BAB IV

LAPORAN KERJA PRAKTEK

IV.1. Peranan Praktikan Dalam Perancangan Proyek

Peranan penulis selama proses kerja praktek dalam PT. Ardan Komunika, ialah sebagai *official staff* yang membantu *creative designer* dalam mengerjakan perencanaan dan perancangan desain element-element media yang dibutuhkan dalam sebuah even. Disamping itu penulis juga terjun langsung dalam pengawasan pelaksanaan pemasangan aplikasi media di lapangan.

Adapun saat itu PT.Ardan Komunika sedang mengerjakan proyek *launcing opening ceremony* PT. Sinergy Putra Parahyangan (perusahan pemilik mall elektronik di Bandung, yaitu be'mall). Dan proyek even mentari sportakuler yang diadakan di Bandung, dimana Ardko berperan sebagai *even organizer* pembantu yang bekerja sama dengan MCM Jakarta.

IV.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

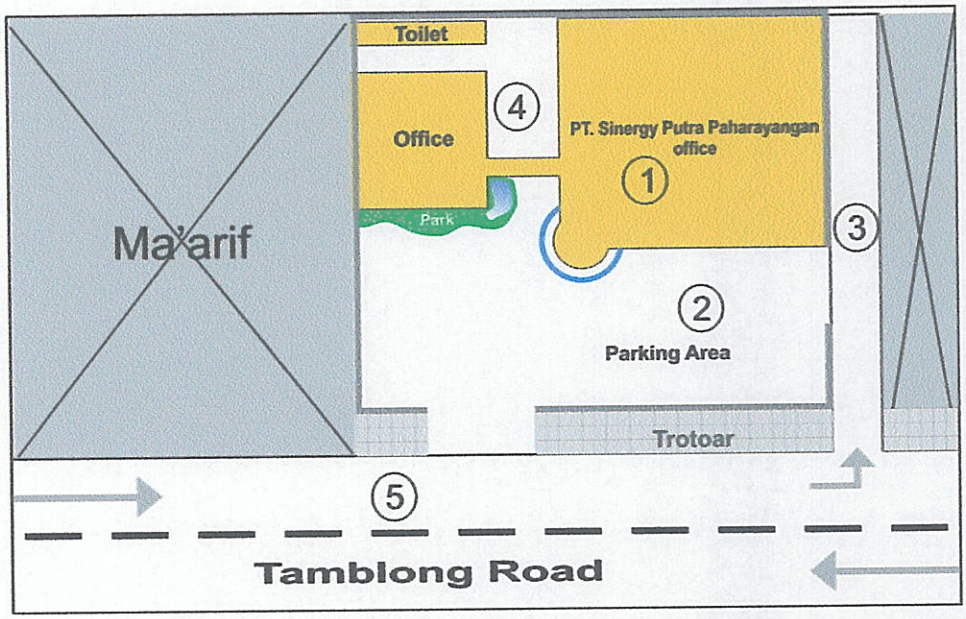
IV.2.1. Perencanaan Pembuatan Opening Ceremony Be'mall

PT. Ardan Komunika sedang mengerjakan proyek komunikasi pemasaran terpadu dari Be'mall (Bandung E-Tronical Mall) yang berada dalam kepemilikan PT. Sinergy Putra Parahyangan. Ada beberapa rangkaian kegiatan promosi yang sedang dikerjakan oleh Ardko, diantaranya acara peresmian Be'mall oleh PT. Sinergy Putra Parahyangan, humas yang membangun *awareness* Be'mall, dan *sales promotions* dengan mengajukan penawaran pada beberapa toko elektronik serta suku cadang kendaraan untuk dapat membuka toko di gedung Be'mall.

Pada proses kerja praktek di PT. Ardan Komunika, penulis melakukan beberapa pekerjaan yang mendukung perancangan acara peresmian Be'mall, yang menyangkut perencanaan pembuatan layout lokasi even, dan perancangan desain panggung (stage), sampai perancangan media pendukung dalam even, diantaranya spanduk, umbul-umbul serta backdrop panggung.

IV.2.1.1.Perencanaan Layout Lokasi Event

Berikut ini merupakan denah lokasi, dimana akan diadakan acara peresmian *(opening ceremony)* Be'mall, tepatnya di kantor PT. Sinergy Putra Parahyangan di jalan Tamblong. Layout lokasi ini diajukan oleh PT. Sinergy Putra Parahyangan kepada PT. Ardan Komunika sebagai pengajuan permintaan perancangan struktur penempatan lokasi even.



Gambar 4.1 Layout lokasi event
(denah kantor PT. Sinergy Putra Parahyangan)

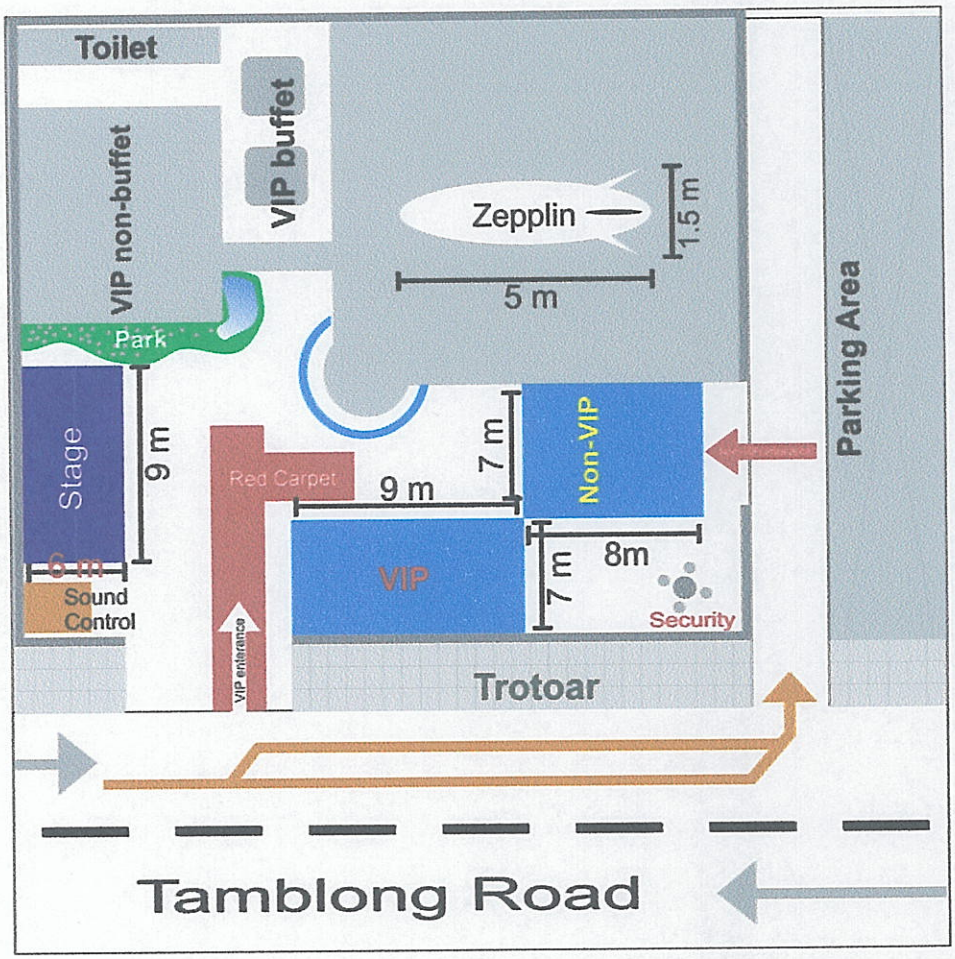
Keterangan lokasi event ;

1. Kantor PT. Sinergy Putra Parahyangan
2. Area parkir
3. Jalan kosong samping kanan gedung
4. Halaman kosong depan kantor
5. Lajur jalan Tamblong

Ada dua titik tempat utama yang menjadi pusat penggarapan *opening ceremony* Be'mall (PT.Sinergy Putra Parahyangan), pertama adalah di bagian halaman parkir depan gedung utama kantor dan halaman samping depan kantor staff dan administrasi.

Setelah dilakukan perencanaan penempatan denah lokasi acara yang akan diadakan bersama PT. Ardan Komunika (Ardko), akhirnya disepakati bahwa berikut ini merupakan tata letak element dan media yang akan mendukung acara *opening ceremony* Be'mall.

Gambar struktur tata letak lokasi penempatan ini dibuat untuk diajukan bersamaan dengan rencana penawaran dan rundown acara *opening ceremony* Be'mall kepada PT. Sinergy Putra Parahyangan.



Gambar 4.2 Struktur tata letak penempatan element dan media even

Proses perancangan desain gambar struktur tata letak lokasi diatas maupun selanjutnya dilembar berikut dibuat dengan menggunakan bantuan komputer yakni dengan memanfaatkan *software* grafis Corel Draw 12, 3 ds' max 6, dan adobe photoshop CS.

IV.2.1.2.Perancangan Backdrop Panggung

Pada proses perancangan backdrop panggung ini di hadirkan suatu tema yang mencitrakan peluncuran mall baru. Penempatan elemen logo yang di tampilkan secara dominan dimaksudkan untuk mendapatkan *awareness* masyarakat akan perusahaan. Bawasannya di Bandung ini telah memiliki mall baru yaitu Be'mall (Bandung E-Tronical Mall). Adapun peletakan unsur elemen visual gerigi mesin dimaksudkan untuk menampilkan kesan citra Be'mall, mall baru yang berbasis elektonik, suku cadang dan mesin kendaraan.

Karakter bentuk backdrop dibuat tegas dengan potongan kotak dan miring. Sedangkan pada bagian samping dibentuk memotong mengikuti bentuk logo, tujuannya untuk mengontraskan penempatan logo Be'mall. Untuk dibagian belakang backdrop diletakkan elemen pendukung berupa bentuk silindris setengah lingkaran yang bagian atasnya dipotong menjulang.

Adapun tujuan secara keseluruhan dimaksudkan untuk menghadirkan kesan kokoh atau kuat dari mall yang akan berdiri dan beroperasi sejak pertama kali diluncurkan/ diresmikan.

Berikut ini merupakan struktur perancangan visual backdrop panggung Be'mall.



Gambar 4.3 Backdrop Panggung

Keterangan Gambar 4.3



Gerigi mesin (gear)



Logo Be'mall

SOFT LAUNCING — Bauer-italic

BANDUNG E-TRONICAL MALL — Bauer-normal

PT. SINERGY PUTRA PARAHYANGAN
BANDUNG, 16 AGUSTUS 2004 — Arial

Penggunaan Warna :

Blue

Cyan	: 100%
Magenta	: 56%
Yellow	: 0%
Black	: 23%

Orange

Cyan	: 0%
Magenta	: 29%
Yellow	: 100%
Black	: 0%

Yellow

Cyan	: 0%
Magenta	: 0%
Yellow	: 100%
Black	: 0%

Red

Cyan	: 0%
Magenta	: 100%
Yellow	: 100%
Black	: 0%

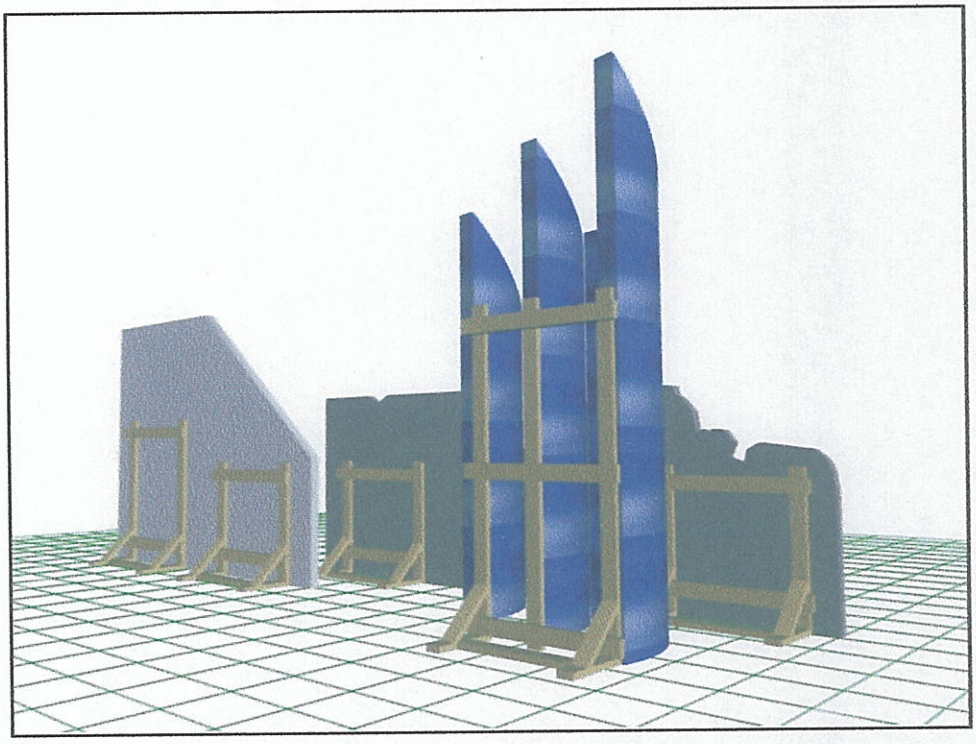
Black

Cyan	: 0%
Magenta	: 0%
Yellow	: 0%
Black	: 100%

IV.2.1.3. Perancangan Penempatan Backdrop Panggung

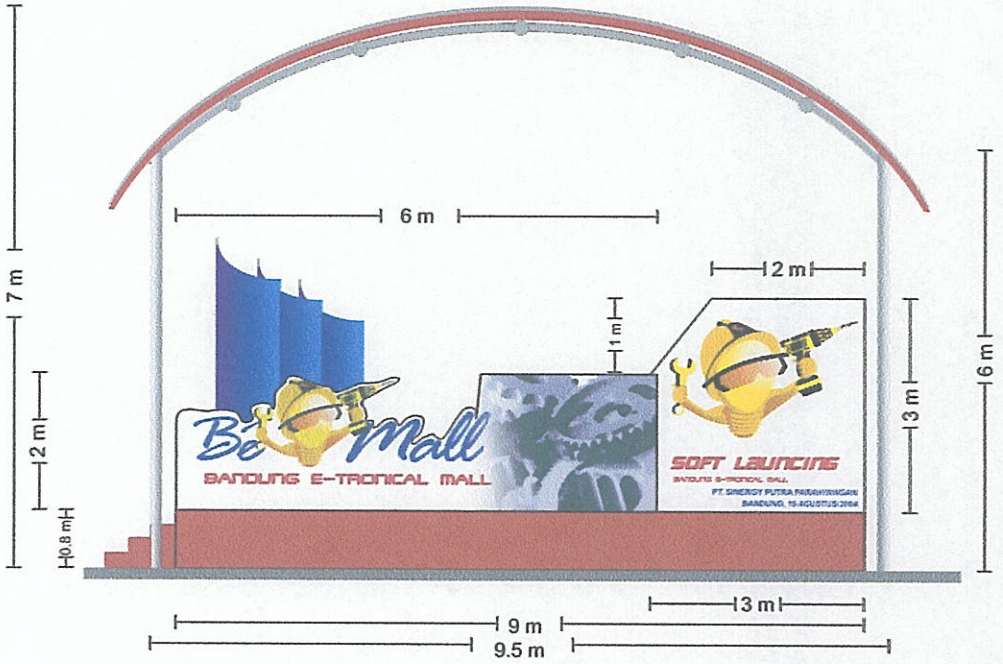


Gambar 4.4 Bentuk perspektif Backdrop panggung

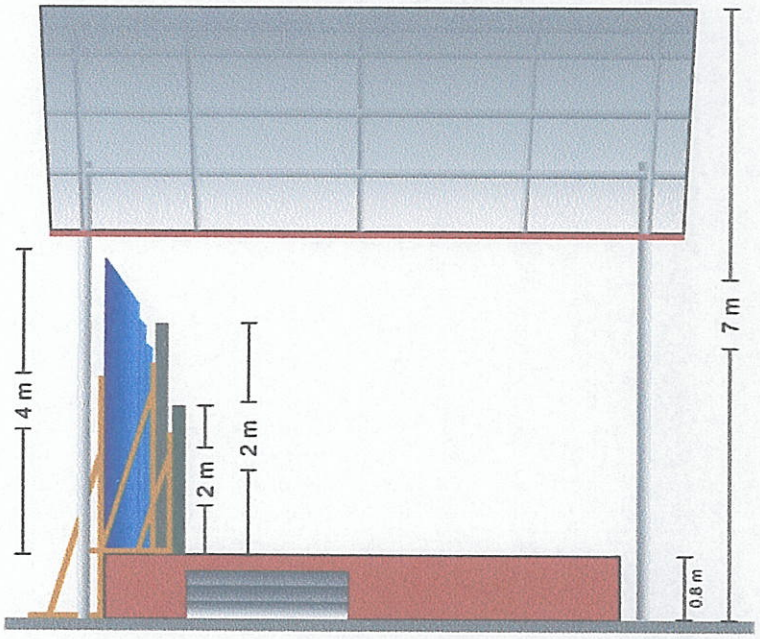


Gambar 4.5 Pemasangan Backdrop panggung

IV.2.1.4. Perancangan Struktur Bentuk Panggung (stage)



Gambar 4.6 Desain panggung tampak depan



Gambar 4.7 Desain panggung tampak samping

IV.2.1.5.Perancangan Struktur Bentuk Panggung 3 dimensi



Gambar 4.8 Desain panggung 3 dimensi tampak depan



Gambar 4.9 Desain panggung 3 dimensi tampak perspektif

IV.2.1.6. Perancangan Elemen-Elemen Pendukung Even

Perancangan elemen pendukung even ini berupa banner pembatas jalan masuk dan *sign system enterance* yang ditempatkan pada pintu masuk lokasi acara. Pembuatannya dengan menggunakan besi plat dan pipa, kemudian untuk tampilan visualnya digunakan kertas print anti air *front light.*

Sedangkan untuk aplikasi logo di mobil digunakan kertas stiker plastik transparan yang diprint.



Gambar 4.10 Desain sign system enterance



Gambar 4.11 Perancangan aplikasi logo di kendaraan

IV.2.1.6.Perancangan Outdoor Advertising Media

Pada perancangan ini dibuat banner udara yang nantinya diterbangkan dengan kumpulan balon gas, sebagai peresmian dibukanya Be'mall. Berikut ini perancangan visualnya :

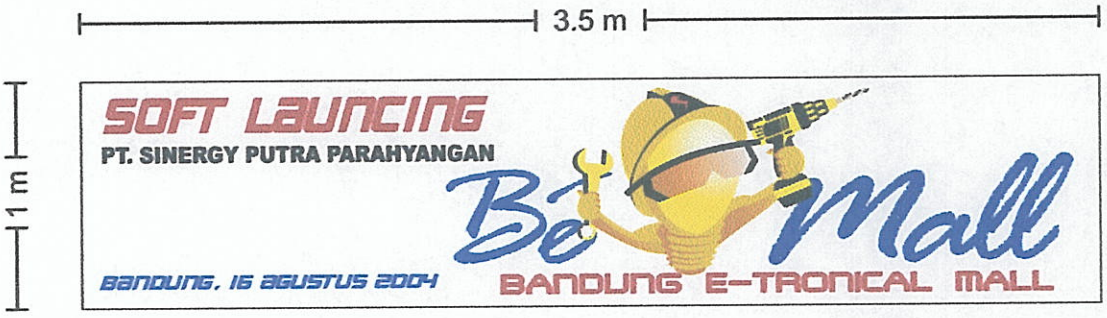
Tipografi : Bauer Normal,
Bauer Italic
Arial Bold

Kesan : Menampilkan kesan peluncuran acara pembukaan Be'mall diwakili dari warna yang membentuk bidang lengkung dan bentuk yang menjulang, sebagai kesan kokoh dalam perjalanannya.

Warna : Kuning : C=0, M=0, Y=100, K=0
Orange : C=0, M=29, Y=100, K=0
Merah : C=0, M=100, Y=100, K=0
Biru : C=100, M=56, Y=0, K=23
Hitam : C=0, M=0, Y=0, K=100

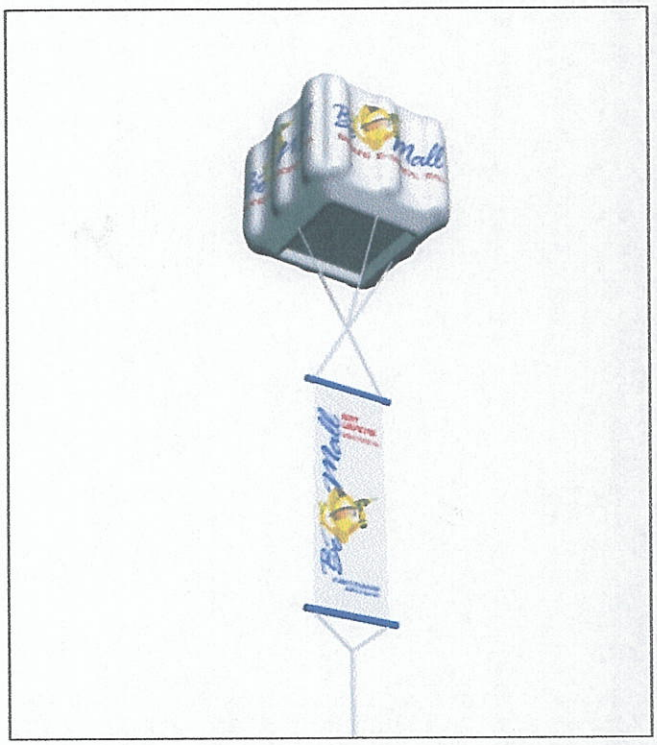


Gambar 4.12 Desain banner udara low volume ukuran 0.8 X 2 m



Gambar 4.13 Desain spanduk ukuran 3.5 X 1 m

Pada perancangan spanduk yang nantinya ditempatkan pada jalan Tamblong depan kantor PT. Sinergy Putra Parahyangan. Konsep desainnya hanya menyampaikan informasi mengenai acara dan waktu berlangsungnya *Opening Ceremony Be'mall.*



Gambar 4.14 Desain barnner udara high volume

Pada pembuatan desain banner udara ini akan ditempatkan pada atap gedung kantor Be'mall di jalan Tamblong.

IV.2.2. Perencanaan Denah Lokasi Penempatan Even Mentari Sportakuler

Perusahaan telekomunikasi yaitu Satelindo sedang mengadakan even kebeberapa kota besar di Indonesia. Even yang diberi nama Mentari Sportakuler ini rencananya akan diadakan di Bandung sebagai salah satu kota pilihan dari keseluruhan *tour* Mentari Sportakuler. Ardko Bandung berperan sebagai tim teknikal pembantu yang bertanggung jawab atas pengadaan acara Mentari Sportakuler di Bandung. Secara keseluruhan Ardko bertanggung jawab penuh akan teknikal acara yang akan digelar tanggal 28 sampai 29 Agustus 2004, di lapangan Gasibu Bandung.

Even Mentari Sportakuler diadakan dengan konsep yang spotif, dengan menghadirkan permainan, hiburan, dan olah raga. Acaranya berlangsung selama dua hari. Pada hari yang pertama digelar tema yang berbasis permainan ketangkasan *Xtreame bike, skate boarding*, dan basket ball 3 on 3. Sedangkan pada hari yang kedua acara Mentari Sportakuler ini memperlombakan lari marathon 10 km *(ten K), City Rally Car, Climbing,* dan acara hiburan lainnya seperti perlombaan pemandu sorak tingkat SMU di Bandung, hiburan musik dengan bintang utama Iwak K, serta permainan-permainan yang mempromosikan produk Mentari.

Pada teknisnya acara ini menggunakan hampir setengah halaman lapangan Gasibu Bandung. Tentu saja banyak aspek dan elemen yang terlibat didalamnya, mulai dari penataan denah lokasi sampai pada teknis acara yang digelar. Sementara itu penulis sebagai *official staff* di Ardko dalam masa proses kerja praktek, diberi tugas dan tanggung jawab untuk membuat perencanaan denah lokasi penempatan even Mentari Sportakuler yang akan di adakan di halaman Gasibu Bandung. Adapun setelah itu, penulis juga dikenakan kewajiban untuk mengawasi penempatan tata letak pemasangan seluruh element yang sudah direncanakan dalam aplikasi di lapangan sesuai denah lokasi.

IV.2.2.1. Perencanaan Layout Lokasi Event

Sesuai dengan ketentuan even yang telah ada bahwa lokasi even harus luas dan berada dalam lapangan terbuka, maka yang dipilih adalah halaman gasibu. Mengenai proses pendenahan lokasi harus mengacu pada bagian utama yang harus ada yakni:

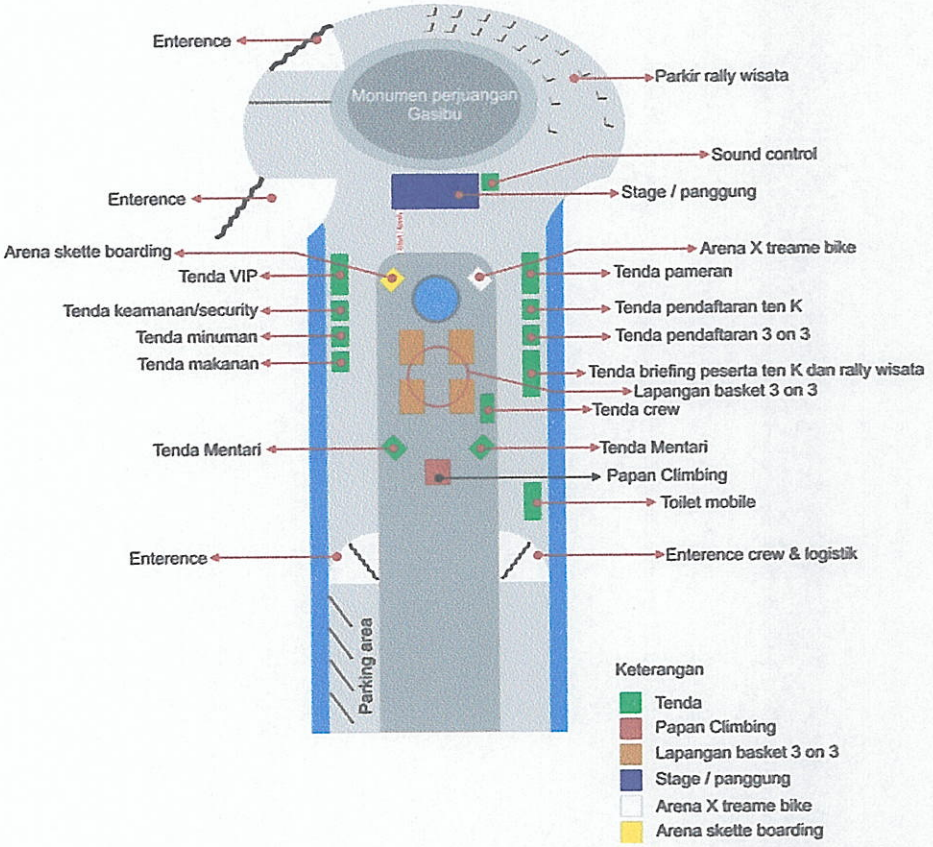
- Tempat pendaftaran
- Tempat sarana olah raga (lapangan bola basket, dinding *climbing*, dan area Start/ finish lari marathon *Ten K*)
- Lokasi game (arena *Xtream bike* dan *skate boarding*)
- Tempat kunjungan tamu VIP
- Lokasi panggung
- Area parkir untuk pengunjung dan peserta Relly Wisata Kota.
- Sarana penunjang even (toilet, supplay minum-makanan, dan pameran produk Satelindo)

Setelah melakukan diskusi dengan klien maka harus ada struktur lokasi yang memusat dengan penjangkauan yang mudah bagi peserta maupun pengunjung, maka ditentukan bahwa lokasi penempatan media-media pendukung even harus tidak menimbukan kepadatan yang dapat mengganggu jalannya even. Akhirnya setelah mengajukan perencanaan struktur lokasi maka pengarapan lokasi even disepakati sebagai berikut ini:

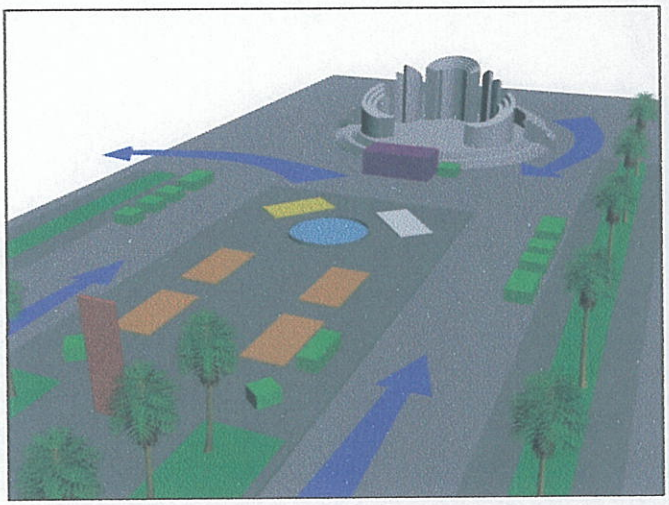
- Jarak antara tenda satu dan tenda lain harus berdekatan
- Penempatan stage yang besar harus dapat menampung jumah penonton yang memadai dan tidak mengganggu jalannya acara lain.
- Pusat informasi, dan briefing harus berdekatan dengan tenda pendaftaran.
- Tenda crew event harus berada ditengah untuk memudahkan penjangkauan kesegala arah.
- Terdapat keteraturan yang sistematis dalam mengatur jalan dan keluar masuknya seluruh pergerakan acara.

- Arena olahraga, *game*, dan panggung harus memiliki jarak yang sesuai untuk kenyamanan peserta dan kelangsungan acara.

Sesuai dengan kesepakatan diatas maka ditentukan stuktur denah lokasi penempatan even adalah sebagai berikut.



Gambar 4.15 Perencanaan layout lokasi even Mentari Sportakuler di Gasibu



Gambar 4.16 Layout perspektif lokasi even Mentari Sportakuler di Gasibu