BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peran Praktikan Di Perusahaan

Dalam praktek kerja di perusahaan, praktikan hanya sebagai pelaksana kerja praktek, menjalankan perintah dalam membuat tugas - tugas berupa proyek desain dari pimpinan perusahaan dan mendapat bimbingan dalam pengerjaannya oleh *staff* karyawan *senior* yang juga seorang disainer.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama bekerja Di Perusahaan

Di RADIO 99 ERS BANDUNG ini, praktikan mendapatkan sebuah pekerjaan untuk membuat *Banner* iklan *even* yang di dalamnya berisikan tentang ajakan untuk mengikuti suatu acara. *Banner* iklan ini nantinya akan dipasang di sebuah majalah film, dipasangnya *Banner* iklan tersebut memiliki tujuan serta maksud yang berhubungan dengan pemutaran *soundtrack* dari film-film yang ada.

3.3. Metode kerja

Dalam pelaksanaan kerja praktek, praktikan telah mengerjakan beberapa tugas yang telah diberikan oleh perusahaan, adapun beberapa software yang digunakan dalam pengerjaan tugas antara lain Adobe Photoshop serta Corel Draw . Di dalam kerja praktek ini sebetulnya terdapat pembagian tugas dengan rekan kerja yang lainnya dan disini praktikan mendapat sebuah tugas untuk mendesain *Banner* iklan yang dimana pengerjaannya praktikan lebih banyak menggunakan Adobe Photoshop sebagai *software* pendukung pengerjaan tugas.

Sebelum pengerjaan tugas, praktikan banyak mendapat arahan dari atasan perusahaan yang mencakup pada sebuah keinginan bagaimana dan seperti apa desain *Banner* iklan yang ingin

dibuat nantinya. Di dalamnya mencakup pada konsep perancangan dari berbagai pencampuran *elemen visual* yang ada, seperti warna, gambar, *background*, *font* serta pesan dan citra yang ditimbulkan sehingga nantinya diharapkan ada keserasian dengan lingkungan maupun tema tempat dimana *Banner* iklan itu dipasang.

Melihat berbagai macam referensi serta melakukan asistensi juga merupakan suatu konsep metode kerja yang praktikan lakukan. Referensi disini praktikan banyak melihat serta memperhatikan beberapa contoh *Banner* iklan yang banyak ditemukan diluar sebagai sebuah bentuk kajian perbandingan serta studi kasus secara lebih dalam. Asistensi yang dilakukan pada atasan perusahaan adalah tujuannya untuk mencapai pada sebuah keinginan yang tepat tentang bagaimana dan seperti apa seharusnya *Banner* iklan itu didesain.

3.4. Perancangan

- *Banner* yang akan dibuat ini memiliki sponsor pendukung dari majalah Cinemax. Dikarenakan pemasangan bertepatan bagian bawah majalah , maka di gunakan lah warna-warna cerah dan lebih mencolok agar keliahatan lebih menarik

- Isi *Banner* nantinya berisikan ajakan untuk mengikuti even yang di adakan 99ERS BANDUNG dengan hal-hal yang bergaya desain remaja gaul dan *funky* musik di rancang semaksimal mungkin tetapi tetap berbobot.

- Target *audience* mempunyai remaja , tidak memiliki batasan gender, yang terpenting audience dapat membaca dan tentunya *Banner* ditujukan kepada para semua yang melihat majalah tersebut.

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan memiliki beberapa aspek yang telah ditentukan,yakni :

1. *Movie* musik

Isi pesan dari *Banner* adalah tujuan pertama yang ingin ditonjolkan ialah mengajak kaula muda untuk stay tune di 99ERS , serta berpartisipasi dalam program baru 99ERS BANDUNG.

2. Kesesuaian Tema

Tema yang dicitrakan / digambarkan pada desain *Banner* harus sesuai dengan apa yang di inginkan audience, agar timbul suatu keserasian hubungan antara media dengan objek tujuannya.

3. Menarik

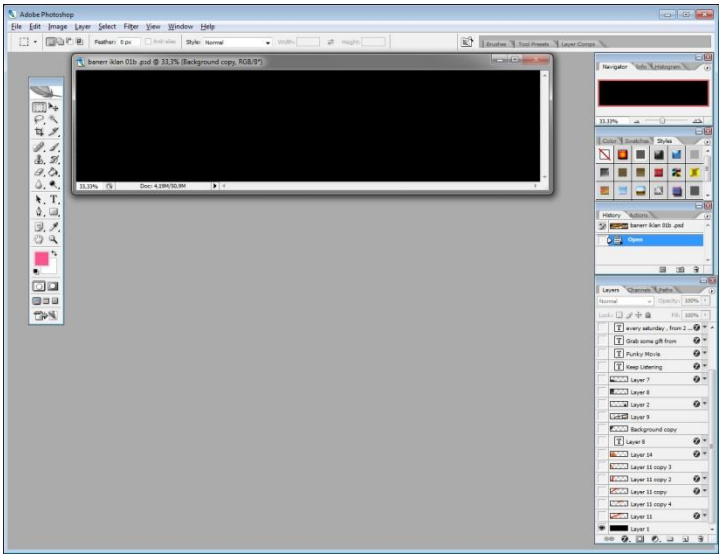
Desain *banner* dibuat semenarik mungkin agar para audience tertarik untuk melihat serta membaca dan juga tentunya memperhatikan pesan yang ada.

4. Tepat Pada Sasaran

Segala yang mencakup di dalam *Banner* harus tepat pada sasaran yang hendak dituju, baik dari segi pesan, *visual* ataupun *elemen* lainnya yang mendukung.

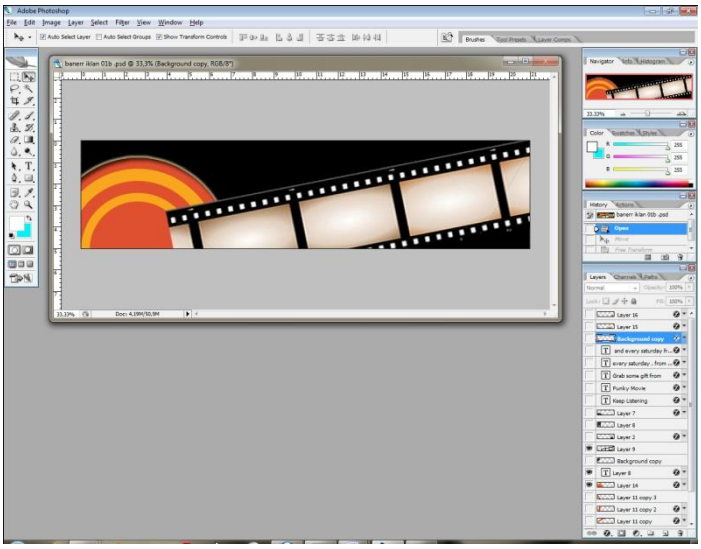
3.4.2 Teknis Perancangan

Pembuatan desain spanduk langsung dikerjakan di program Adobe Photoshop CS2, adapun langkah - langkahnya sebagai berikut :



Gambar III.1. Perancangan background

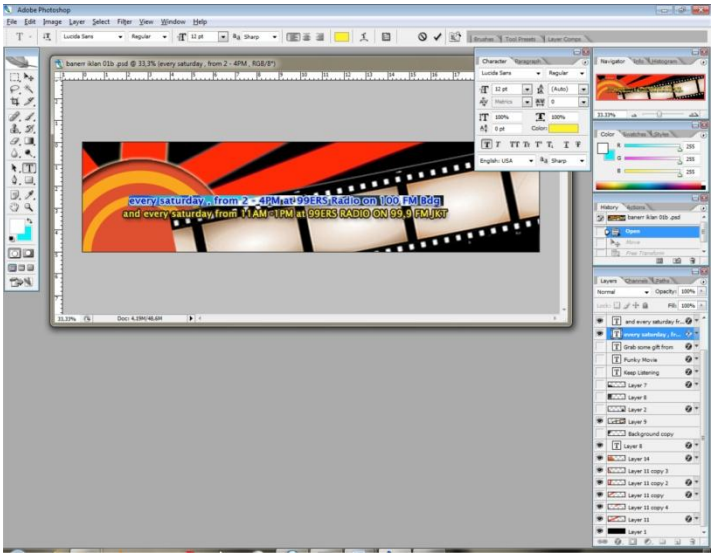
Latar *background* dibuat dengan warna hitam full



Gambar III.2. Menentukan *image* pendukung

Karena berkaitan dengan *soundtrack movie* maka di tambahkan beberapa komponen alat music dan movie

Warna merah seperti matahari merupakan unsur penamabah keindahan pada *Banner*

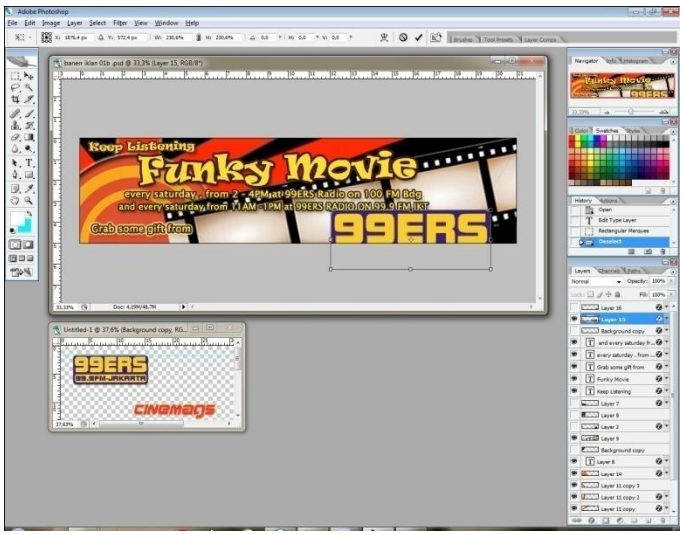


Gambar III.3.Menentukan Tipografi Yang Digunakan *Font* yang dipilih

dalam rancangan desain *Banner* ini menggunakan dua macam bentuk font, yakni Lucida Sans (bold), Ravie (bold). Pemilihan font ditekankan pada bentuknya yang tajam dan kokoh karena tipografi yang ada didalamnya mewakili dari makna pesan yang terkandung dalam *Banner*. Ravie dituliskan dalam bentuk "*Funky movie*" size 44,78 dan "*Keep Listening*" size 14,51 , serta font lain mengunakan Lucida Sans .

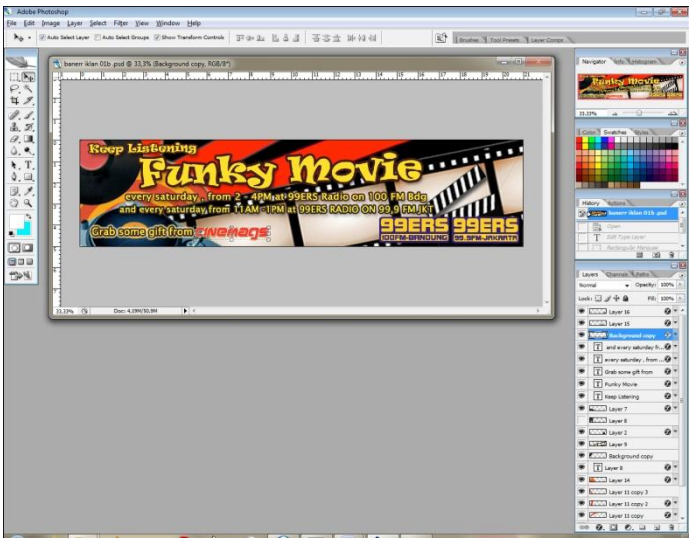
Untuk "*funky movie*" di buat lebih besar sebagai tema dari acara yang di angkat 99ERS Warna di dominasi hitam , kuning dan merah , serta warna-warna yang ada crem , putih , orange , dan biru donker. Hitam , kuning dan merah digunakan agar lebih menonjol pencitraan yang glamor dan mewah untuk mengimagekan sebuah bioskop dan

glamoritas, sedangkan untuk .warna tambahan merupakan bagian unsur dari *image* tambahan



Gambar III.4. *layour*

Penempatan logo 99ERS BANDUNG dan CINEMAX di sisi kanan bawah sebagai citra khas dari desain 99ERS BANDUNG, lalu tagline berada di tengah dengan ukuran besar agar lebih menonjol, selanjutnya *content* / isi ditempatkan di bawah agar terbaca karena ukurannya lebih kecil, *content* pesan lainnya lagi ditempatkan pada *image* gambar dimana mewakili makna dari gambar tersebut.



Gambar III.5. Tampilan Akhir



Gambar III.6. Bentuk *Banner* iklan yang dibuat

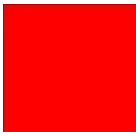


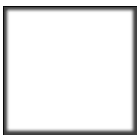
Gambar III.7. Contoh penempatan posisi iklan

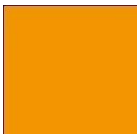
Penempatan logo PT. KERETA API PERSERO serta BANK MUAMALLAT di sisi kiri sebagai sebuah simbolisasi pendahuluan, seperti ketika membaca pada umumnya dimulai dari sisi kiri, lalu *tagline* berada di tengah dengan ukuran besar agar lebih menonjol, selanjutnya *content* / isi ditempatkan di bawah agar terbaca karena ukurannya lebih kecil, *content* pesan lainnya lagi ditempatkan pada *image* gambar dimana mewakili makna dari gambar tersebut

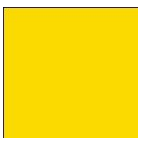
Data teknis lengkap :

- Client : 99ERS BANDUNG
- Ukuran : 2500pixels x 600pixels
- Tema : Desain *Banner* even
- Warna : *Background* Hitam (C:75:,M:68,Y:67,K:90) #000000
- Warna *Content* :

 Merah (C:0, M:99,Y:100,K:0) #ff0000

 pUtih (C:0,M:0,Y:0,K:0) #ffffff

 Orange (C:7,M:50,Y:100,K:0) e99000

 kuning (C:3,M:7,Y:93,K:0) fbda00

Tipografi : Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pemilihan bentuk tipografi ditekankan pada kesan atau bentuk yang mencitrakan *funky* dan gaul sebagai sebuah simbolisasi dari pesan *Banner* yang berisikan sebuah ajakan kepada pengemar music dan movie agar mengukiti program sountrack music yang di adakan 99ERS . Font yang dipakai antara lain :

Ravie : **Sample** ,

Lucida san : Sample