BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

IV.1. Peranan Praktikan dalam Perancangan Proyek

Pada kegiatan *Job Training*, Praktikan ditempatkan di bidang Desain Grafis yang secara langsung membantu dalam pembuatan iklan yang masuk kedalam tim redaksi Majalah Percikan Iman, Desain Grafis dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari ketrampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis (yang biasa disebut seni komersial). Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Dalam melaksanakan tugasnya pekerjaan desainer harus selalu mengembangkan daya kreativitasnya, untuk dapat dituangkan dalam bentuk rencana kerjanya. Desainer juga harus dapat menjalin kerja sama dengan pihak lain, supaya dalam setiap pekerjaannya mendapatkan hasil yang maksimal.

Desainer grafis menggunakan kata (huruf) dan gambar serta elemen-elemen grafis lain untuk berkomunikasi. Seni mereka merupakan ekspresi verbal-visual. Desain grafis menjembatani antara klien dengan sebuah pesan yang dikirim ke target sasaran secara visual. Desainer atas nama klien memberikan informasi, membujuk, mengingatkan, atau menjual.

Proses kerja Desainer untuk majalah dimulai dari keinginan redaktur yang ingin memberikan ilustrasi berupa gambar pada artikel atau tulisan yang akan dimuatnya. Redaktur kemudian memberi gambaran ringkas dari isi artikel atau tulisan kepada desainer lengkap dengan judul-judulnya. Desainer kemudian membuat ilustrasi berupa paduan antara gambar dan huruf-huruf yang sesuai dengan judul dari artikel atau tulisan pesanan redaktur. Jika ilustrasi yang dibuat itu oleh redaktur dianggap sesuai dengan isi atau judul dengan artikel/tulisan yang akan dimuatnya maka ilustrasi tersebut akan menghiasi majalah atau penerbitan yang akan diterbitkannya.

Demikian juga dengan sampul majalah. Pemimpin redaksi atau penaggung jawab penerbitan majalah, memesan gambar sampul kepada desainer dengan memberi gambaran tentang topik apa yang akan diangkat dalam penerbitannya itu. Bahan-bahan yang diserahkan bisa berupa foto, lukisan, atau gambar lainnya. Desainer kemudian memadukan bahan-bahan tersebut dengan huruf-huruf untuk dijadikan sebuah sampul majalah. Biasanya desainer tidak hanya membuat satu bentuk desain saja, tetapi beberapa pilihan. Sehingga sering terjadi untuk satu penerbitan majalah desainer menyiapkan lima sampai sepuluh bentuk sampul yang siap dipilih.

IV.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Dalam pelaksanaan *Job Training* yang dilakukan oleh Praktikan selama ± 2 bulan terhitung mulai 8 Maret 2005 sampai dengan 30 April 2005 dirangkum sebagai berikut:

Tanggal	Kegiatan
8 Maret 2005	Pada hari pertama pelaksanaan job training dimulai dengan pengenalan ruang lingkup perusahaan mulai dari ruang kerja yang ada dalam perusahaan.
9 Maret 2005	Pada hari kedua praktikan diperkenalkan pada seluruh staf karyawan perusahaan mulai dari bagian grafis, editing sampai pemimpin perusahaan tersebut.
10 Maret 2005	Pada hari ketiga bagian redaksi mulai menempatkan praktikan di bagian Desain yang sesuai dengan keahlian dan kemampuan dalam perusahaan tersebut sesuai dengan apa yang diajukan oleh praktikan.
14 Maret 2005	Pada hari ke empat, praktikan mulai melaksanakan beberapa tugas yang diberikan oleh pembimbing perusahaan mengenai pembuatan kover buku yang berjudul Bandung sebagai Kota Konferensi Asia Afrika.
15 Maret 2005	Selanjutnya di dalam melaksanakan tugas,

	praktikan diberi kebebasan untuk mendesain, tetapi dalam setiap kebebasan tersebut, praktikan harus bisa mempertanggungjawabkan dalam setiap hasil desainnya.
16 Maret 2005	Hari berikutnya, praktikan masih melakukan pekerjaan yang sama, dan dalam setiap desain tersebut praktikan diwajibkan untuk di ACC kepada pembimbing, apakah desain tersebut layak atau tidak untuk ditampilkan.
17 Maret 2005	Pada hari berikutnya, praktikan diberi tugas untuk mencari beberapa ilustrasi.
21 Maret 2005	Pada hari berikutnya praktikan diberikan tugas baru oleh pembimbing yaitu pembuatan layout dan desain Majalah Percikan Iman Edisi "Belia".
22 Maret 2005	Hari selanjutnya masih dalam pembuatan desain Majalah Percikan Iman dengan Edisi "Belia". Pada hari tersebut praktikan didampingi pembimbing guna memberikan pengarahan.
23 Maret 2005	Pada hari selanjutnya paktikan melakukan ACC pada pembimbing KP.
24 Maret 2005	Hari berikutnya praktikan mendapat tugas baru yang diberikan oleh pembimbing, dan tugas tersebut berupa iklan yang bertema

	"Penerimaan Santri Baru" dan akan diterbitkan oleh majalah percikan iman.
28 Maret 2005	Hari berikutnya masih tugas yang sama, namun hari saya diberi tugas pembimbing KP untuk mengolah bahan yang telah diberikan oleh pihak yang ingin memasang iklan.
29 Maret 2005	Hari berikutnya masih tugas yang sama, setelah selesai mendesain kemudian tugas yang diberikan oleh pembimbing tersebut langsung di ACC oleh pembimbing saya.
30 Maret 2005	Hari ini saya mendapat tugas baru yang masuk ke redaksi percikan iman berupa iklan YPI Ibnu Taimiyah. Dan pembimbing kp langsung menujuk saya untuk mendesain iklan tersebut untuk diterbitkan ke dalam majalah Percikan Iman.
31 Maret 2005	Hari berikutnya masih tugas yang sama, namun hari saya disuruh pembimbing kp untuk mengolah bahan yang telah diberikan oleh pihak yang ingin memasang iklan.
4 April 2005	Hari berikutnya masih tugas yang sama, setelah selesai mendesain kemudian tugas yang diberikan oleh pembimbing tersebut langsung di ACC oleh pembimbing saya.
5 April 2005	Hari selanjutnya masih tugas yang sama, tetapi pada kali ini ada perbaikan sedikit

	mengenai pemakaian jenis huruf.
6 April 2005	Hari selanjutnya saya mendapat tugas yang lama yaitu desain kover Asia Afrika, dan saya diberi tugas untuk membuat beberapa alternatif tentang pembuatan kover Bandung sebagai Kota Konferensi Asia Afrika.
7 April 2005	Hari ini masih mengenai kover Bandung sebagai Kota Konferensi Asia Afrika. Tetapi kali ini saya ditugaskan untuk mengedit beberapa naskah buku Konferensi Asia Afrika.
11 April 2005	ACC Desain Kover Bandung Sebagai Konferensi Asia Afrika.
12 April 2005	Hari selanjutnya saya mendapat tugas Majalah Percikan Iman edisi "Belia", di sini saya ditugaskan untuk mengolah kembali beberapa Layout yang akan dipakai.
13 April 2005	Hari selanjutnya saya mendapat tugas baru berupa iklan Rumah Herba. Dalam tugas ini saya diberi tugas untuk men-*Trace* Logo dari iklan Rumah Herba.
14 April 2005	Hari selanjutnya masih tugas yang sama berupa iklan Rumah Herba dan melakukan beberapa ACC pada Pembimbing KP.
18 April 2005	Hari selanjutnya masih Iklan Rumah Herba, selain men-*Trace* logo Rumah Herba, saya juga diberi tugas untuk memperbaiki beberapa

	media pendukung yang warnanya sedikit kurang jelas.
19 April 2005	Hari selanjutnya mulai pengolahan iklan Rumah Herba.
20 April 2005	ACC Iklan Rumah Herba.
21 April 2005	Hari selanjutnya melukukan beberapa perbaikan dan pengolahan kembali, dan melakukan ACC.
22 April 2005	Hari selajutnya saya mendapatkan tugas baru masih mengenai iklan, kali ini tugas saya adalah mendesain iklan Sekolah Musik Insani. Dalam tugas ini prosesnya masih sama seperti iklan Rumah Herba.
25 April 2005	Hari selanjutnya pengolahan data mulai dari men-*trace* logo Sekolah Musik Insani dan mengolah berbagai macam alternatif yang akan digunakan.
26 April 2005	ACC iklan Sekolah Musik Insani.
27 April 2005	Hari berikutnya kembali ke desain kover Majalah Percikan Iman edisi "Belia" serta masih melakukan beberapa perbaikan dan ACC layout kover Majalah Percikan Iman edisi "Belia".
28 April 2005	Hari selanjutnya saya hanya diberi tugas mengedit beberapa naskah buku yang akan diterbitkan oleh redaksi Percikan Iman

29 April 2005	Pembimbing memberikan beberapa pengarahan kepada praktikan agar selama pelaksanaan JobTraning, Praktikan bisa menambah wawasan dan pengetahuan dan dijadikan modal pengalaman untuk lebih ke depan lagi
30 April 2005	Hari selanjutnya merupakan hari terakhir job training, saya ikut membantu para staf karyawan mengemas berbagai buku yang akan diterbitkan oleh pihak redaksi Majalah Percikan Iman.

IV.3. Konsep dan Teknis pembuatan iklan Rumah Herba

Sebelum membahas tentang konsep dan pembuatan iklan Rumah Herba, ada baiknya kita mengetahui terlebih dahulu anatomi sebuah iklan cetak. Ini ada kaitannya dengan pengenalan istilah-istilah yang biasa digunakan dalam pembuatan iklan tersebut.

Iklan cetak (*Print ad*) umumnya memiliki unsur-unsur utama yang menggunakan istilah-istilah sebagai berikut:

1. ***headline*** atau judul (yang tentu harus ada kaitannya dengan *bodycpy*-nya).
2. ***Visual,*** ilustrasi, gambar atau foto orang (model) atau apapun yang berkitan dengan konsep kreatif dan/atau foto produk itu sendiri.

3. ***Bodycopy*** atau teks yang memberikan informasi lebih rinci tentang produk atau jasa yang dijual.
4. ***Produck shot*** atau foto produk (yang sekaligus bisa menampilkan nama *merk*). *Produck shot* ini bisa saja merupakan *main visual* atau ilustrasi utama.
5. ***Baseline*** yang biasanya terletak paling bawah di *layout* iklan. Di bagian ini bisa dimasukan slogan atau nama dan alamat perusahaan pengiklan.

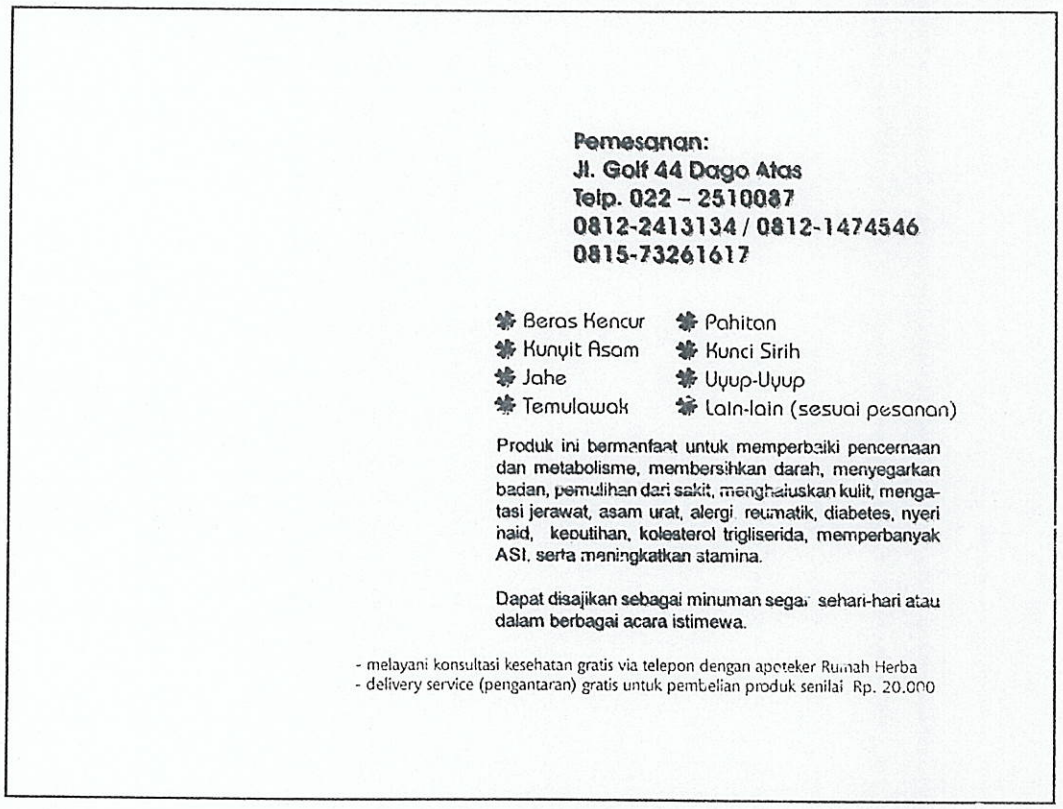
Untuk iklan majalah, kita bisa memasang *layout* seperti kita menempelkan sebuah foto di atas dasar atau halaman polos tanpa pinggiran atau *margin*. *Layout* yang demikian disebut *bleed*.

Dalam proses pembuatan iklan Rumah Herba yang masuk kedalam redaksi Majalah Percikan Iman, praktikan ditugaskan untuk mendesain iklan tersebut. Berikut adalah langkah-langjah dalam pembuatan iklan Rumah Herba

1. **Mendesain Kata (Pesan)**

Untuk mendesain dengan kata (pesan), ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan, antara lain pesan, target sasaran, format bentuk huruf, dan elemen visual lainnya. Pesan merupakan apa yang akan dikomunikasikan. Pesan dalam iklan harus bersifat spesifik yang mengkomunikasikan titik penjualan. Keunggulan produk, keunggulan pelayanan, bahan-bahan dari produk, dan sebagainya. Target sasaran adalah pembaca, yang dibidik dengan pesan tersebut secara langsung. Mendefinisikan target sasaran membantu kita memahami siapa yang sedang kita hadapi. Desainer harus mempertimbangkan referensi

kolektif, cita rasa, dan pendapatan target sasaran iklan. Format merupakan permukaan tempat kata dirancang yang merupakan media pesan kita. Bentuk dan kata merupakan bagian dari gaya atau bentuk masing-masing huruf secara individu dari alfabet. Elemen visual dapat berupa foto, ilustrasi, grafik dan elemen-elemen grafis lainnya. Desain dengan kata harus selalu menyampaikan pesan yang spesifik. Kata tersebut harus menarik perhatian dan mudah diingat.

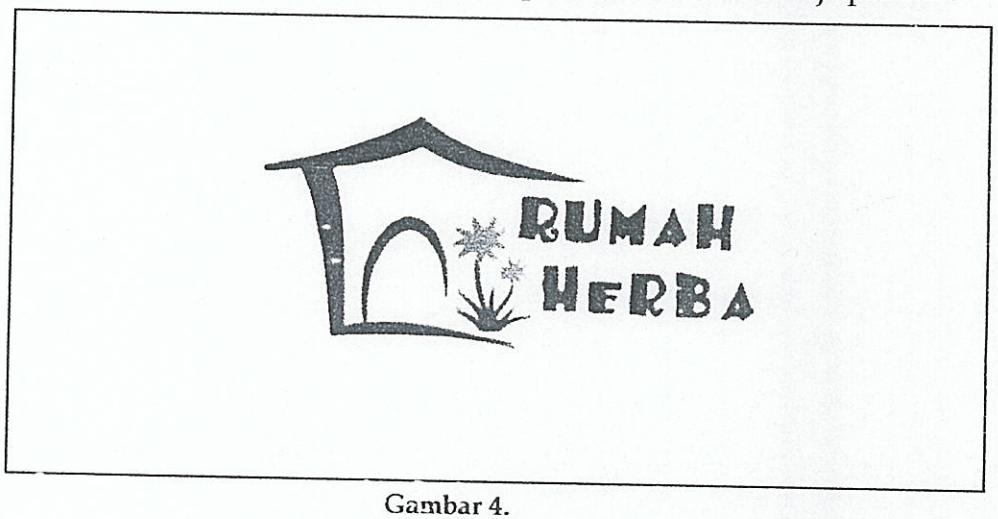


Gambar 3.
Format Bentuk Pesan

2. Mendesain Logo

Praktikan dalam meredesain logo dikarenakan adanya permintaan dari pihak klien yang memasang iklan tersebut agar logo diperjelas, dapat dibaca dan mudah diingat oleh pembaca.

Logo merupakan suatu identitas merek yang mengkomunikasikan secara luas tentang produk, pelayanan, dan organisasi dengan cepat. Logo tidak sekedar label, tetapi menampilkan pesan, kualitas dan semangat produk, lewat pemasaran, periklanan, dan kinerja produk.



Gambar 4.
Desain Logo

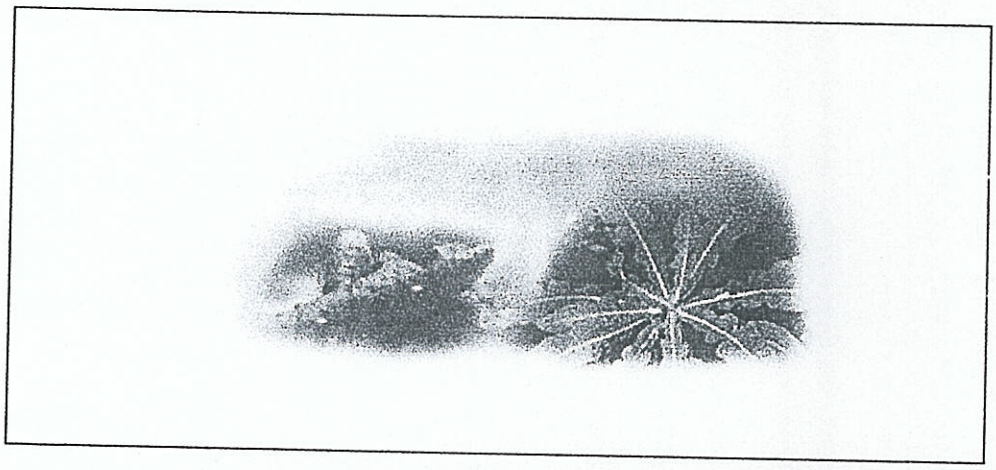
3. Merancang Ilustrasi Simbol

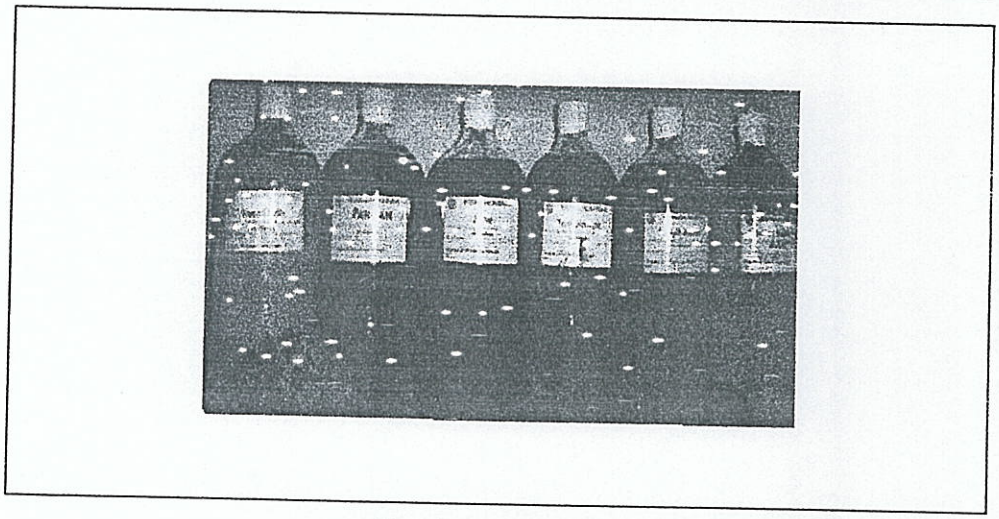
Ilustrasi simbol adalah ilustrasi objek sebagai simbol. Ilustrasi simbol terdiri dari atas botol jamu tradisional, daun-daunan, tempuyung dan jahe yang mempunyai makna dengan obat-obatan.

Beberapa petunjuk untuk merancang simbol adalah untuk

1. Menciptakan visual sederhana.
2. Menampilkan informasi atau mengekspresikan warna.
3. Menciptakan desain yang dapat dikenali dengan cepat.

4. Mendesain sebuah simbol yang sesuai dengan ide atau sesuatu yang disajikan.
5. Mendesain simbol yang dapat bekerja secara baik pada reproduksi hitam dan putih.
6. Mendesain simbol yang dapat bekerja pada berbagai ukuran.

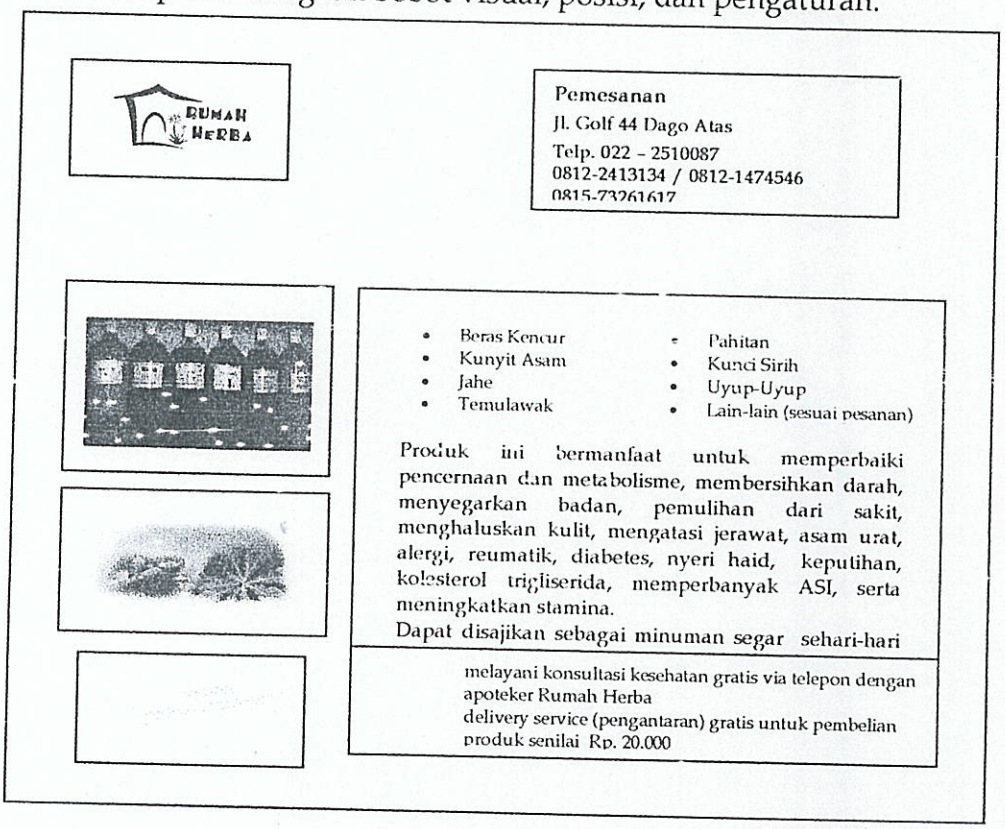




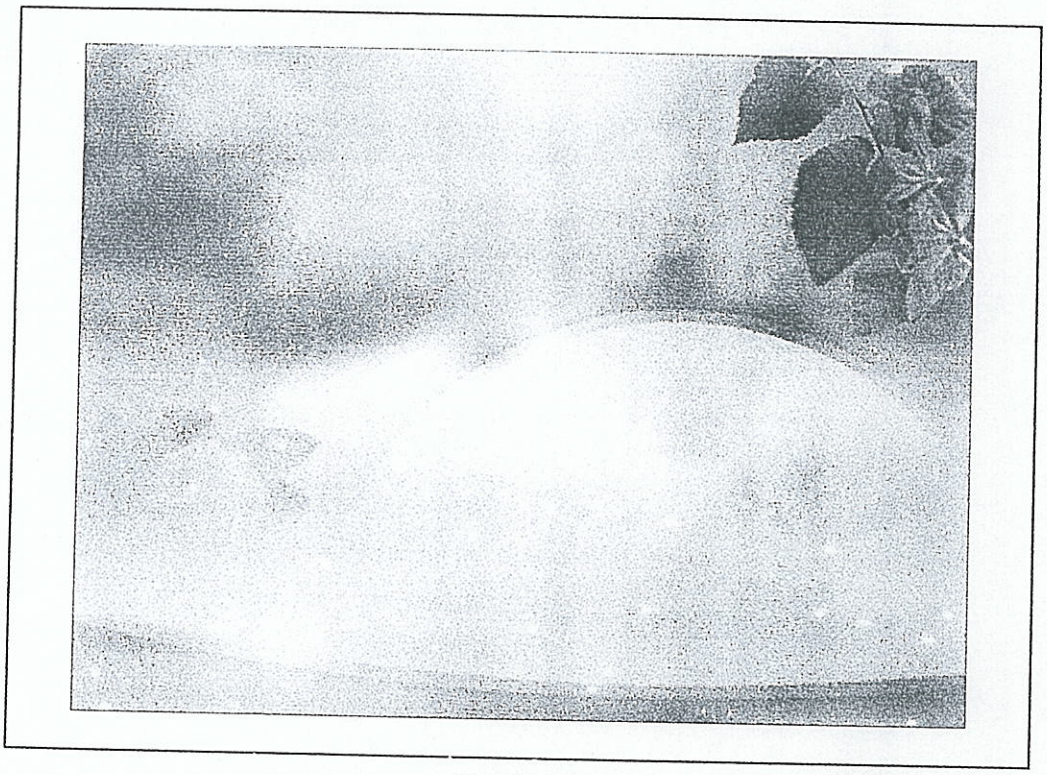
Gambar 5,6.
Vsual (Ilustrasi Simbol)

4. Layout

Layout berkaitan dengan huruf dan visual pada permukaan dua dimensi agar seluruh informasi dapat dibaca, jelas, dan menarik. Dalam mendesain layout, posisi elemen pada halaman, hubungan antara elemen satu dengan yang lainnya, yaitu ukuran, warna, kontras, dan bentuk serta nilai visual harus dipertimbangkan. Keseimbangan merupakan distribusi nilai pada layout. Seperti halnya nilai visual, keseimbangan merupakan faktor yang penting dalam merancang layout. Untuk membuat keseimbangan desain, kita harus bisa mempertimbangkan bobot visual, posisi, dan pengaturan.



Gambar 7.
Layout



Gambar 8.
Background



Gambar 9.
Hasil Akhir Pembuatan Iklan Rumah Herba