yang di harapkan, maka itu praktikan tidak terlalu sulit dalam memberikan nuansa ilustrasi dan desain cover buku tersebut. Praktikan lebih terfokus pada sisi elegan dan klasik sesuai konsep yang di harapkan

Proses pembuatan Cover buku menu

Media perancangan yang digunakan berupa :

1 Manual : Membuat rangcangan desain mentah sebagai tahap eksplorasi ide melalui media kertas dan pinsil.

2. Komputerisasi : Merancang desain yang telah diolah menjadi sebuah rancangan yang konseptual dan kreatif serta membuat beberapa alternative desain melalui media computer.

Langkah-langkah merancang :

Langkah 1. Praktikan membuka salah satu program Corel Draw 11.0 dengan ukuran kertas a4(cm), kemudian menuangkan ide diatas kertas menjadi suatu rancangan aplikasi ide di media komputer.

Langkah 2. Gambar-gambar mentah yang sudah dituangkan dalam rancangan aplikasi diurai dan di desain sesuai konsep dan keinginan klient serta membuat beberapa alternative desain.

Langkah 3. Memberikan hasil desain kepada art director dan art director mendiskusikan hasil rancanganya kepada klient dari mulai ilustrasi, bentuk,warna dan typhografi.

Langkah 4.Mengerjakan kembali pada media komputer lalu memberikanilustrasi, bentuk, warna dan typhografi yang disepakati klient dan perusahaan

Colorized and Aplication

Color name : **Red ruby**

R : 113
G : 40
B : 42

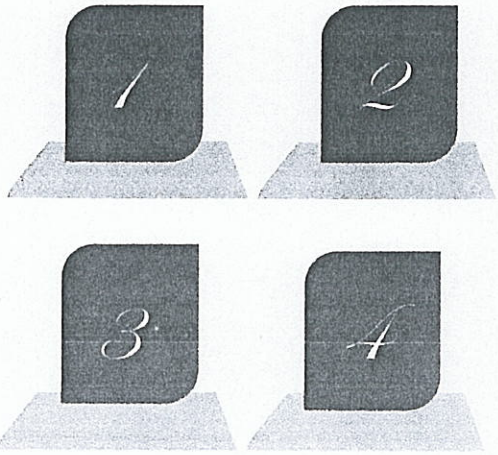
C : 52 M : 98
Y : 96 K : 11

Color name : **Coklat Walnut**

R : 255
G : 255
B : 255

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

Proses pembuatan Table number, Cashier, and tanda Toilet



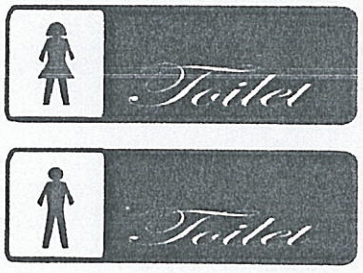
Colorize and Aplication

Red Ruby		ORANGE	
R : 113	C : 52	R : 255	C : 0
G : 40	M : 98	G : 255	M : 0
B : 42	Y : 96	B : 255	Y : 0
	K : 11		K : 0



Colorize and Aplication

Grass Green		Black	
R : 113	C : 52	R : 255	C : 0
G : 40	M : 98	G : 255	M : 0
B : 42	Y : 96	B : 255	Y : 0
	K : 11		K : 0



Colorize and Aplication

Red Ruby		White	
R : 113	C : 52	R : 255	C : 0
G : 40	M : 98	G : 255	M : 0
B : 42	Y : 96	B : 255	Y : 0
	K : 11		K : 0

Proses pembuatan *Table number, cashier* dan tanda Toilet

Media perancangan yang digunakan berupa :

1 Manual : Membuat rangcangan desain mentah sebagai tahap eksplorasi ide melalui media kertas dan pinsil.

2. Komputerisasi : Merancang desain yang telah diolah menjadi sebuah rancangan yang konseptual dan kreatif serta membuat beberapa alternative desain melalui media komputer

Langkah-langkah merancang :

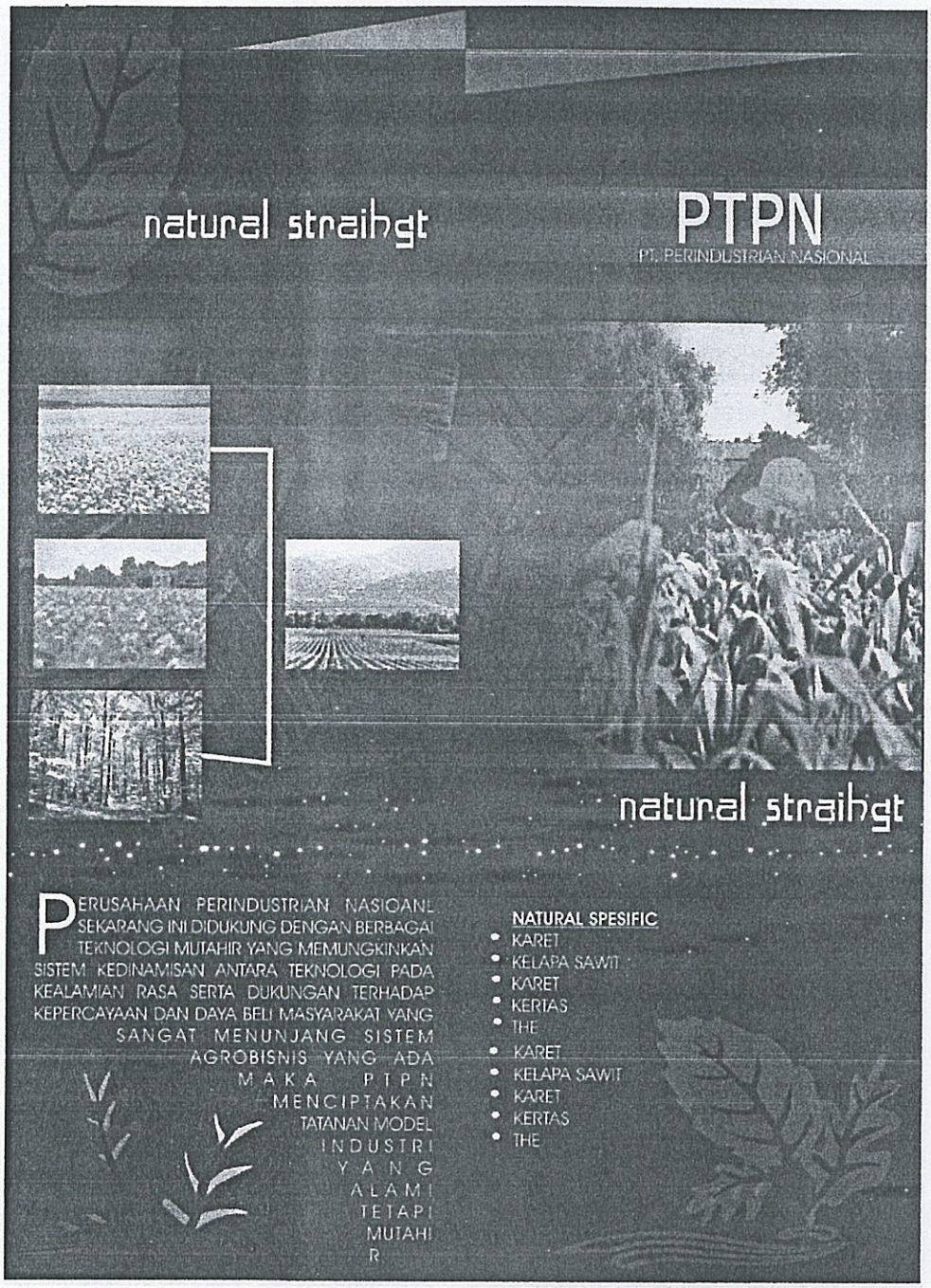
Langkah 1. Praktikan membuka salah satu program Corel Draw 11.0 dengan ukuran kertas a4(cm), kemudian menuangkan ide diatas kertas menjadi suatu rancangan aplikasi ide di media komputer.

Langkah 2. Gambar-gambar mentah yang sudah dituangkan dalam rancangan aplikasi diurai dan di desain sesuai konsep dan keinginan klient serta membuat beberapa alternative desain.

Langkah 3. Memberikan hasil desain kepada art director dan art director mendiskusikan hasil rancanganya kepada klient dari mulai ilustrasi, bentuk,warna dan typhografi.

Langkah 4.Mengerjakan kembali pada media komputer lalu memberikanilustrasi, bentuk, warna dan typhografi yang disepakati klient dan perusahaan

Proses pembuatan Brosur



Brosur merupakan salah satu media untuk menerangkan isi, informasi dan karakteristik media iklan yang secara keseluruhan , penyampaian pesan visual yang di aplikasikan mengangkat karakter, identitas dan segmentasi dari konsep yang di harapkan, maka itu praktikan memberikan nuansa ilustrasi dan desain Brosur tersebut. Praktikan lebih terfokus pada sisi natural dan segar sesuai konsep yang di harapkan

Proses pembuatan Brosur

Media perancangan yang digunakan berupa :

1 Manual : Membuat rangcangan desain mentah sebagai tahap eksplorasi ide melalui media kertas dan pinsil.

2. Komputerisasi : Merancang desain yang telah diolah menjadi sebuah rancangan yang konseptual dan kreatif serta membuat beberapa alternative desain melalui media computer

Langkah-langkah merancang :

Langkah 1. Praktikan membuka salah satu program Corel Draw 11.0 dengan ukuran kertas a4(cm), kemudian menuangkan ide diatas kertas menjadi suatu rancangan aplikasi ide di media komputer.

Langkah 2. Praktikan membuka salah satu program Adobe photoshop 7.0 dengan ukuran kertas a4(cm), kemudian menuangkan ide diatas kertas menjadi suatu rancangan aplikasi ide di media computer dengan pemberian nuansa efek-efek warna.

Langkah 3. Gambar-gambar mentah yang sudah dituangkan dalam rancangan aplikasi diurai dan di desain sesuai konsep dan keinginan klient serta membuat beberapa alternative desain.

Langkah 4. Memberikan hasil desain kepada art director dan art director mendiskusikan hasil rancanganya kepada klient dari mulai ilustrasi, bentuk,warna dan typhografi.

Langkah 5.Mengerjakan kembali pada media komputer lalu memberikanilustrasi, bentuk, warna dan typhografi yang disepakati klient dan perusahaan

Colorized and Aplication

Color name : **Grass Green**

R : 113
G : 40
B : 42

C : 52 **M** : 98
Y : 96 **K** : 11

Color name : **Green Walnut**

R : 255
G : 255
B : 255

C : 0 **M** : 0
Y : 0 **K** : 0