BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam urutan kerja perusahaan, posisi praktikan adalah sebagai desainer. Dimana praktikan dipertanggung jawabkan oleh *PR MANAGER.* Jadi dalam Proses *Assistensi Project* adalah memalui beliau.

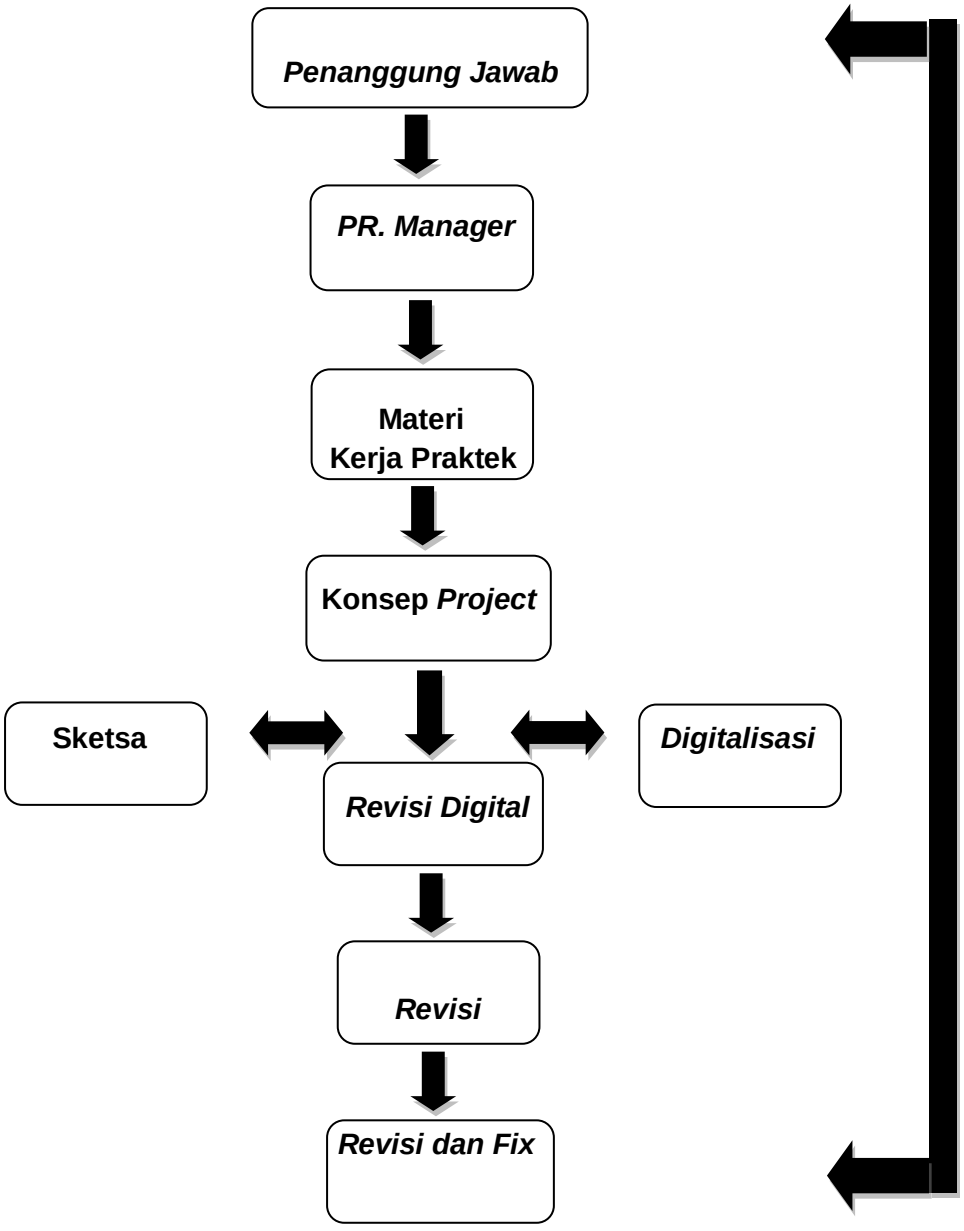
Pada kerja praktek ini ini praktikan diberi kesempatan untuk mendesain sebuah desain iklan cetak yang dibutuhkan perusahaan sebagai sarana promosi. Penulis akan berkonsultasi *PR MANAGER*. Yang nantinya akan diperlihatkan kepada *COMMISIONER* yang akan menentukan dipakai atau tidaknya karya kita.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama melakukan kerja praktek, praktikan mengerjakan *project* perusahaan sebagai desainer. Dan membuat sebuah layout Desain Iklan cetak sebagai sarana promosi yang nantinya dipakai oleh 99ERS untuk mempromosikan acaranya di media cetak.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Pengerjaan dari *project* ini praktikan menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*, *adobe ilustrator CS3*. Praktikan mendapat tugas kerja praktek dari Pembimbing Kerja praktek yaitu Bapak farhan Basyir, tugas yang diberikan merupakan hasil kesepakatan dan kebutuhan perusahaan dan *COMMISIONER* sebagai penanggung jawab.



Tabel III.1 Tabel Metode Kerja Praktikan

3.4 Perancangan Layout Desain Iklan Cetak promo 99ers Radio

Penulis mengerjakan layout desain iklan cetak untuk kebutuhan perusahaan PT. Radio Swara Miliard Artha dan dibutuhkan sebagai sarana promosi untuk pendengar setia 99ers Radio. Menginformasikan acara baru melalui media cetak khususnya untuk para penikmat siaran udara, agar acara baru di diminati dan ditunggu oleh pendengar Radio serta tetap pendapat rating yang baik. Dalam membuat desain praktikan sangat memperhitungkan antara kesinambungan antara *Background, forground, Layout, Coloring dan Typograpy.*

3.4.5 Konsep Sketsa

Sebelum menuju ke konsep digital, perusahaan menuntut praktikan untuk memberi gambaran sketsa kasar dari project yang akan di kerjakan. Konsep sketsa terdiri dari 4 *variant* sketsa.



Gambar III.1 Konsep Sketsa 1



Gambar III.2 Konsep Sketsa 2



Gambar III.3 Konsep Sketsa 3

Sketsa terpilih



Gambar III.4 Konsep Sketsa 4

3.4.6 Perancangan *Background*

Dalam pemilihan *backgroud* praktikan lebih menggunakan background yang bertexture, tidak dipilih dari pewarnaan color yang *flat* karena krakter *background*
perhitungkan yaitu warna cream supaya *Background* terlihat lebih soft, dan *Forground* yang di beri warna merah lebih mencolok.



Gambar III.5 Perancangan Background

3.4.7 Perancangan *Forground*

Dalam perancangan Layout yang di pilih adalah bertema film, karena acara yang di promosikan untuk iklan cetak adalah *Funky Movie,* yang berjiwa anak muda maka, rancangan *forground Layout* di ilustrasikan seperti di dalam bioskop, dipertegas dengan tirai, kursi biskop, selongsong film dan Poster film-film yang *terupdate* di Bioskop.



Gambar III.6 Perancangan *Forground*

3.4.8 Pemilihan Warna

Coloring atau pewarnaan dipilih warna merah yng mewakili warna bioskop-bioskop pada umumnya di indonesia, pewarnaan pun juga di sesuaikan dengan tema yaitu *Funky movie,* kursi dan tirai *funky movie* diberi warna merah, selongsong film dan rollnya diberi warna hitam dan abu seperti warna aslinya pada benda aslinya, kemudian background diberi warna cream yang *soft* dan *bertekture* agak kecoklatan, perpaduan antara warna-warna itu menurut praktian sudah sesuai bisa di angap bisa mewakili *layout Funky movie* yang bertujuan memberi informasi tentang film kepada para *movie freak* sehingga terjadi *balance* warna tidak tumpang tindih.



Gambar III.7 Pemilihan Warna

3.4.9 Pemilihan Tipografi

Tipografi atau pemilihan huruf yang digunakan oleh praktikan dalam merancang desain *Funky movie* menggunakan *font* "**KIMBERLEY"**

mengapa font tersebut dipilih karena *font* tersebut merupakan f*ont* kebanggaan 99ERS yang digunakan dalam pembuatan logo 99ERS juga, seklain tampilannya yang bersifat *strong*, *elegance* dan anak muda banget, juga keterbacaan dari *font* itu juga tidak sakit dilihat oleh mata.

KIMBERLEY

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

. , ? ! ( ) : ; # * &

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG



Gambar III.8 Pemilihan T*ipografi*

3.4.10 Peletakan Logo Perusahaan

Dalam peletakan logo perusahaan praktikan di tuntut untuk menempatkan beberapa logo tambahan selain logo perusahaan, logo perusahaan yaitu 99ERS BANDUNG dan 99ERS JAKARTA. Karena terdapat gabungan Radio Bandung dan Jakarta maka di Layout iklan di tempatkan logo 99ERS CORP serta sponsor dari acara Funky movie yaitu CINEMAGS.



Gambar III.9 Peletakan Logo Perusahaan

3.4.11 Final Art work

DESAIN IKLAN CETAK 99ERS RADIO PADA PT. RADIO SWARA MILIARD ARTHA.



Gambar III.10 *Final Art Work*