BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

4.1. Peranan Praktikan Dalam Perencanaan Proyek

Di dalam pelaksanaan Kerja Praktek, praktikan turut berperan sebagaii Seksi Desain. Dalam pelaksanaanya praktikan tidak dilepas begitu saja, bahkan diberikan bimbingan, dan pengarahan langsung dari Kepala Seksi Produksi, dan seluruh staff Seksi Desain.

4.2. Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja Praktek

Selama Kerja Praktek di Q PRODUCTION Praktikan lebih banyak beraktivitas di bagian pracetak. Adapun kegiatan yang dilakukan praktikan selama melakukan kerja praktek di Q PRODUCTION, yaitu membantu proses pembuatan desain Poster **CV ALAM PERKASA** yang bergerak sebagai suplier dalam bidang kesehatan.

4.2.1 Konsep Perancangan / teknik Poster CV ALAM PERKASA

1. Konsep perancangan Poster yaitu:

- Mentukan tujuan dan penerapan poster.
- Mentukan tempat dimana poster akan dipasang.
- Menentukan dan bentuk poster
- Menyederhanakan informasi yang ingin disebarkan.
- Merancang beberapa draft kasar pada skala kecil.
- Memilih warna, sesuai dengan kesan yang diinginkan.
- Memastikan bahwa pesan jelas dan dinamis.

- Menentukan bentuk huruf, ukuran dan jarak.

2. Teknik perancangan

Tata letak atau Komposisi

Tata letak adalah pengaturan elemen-elemen dalam suatu bidang agar menjadi komunikatif dan menarik

Prinsip-prinsip tata letak daiam visualisasi

1. Unity (Kesatuan)

- Hubungkan antar elemen-elemen, sehingga berfungsi secara bersama-sama.
- Jangan menyusun elemen-elemen terlalu banyak disatu bidang/ruang, sehingga tidak terlalu sarat (crowded)
- Selalu tempelkan satu ide saja disetiap waktu
- Kadang-kadang perlu untuk menampilkan kesan-kesan tertentu.

2. Garis

- Garis horisontal: memberi kesan perasaan stabil dan tenang.
- Garis vertikal: mengesankan kekuatan dan mengarahkan perhatian untuk mengimbangi bentuk/arah horisontal yang secara umum mendominasi latar belakang.
- Garis diagonal: mengesankan gerakan tindakan dan dinamika.
- Diagonal silang menegsankan konflik.
- Diagonal lengkung mengesankan gerak.

3. Bentuk

- Bila sebuah garis ditarik secara bebas dan ujung pertama berdampingan ujung terakhir terjadilah bentuk.
- Bentuk adalah dua dimensi dan merupakan outline dari suatu obyek.

- Berbagai bentuk dapat bekerja / berfungsi bersama untuk membentuk suatu keseluruhan yang berarti.
- Beberapa bentuk tertentu sudah dapat berbicara dalam bentuk siluet tanpa detail, misal bentuk apel, hati, paiang merah, dan sebagainya.

4. Format/Bangun

- Umumnya tampilan visualisasi sudah cukup memadai dengan penataan dua dimensi dengan garis dan bentuk, namun dimensi ketiga dapat ditambahkan dengan menggunakan tekstur atau benda nyata.
- Tekstur merupakan salah satu karakteristik dari obyek/benda 3 dimensi dapat memberikan kesan ruang.
- Tekstur dapat digunakan untuk memberi penekanan untuk pemisahan obyek ataupun untuk memperkuat kesatuan (unity)

Contoh:

Penggunaan kapas untuk mengesankan awan pada bidang tampilan.

Penggunaan benda nyata misal kulit buku dapat menambah daya tarik dan dimensi pada suatu papan peraga.

5. Keseimbangan (balance)

- Pengaturan elemen-elemen dalam suatu ruang tampilan dengan bobot yang seimbang, baik secara horisontal maupun secara vertical.
- Macam-macam keseimbangan:

Keseimbangan formal: elemen-elemen didistribusikan secara simetris dikiri kanan ataupun atas bawah, umumnya memberikan

kesan stabil.

Keseimbangan informal: elemen-elemen didistribusikan secara tidak simetris dikiri-kanan ataupun atas bawah umumnya memberi kesan lebih dinamis dan lebih menarik.

Disain tata letak yang tidak seimbang akan sangat mengganggu perasaan pemirsa
(dapat terkesan menyentak).

6. Kontras

- Kontras diperlukan untuk menonjolkan ide yang disampaikan.
- Kontras dapat dicapai dengan pengaturan bentuk warna, maupun arah elemen-elemen yang ditata pada suatu bidang.

7. Penekanan

- Kadang-kadang diperlukan penekanan terhadap pokok yang ditampilkan.
- Penekanan dapat dilakukan dengan pengaturan warna-warna dominan, bentuk dan ukuran yang kontras.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penempatan subyek pada suatu bidang/ruang agar lebih efektif.

- Fokus Perhatian, hilangkan elemen-elemen yang tidak perlu.
- Skala, diperlukan terutama bila obyek utama adalah sesuatu yang tidak lazim.
- Letakkan benda lain yang lebih mudah dikenali sebagai perbandingan dengan obyek utama.
- Latar belakang, hindarkan atau buang latar belakang yang mengganggu.

- Latar depan, bila ditempatkan sebagai frame atau bingkai akan lebih memberi daya tarik dan perspektif terhadap obyek utama.

4.2.2 KONSEP VISUAL

Gambar yang dirancang harus menyampaikan visual sedemikian rupa sehingga menarik perhatian, sedikit menggunakan kata-kata yang dicetak pada sehelai kertas / bahan lain yang berukuran tidak kurang dari 45 x 60 cm, dan ditempelkan pada tempat tertentu,dengan maksud menyampaikan pesan, Sebuah poster harus didesain menggugah / menarik perhatian khalayak terhadap suatu isu, sehingga dapat menyampaikan pesan secara tepat.

4.2.3. Jenis Font Yang Digunakan

Font yang digunakan pada poster untuk nama CV Alam Perkasa adalah font postscript type 1 dan type 2 dengan jenis impact seperti yang digunakan pada judul, Sub judul, Bodytext, dan lain-lain. Berikut keterangan jenis-jenis font yang digunakan pada Company Profile :

4.2.4 Jenis Software yang Digunakan

1. Corel Draw 11 :

Dalam mengerjakan bebrapa tugas yang diberikan praktikan menggunakan software ini sebagai software untuk mengolah vector dikarenakan software ini sangat ideal untuk mengolah masalah perancangan khusunya perancangan yang mengutamakan vector, yang diciptakan oleh corel corp.

2. Adobe PhotoShop 7 :

Praktikan menggunakan sofware ini sebagai software untuk mengolah bitmap dikarenakan kelengkapan tools dan juga kemudahan dalam mengoprasikan.

3. Sofware pendukung lainnya yaitu Poster 7.6 Windows

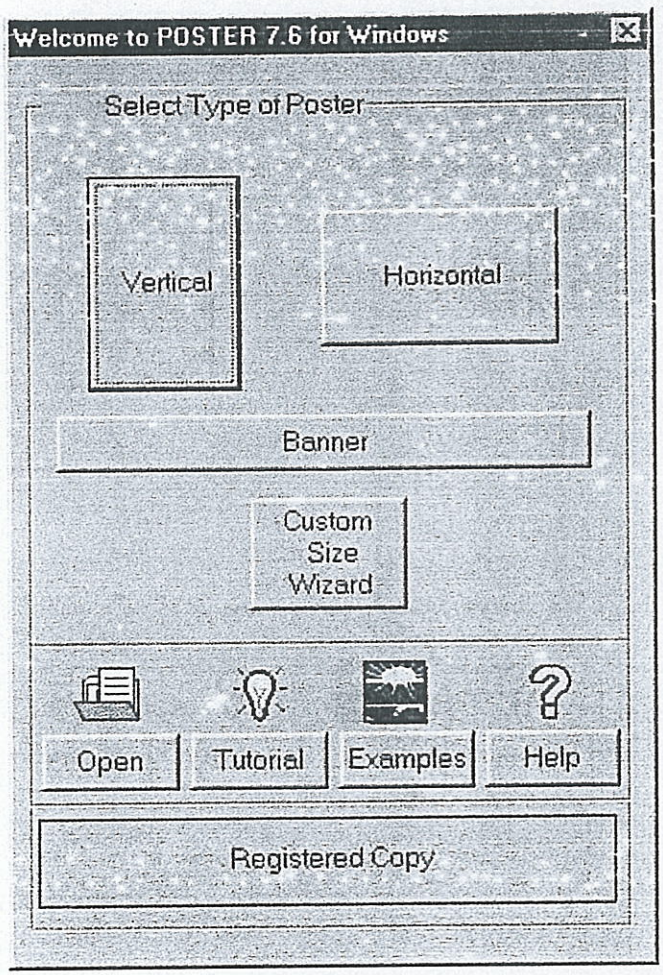
Program Poster adalah perangkat lunak untuk memudahkan mengunakan printer dalam menghasilkan gambar ukuran besar. Mungkin sulit bila memiliki printer berwarna yang hanya dapat mencetak dengan berukuran A4 atau Letter tetapi kami ingin membuat gambar dengan ukuran 1 X 1.5 meter.

Mau tidak mau membagi bagi gambar tersebut dan menyambung masing masing bagian dengan printer berukuran kecil untuk mendapatkan sebuah hasil cetakan yang jauh lebih besar.

Dengan Poster program maka dengan mudah membuat hasil cetakan pada printer dipilah pilah menjadi beberapa bagian untuk mendapatkan hasil cetakan gambar dalam ukuran besar. Baik pada cetakan di kertas dalam bentuk besar ataupun bentuk yang memanjang sebagai banner.

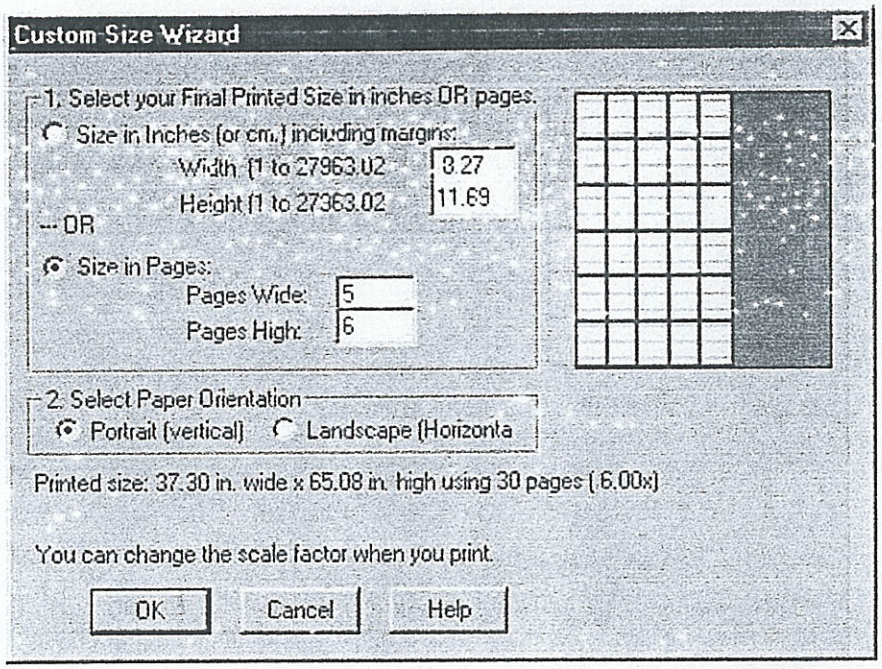
Fasilias lain pada program Poster seperti membuat text besar, melakukan insert gambar, clip-art , memutar gambar serefek text dan lainnya dapat dilakukan dengan program ini.

text dan lainnya dapat dilakukan dengan program ini.



Praktisnya, program ini adalah membuat multiple page yang menghasilkan rangkaian sebuah gambar tetapi dibagi bagi menjadi beberapa bagian. Pada gambar bawah, untuk mencetak sebuah gambar tertentu dengan mengunakan program Poster dan dibuat

output cetakan sebanyak 30 lembar atau menghasilkan ukuran



Untuk membuat cetakan sebuah gambar cukup menginsert gambar pada program Poster. Selanjutnya menjalankan program Print dan hasilnya akan menghasilkan cetakan dengan beberapa bagian dari lembar kertas yang dibuat serta nantinya hasil cetakan tersebut disambung kembali menjadi sebuah gambar.

4.2.5 Warna yang di gunakan

Penggunaan Warna

- Gunakan desain warna yang sederhana.
- Jangan menggunakan terlalu banyak macam warna dalam satu bidang/ruang tampilan.
- Gunakan warna untuk menarik perhatian, memberi penekanan, menciptakan kontras, menciptakan "mood" serta menuntun pandangan.
- Pada latar belakang yang gelap kekuatan kontras secara berurutan adalah warna-warna putih, kuning , hijau, merah, biru, dan ungu.

- Pada latar belakang yang terang kekuatan kontras secara berurutan adalah warna-warna hitam, merah, orange, hijau, biru, ungu, dan kuning

4.2.4 Teknik Pembuatan Cetak Poster

pembuatan poster:

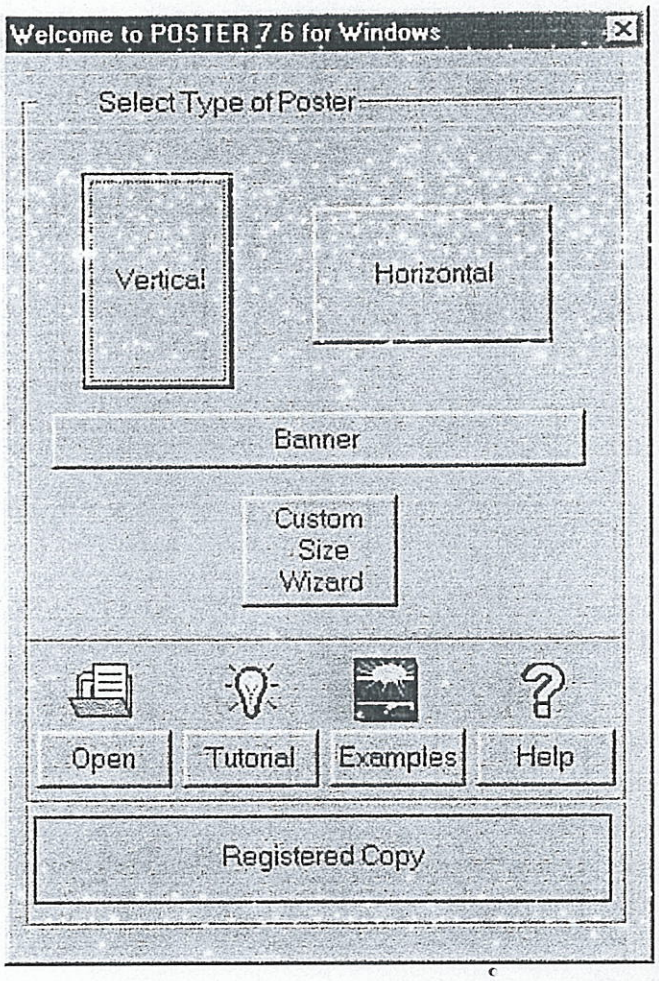
- Gambar yang digunakan sederhana namun jelas.
- Menarik dan hidup (harus dapat berbicara sendiri).
- Mudah mengerti dan mempunyai komposisi warna yang menarik.

Program Poster adalah perangkat lunak untuk memudahkan mengunakan printer dalam menghasilkan gambar ukuran besar. Mungkin sulit bila memiliki printer berwarna yang hanya dapat mencetak dengan berukuran A4 atau Letter tetapi kami ingin membuat gambar dengan ukuran 1 X 1.5 meter.

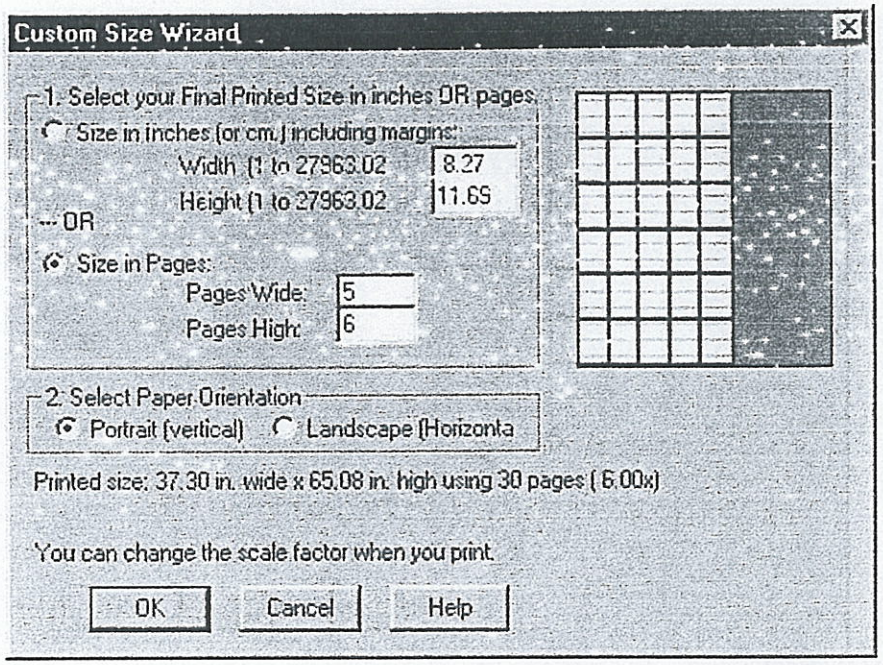
Mau tidak mau membagi bagi gambar tersebut dan menyambung masing masing bagian dengan printer berukuran kecil untuk mendapatkan sebuah hasil cetakan yang jauh lebih besar.

Dengan Poster program maka dengan mudah membuat hasil cetakan pada printer dipilah pilah menjadi beberapa bagian untuk mendapatkan hasil cetakan gambar dalam ukuran besar. Baik pada cetakan di kertas dalam bentuk besar ataupun bentuk yang memanjang sebagai banner.

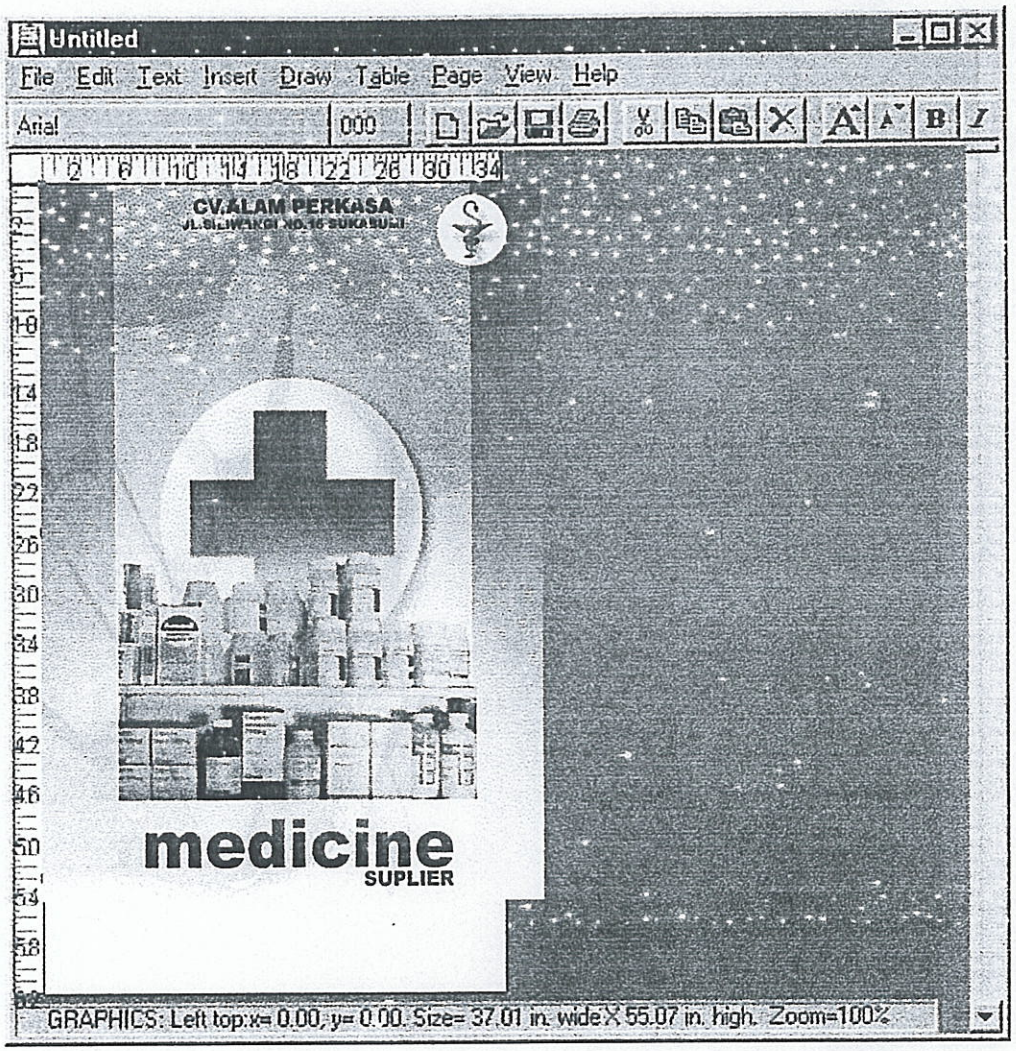
Fasilias lain pada program Poster seperti membuat text besar, melakukan insert gambar, clip-art , memutar gambar serta efek text dan lainnya dapat dilakukan dengan program ini.



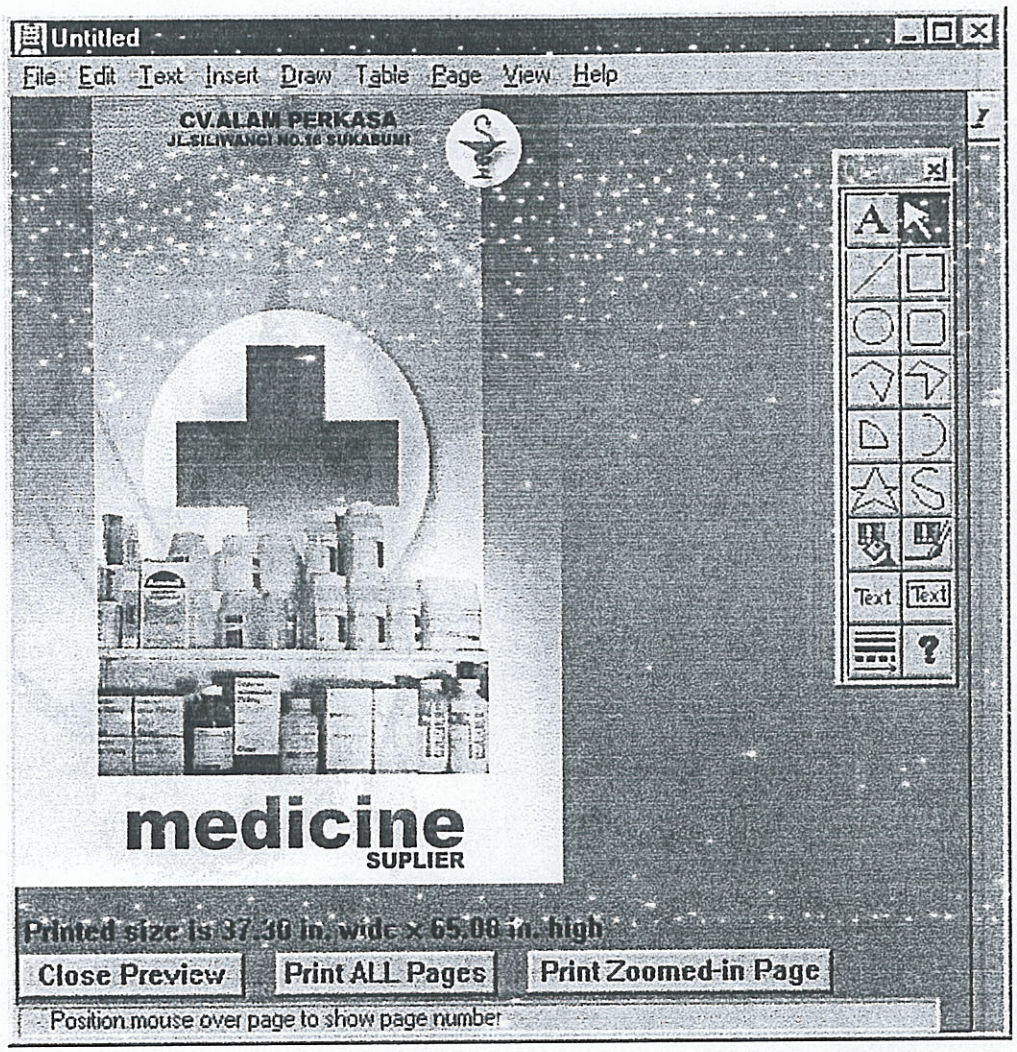
Praktisnya, program ini adalah membuat multiple page yang menghasilkan rangkaian sebuah gambar tetapi dibagi bagi menjadi beberapa bagian. Pada gambar bawah, untuk mencetak sebuah gambar tertentu dengan mengunakan program Poster dan dibuat output cetakan sebanyak 30 lembar atau menghasilkan ukuran gambar sekitar 37.30 inch X 65.08 inch.



Untuk membuat cetakan sebuah gambar cukup menginsert gambar pada program Poster. Selanjutnya menjalankan program Print dan hasilnya akan menghasilkan cetakan dengan beberapa bagian dari lembar kertas yang dibuat serta nantinya hasil cetakan tersebut disambung kembali menjadi sebuah gambar.



Pada gambar dibawah ini adalah perkiraan dari 30 lembar kertas yang akan dicetak dan membagi gambar demi gambar pada kertas yang nantinya harus disambung menjadi sebuah poster berukuran besar.



Dengan Poster tentunya tidak perlu lagi menentukan berapa panjang dan lebar sebuah gambar akan dicetak. Cukup memasukan berapa lembar yang ingin dicetak dan program Poster akan menyesuaikan ukuran gambar sebesar mungkin.

Tentunya dengan catatan, jangan terlalu banyak membuat Poster yang terlalu besar khususnya dengan Printer berwarna karena membutuhkan biaya yang tidak sedikit. .

4.2.5 Ilustrasi gambar yang di gunakan

Untuk mempermudah ilustrasi dalam poster ini menggunakan gambar-gambar hasil scan dan gambar-gambar yang diambil dari internet, yang berhubungan dengan kesehatan.

