BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Pada perusahaan yang bergerak dalam bidang kursus musik ini, praktikanditunjuk untuk menjadi pekerja sebagai desainer yang pada dasarnya belum memiliki divisi khusus tersebut sehingga pada penerapannya baru kali ini perusahaan tersebut menunjuk seseorang yang memang bergelut dalam bidang perancangan yaitu desainer komunikasi visual.

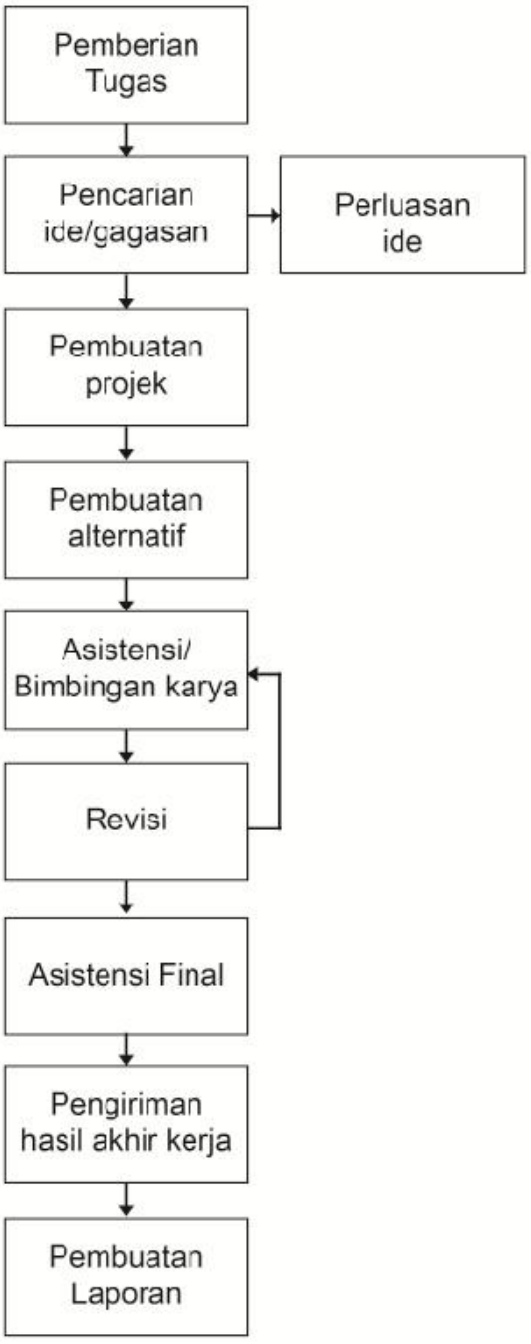
Semenjak ditunjuk sebagai salah satu desainer dalam divisi tersebut maka bentuk visual yang dihasilkan tidak hanya bersifat estetik tapi juga mengandung makna dan informasi yang komunikatif karena diciptakan dengan banyak pertimbangan berdasarkan ilmu desain yang telah dipelajari.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Purwacaraka Music Studio

Selama masa kerja praktek, pekerjaan yang dilakukan antara lain :

- pembuatan kartu nama
- pembuatan kop surat
- pembuatan amplop
- pembuatan *id card*
- pembuatan map
- Pembuatan *Table Tag*

3.3 Metode Kerja Praktikan



Gambar III.1 Bagan Metode Kerja

Metode pekerjaan selama melaksanakan kerja praktek di Purwa Caraka Music Studio dilakukan di rumah, hal ini merupakan keputusan dari pihak perusahaan karena dilihat dari jarak wilayah dan tempat antara praktikan dan perusahaan cukup jauh. Sehingga dimulai dari proses pemberian materi pekerjaan, asistensi, serta pengiriman hasil akhir pekerjaan dilakukan secara *online* via *email*.

3.4 Perancangan Pengaplikasian Logo Pada Media Kantor Purwa Caraka Music Studio

3.4.1 Perancangan Map

3.4.1.1 Konsep Perancangan

Map Digunakan sebagai salah satu media promosi yang umumnya diberikan ketika proses pendaftaran murid baru, promosi pada acara-acara sekolah, serta aktivitas perkantoran lain seperti pengajuan proposal maupun pemberian sponsor. Maka dari itu, penggunaan map yang dirancang khusus akan memberikan media promosi gratis bagi mereka yang mendapatkannya karena mengandung informasi-informasi singkat seputar Purwa Caraka Music Studio seperti kelas-kelas musik yang tersedia maupun alamat lengkap, *website* dan nomor telepon yang bisa dihubungi.

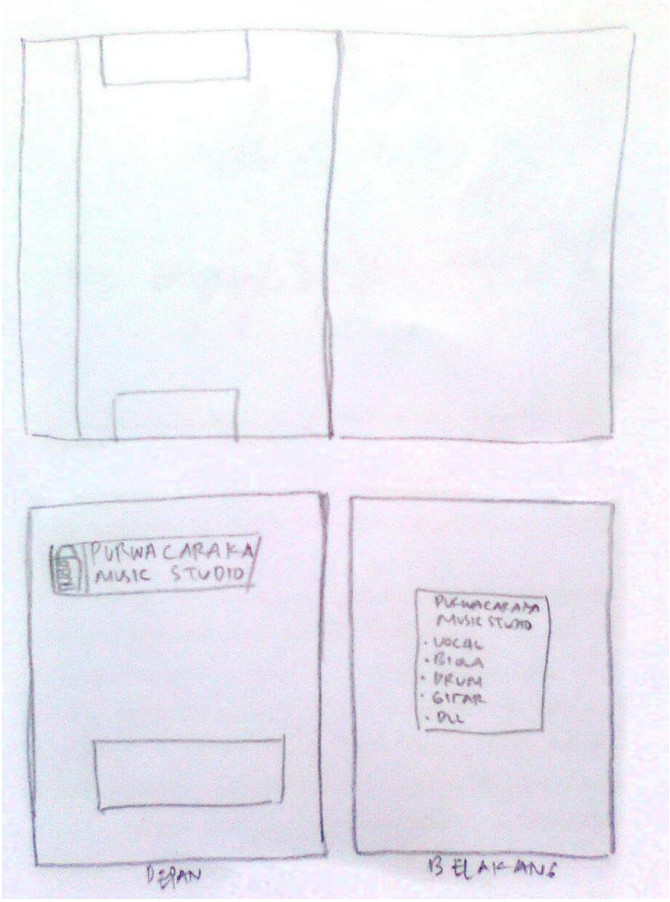
3.4.1.2 Teknis Perancangan

Pada proses pembuatan map ini, diawali dengan mengukur standat kertas yang dipakai oleh Purwa Caraka Music Studio serta ukuran standar map. Variasi *layout* juga disesuaikan dengan keinginan pemimpin cabang dari Purwa Caraka Music Studio.

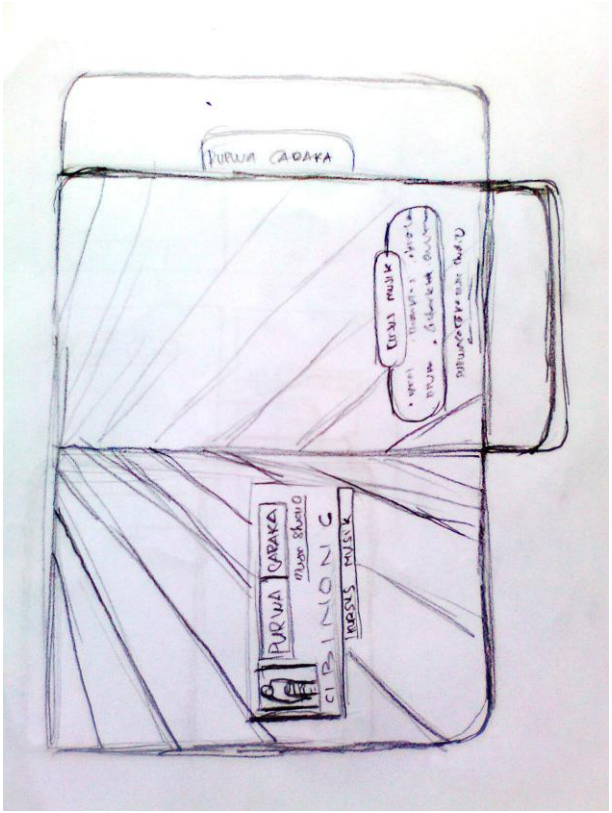
3.4.1.3 Konsep Visual

Sedikit berbeda dengan media yang lain, pembuatan map ini membuat praktikan menata tampilan tidak hanya penyusunan logo dan indikator visual tetapi juga praktikan diminta untuk menyisipkan informasi-informasi singkat mengenai jurusan yang dapat dipilih ketika kursus musik di Purwa Caraka Music Studio. Hal ini menjadikan konsep visual yang akan ditampilkan mengharuskan praktikan memenuhi materi yang ada namun tetap proporsional dan tidak berlebihan, karena selain baik ketika dilihat tetapi juga baik ketika dibaca, yaitu dengan cara menghindari pemborosan bahasa visual.

3.4.1.3.1 Sketsa







Gambar III. 2 Sketsa

3.4.1.3.1 Warna

Warna kuning yang digunakan sebagai warna dominan pada media aplikasi ini memiliki makna tertentu, antara lain : Optimis, Harapan, Filosofi, Ketidak jujuran, Pengecut (untuk budaya Barat), pengkhianatan, pencerahan dan intelektualitas. Kuning adalah warna keramat dalam agama Hindu. Kuning adalah warna yang hangat. Cukup menarik perhatian dan sangat baik jika dijadikan *background* untuk teks hitam karena akan lebih mencolok terlihat.

Warna hitam berarti Hitam melambangakan Keanggunan, Kemakmuran dan Kecanggihan. Hitam juga berarti Kekuatan, Kecanggihan, Misteri, Kesedihan, Keanggunan, dan Independen, Berwibawa, Disiplin, dan Berkemauan keras.

Warna abu-abu dapat berarti Intelek, Masa Depan (warna Milenium), dan keserhanaan.

Warna putih melambangkan kesucian dan bersih, natural, netral, dan awal baru. Warna putih dapat dipadankan dengan warna apapun. Warna putih banyak digunakan pada media yang berwarna dasar hitam karena akan memudahkan pembaca.



Gambar III. 3 Skema Warna

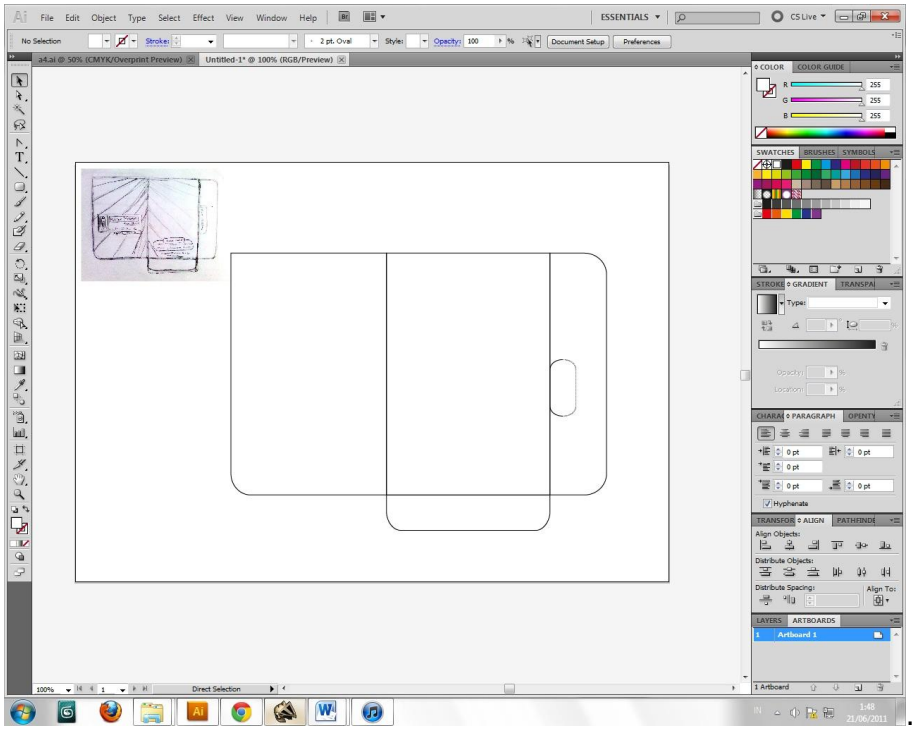
3.4.1.3.1 Tipografi

Media aplikasi untuk kantor Purwa Caraka Music Studio menggunakan jenis font Gotham Black dan Gotham Regular. Penggunaan jenis font ini dikarenakan karakter dari jenis font Gotham ini mampu memberikan kesan profesional, elegan, sederhana, tegas serta mudah dibaca.



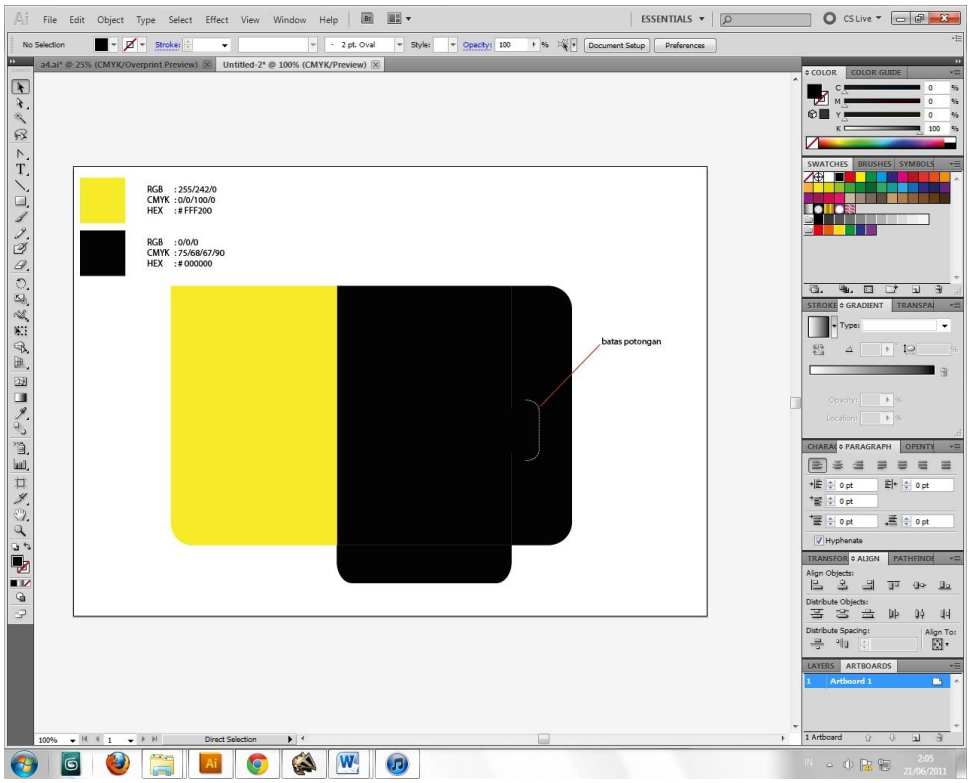
Gambar III. 4 Jenis Font

Setelah melalui beberapa proses perancangan, dan pemilihan konsep visual yang tepat, maka perancangan media map untuk kantor Purwa Caraka Music Studio ini disetujui oleh pihak perusahaan. Pada tahap selanjutnya, akan dicetak oleh perusahaan untuk dijadikan sebagai atribut pelengkap perkantoran terutama di bidang surat menyurat



Gambar III.5 pembentukan objek dasar dari sketsa

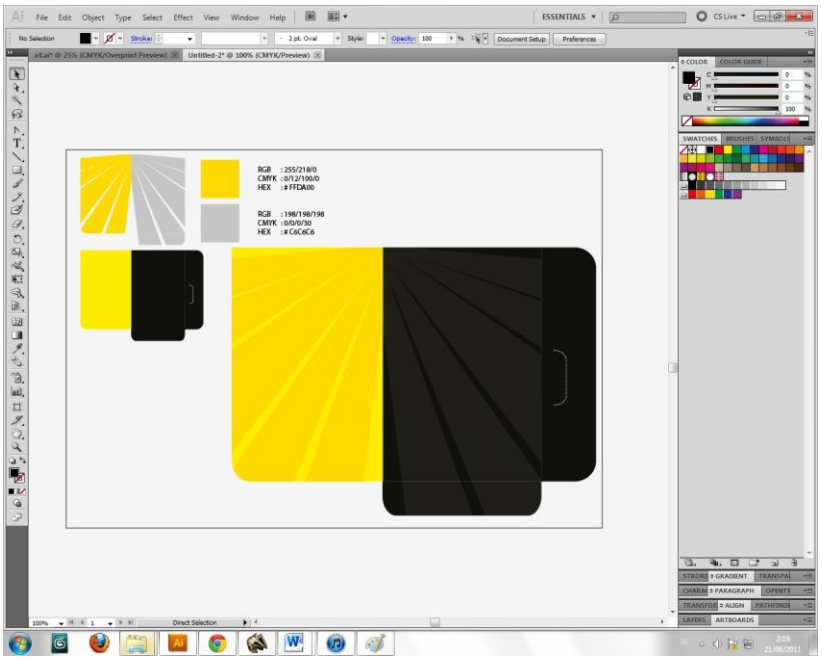
Penentuan bentuk dasar untuk objek map disesuaikan berdasarkan sketsa dan diatur sesuai ukuran standar map agar bisa digunakan untuk berbagai ukuran kertas yang umum dipakai.



Gambar III.6 penentuan warna

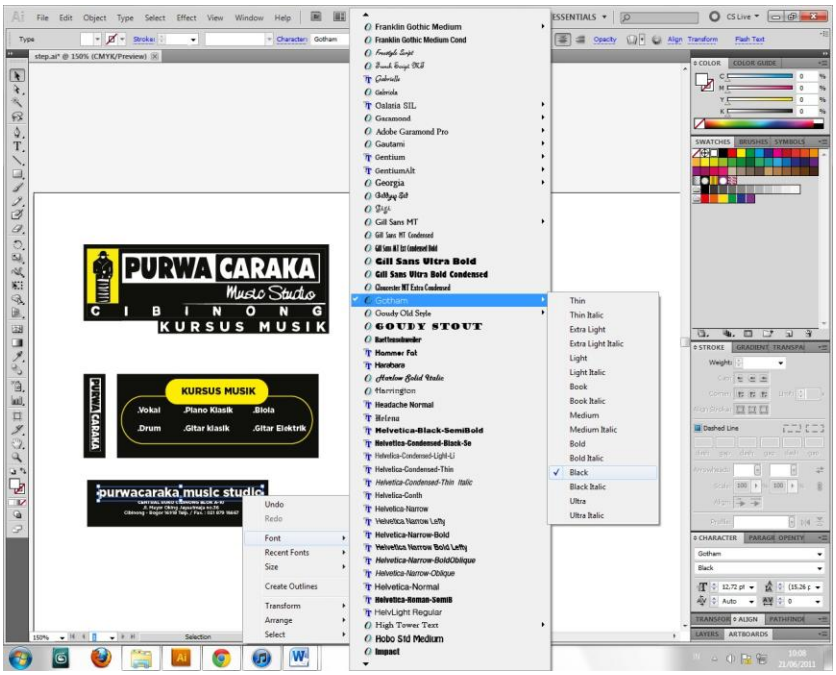
Pemilihan warna disesuaikan dengan warna khas Purwa Caraka Music Studio sebagai warna dasar, dan beberapa warna turunan sebagi modifikasi warna untuk meningkatkan nilai estetika.

Warna-warna yang digunakan antara lain warna kuning, dan warna hitam. Warna tersebut dijadikan warna dasar untuk mendominasi warna lain yang nantinya akan dijadikan warna pelengkap dari desain map ini. Warna dasar ini juga digunakan untuk tidak menghilangkan identitas perusahaan dari Purwa Caraka Music Studio.



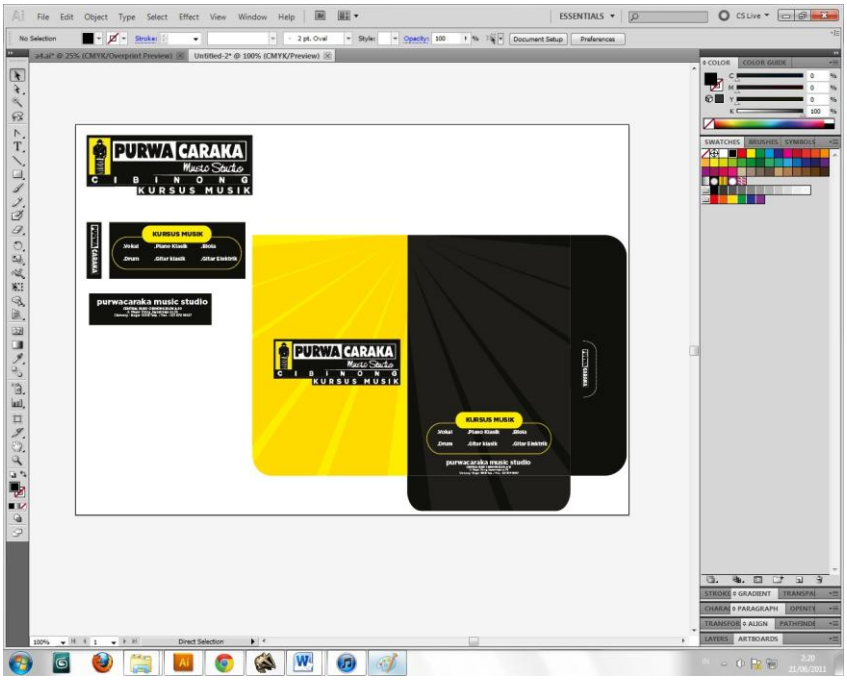
Gambar III.7 peletakan elemen visual dan modifikasi warna

Elemen visual sebagai penambah nilai estetika diatur agar tidak menggangu penglihatan dan terlihat sederhana.



Gambar III.8 pemilihan font yang akan digunakan pada map

Pemilihan jenis font ditentukan berdasarkan karakter yang akan ditampilkan dari Purwa Caraka Music Studio, yaitu professional.



Gambar III.9 peletakan logo serta alamat perusahaan



Gambar III.10 Hasil Map tampak depan dan belakang



Gambar III.11 Hasil Map tampak keseluruhan

3.4.2 Perancangan Kartu Nama

3.4.2.1 Konsep Perancangan

Penentuan konsep dilakukan dengan diskusi antara pemimpin perusahaan dengan praktikan sebagai desainer sekaligus konseptor. Pada tahap awal perancangan, praktikan mendapatkan materi tugas beserta bahasa-bahasa yang ingin diwujudkan dalam bentuk visual. Proses ini berlangsung satu arah dengan hanya menerima konsep awal dari pemilik perusahaan.

Tahap berikutnya, praktikan diminta untuk menerjemahkan materi-materi tersebut menjadi bentuk visual dalam beberapa alternatif.

Media kantor yang membutuhkan kekhasan identitas Purwa Caraka Music Studio antara lain :kartu nama, kop surat, map, amplop, dan *id card*. Perusahaan menginginkan setiap media yang di aplikasikan terhadap logo menjadi suatu karakter yang kuat yang mampu mewakili visi dan misi serta imej baik perusahaan.

Konsep yang ingin disampaikan sendiri adalah lembaga terpercaya yang memberikan ilmu seni musik secara professional dan berbasis pada pengetahuan khusus di bidang itu sendiri.

3.4.2.2 Teknis Perancangan

Mekanisme yang dipakai dalam proses kerja praktek ini adalah menggunakan sistem musyawarah sehingga pemimpin perusahaan maupun praktikan memiliki hak untuk menyalurkan pendapat dan memberikan ide-ide kreatif yang dapat membangun dan memajukan perusahaan kearah yang lebih baik.

3.4.2.3 Konsep Visual

Menggunakan elemen persegi panjang dan warna khas yaitu kuning dan hitam serta penempatan logo, nama, alamat serta biodata lain yang dikomposisikan agar sesuai dan seimbang.

KARTU NAMA

DEPAN



BELAKANG







Gambar III.12 Kartu Nama Untuk Staf Purwa Caraka Music Studio

3.4.3 Perancangan Kop Surat dan Amplop

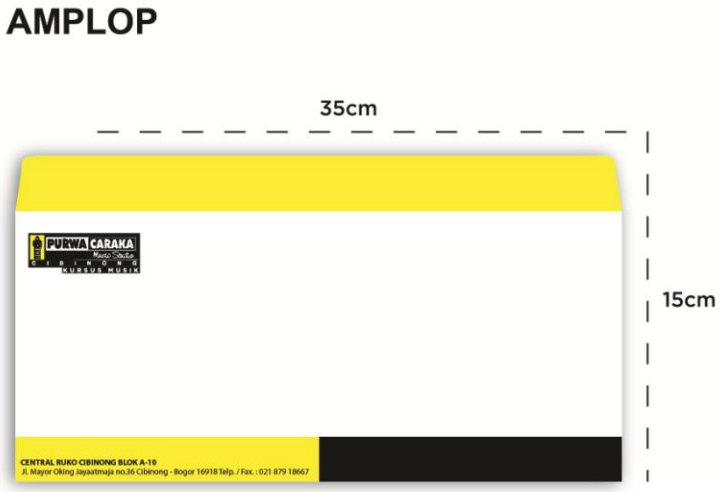
3.4.3.1 Konsep Perancangan

Masih dengan konsep yang sama, penempatan *layout* untuk media kop surat dan amplop ini disesuaikan pula dengan media lain seperti kartu nama dan *Id Card*.

3.4.3.2 Teknis Perancangan

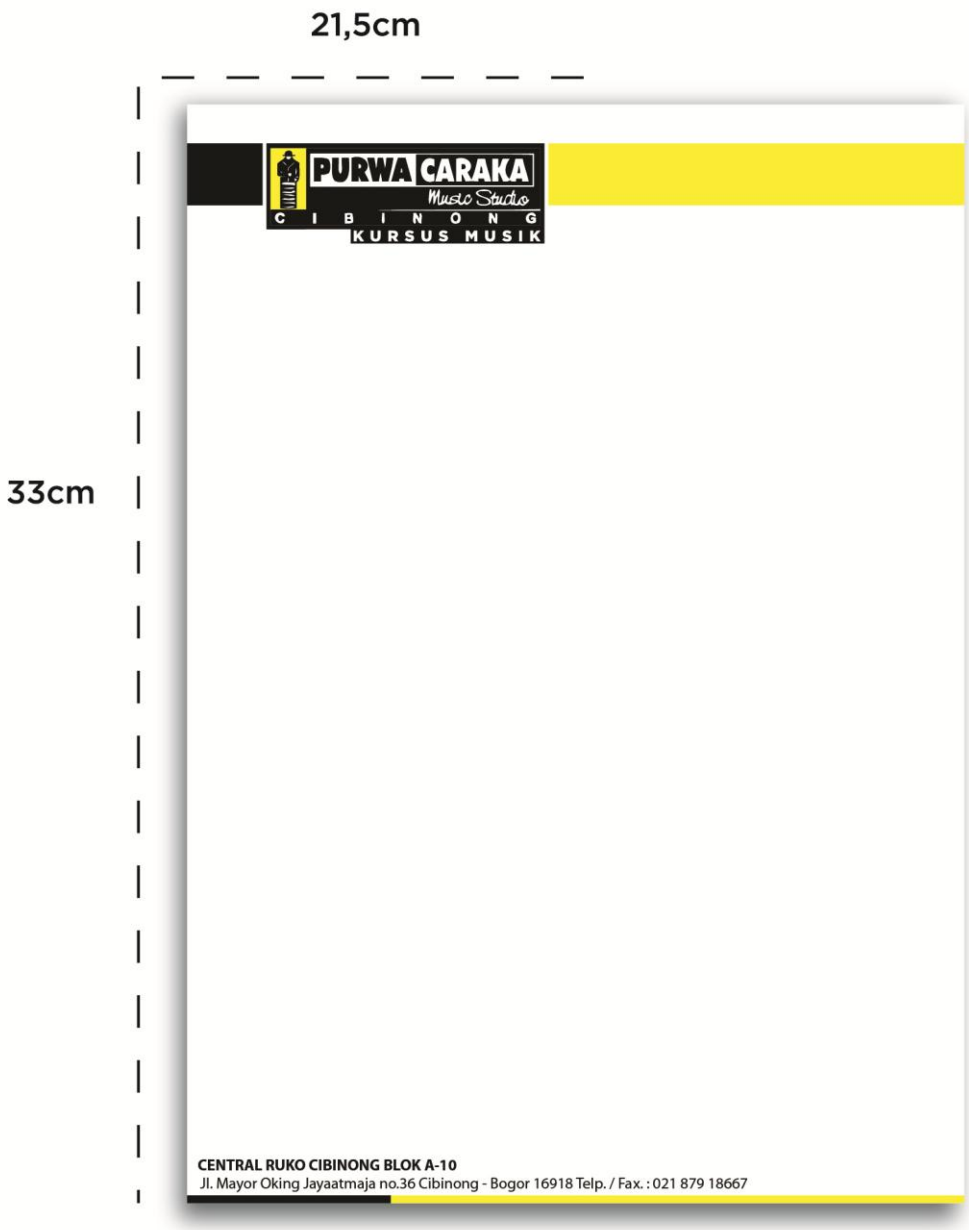
Proses perancangan media aplikasi ini dilakukan berdasarkan konsep materi yang diinginkan oleh pemimpin. Proses ini berlangsung hingga praktikan dapat menghasilkan desain visual berdasarkan materi yang diberikan, dengan catatan praktikan menyediakan beberapa opsi visual untuk menjadi alternatif atau pilihan bagi pemimpin untuk memberikan revisi hingga pada tahap akhirnya pemimpin perusahaan dapat menemukan serta menentukan desain yang paling sesuai dengan citra perusahaan.

3.4.2.3 Konsep Visual



Gambar III.13 Amplop

KOP SURAT



Gambar III. 14 Kop Surat

3.4.4 Perancangan *Id Card*

3.4.4.1 Konsep Perancangan

Pada perancangan *Id Card*, yang diutamakan dalam konsep adalah mengenai tanda pengenal dari si pemilik kartu serta indikator visual perusahaan yang meski hanya dilihat sekilas namun mampu mewakili pengenalan bahwa seseorang pemilik *Id Card* tersebut bekerja di Purwa Caraka Music Studio.

3.4.4.2 Teknis Perancangan

Perancangan masih menggunakan software Adobe illustrator dan dilakukan dengan melakukan pembuatan beberapa alternatif tampilan guna mempermudah masyarakat untuk mengenali identitas dari *Id Card* tanpa perlu berfikir.

3.4.4.3 Konsep Visual

Praktikan memberikan beberapa alternatif untuk menjadi pilihan bagi pemimpin perusahaan yang nantinya akan dipilih dan dijadikan *Id Card* didalam perusahaan.

Pada *Id Card* ini, Purwa Caraka Music Studio hanya menginginkan praktikan menyediakan kolom yang nantinya akan diisi oleh foto serta biodata singkat dari pemilik kartu.

Warna yang digunakan tetap berada pada warna kuning dan hitam, karena warna tersebut telah menjadi warna khas yang dimiliki oleh Purwa Caraka Music Studio dan menghindari kesamaran pemahaman masyarakat akan identitas perusahaan.



Gambar III. 15 *Id Card*

3.4.5 Perancangan *Table Tag*

3.4.5.1 Konsep Perancangan

Table Tag merupakan salah satu atribut kantor yang umumnya digunakan di meja *front office* guna mengidentifikasi bagian-bagian staf dan menjadi *sign system* bagi masyarakat yang datang dan ingin menanyakan informasi-informasi tertentu mengenai Purwa Caraka Music Studio sehingga ketika datang, pengunjung tersebut akan langsung tahu dimana meja yang akan dapat memberinya informasi.

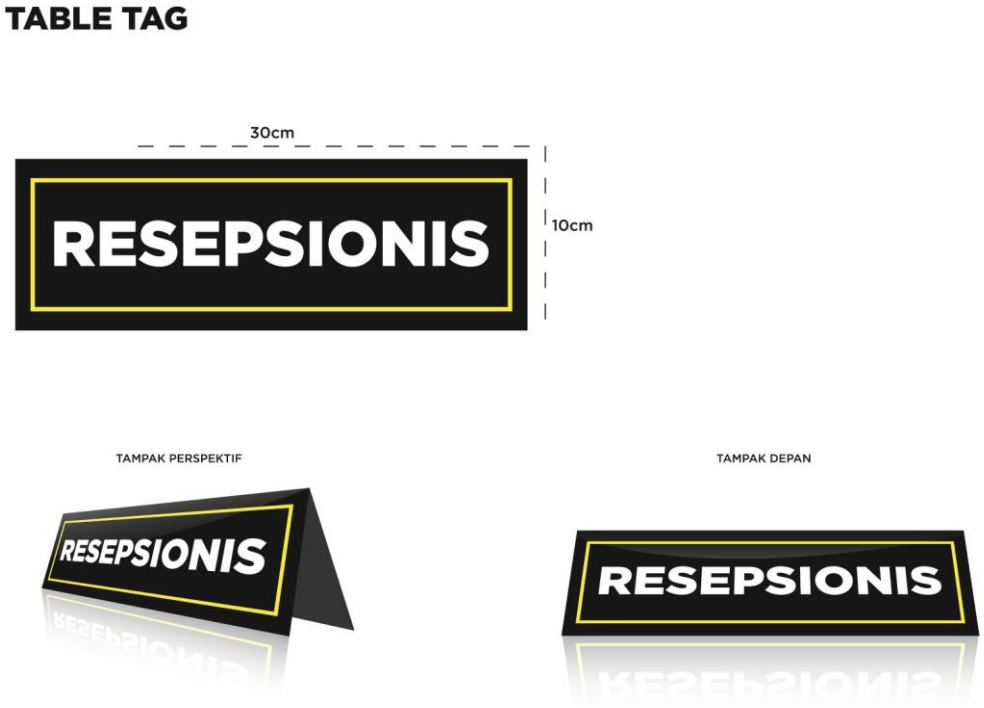
3.4.5.2 Teknis Perancangan

Praktikan diminta untuk membuat *table tag* yang berfungsi sebagai penanda, yang diletakan dimeja *front office*, teknis selama perancangan yang harus difikirkan adalah mengenai jarak pandang antara masyarakat yang datang dan masuk ke kantor dengan ukuran

table tag yang terpampang diatas meja kantor sehingga setiap ada orang tua yang ingin mengetahui informasi atau mendaftarkan anaknya untuk belajar di Purwa Caraka Music Studio ini maka akan dengan mudah menemukan dimana tempat yang tepat untuk ia dapat menemukan informasi yang dibutuhkan.

3.4.5.3 Konsep Visual

Konsep visual untuk *table tag* ini dibuat sederhana, sesuai dengan fungsinya yang memang frontal dan langsung tertuju pada indentifikasi masalahnya, yaitu sebagai penunjuk dan penanda informasi.



Gambar III.16 *Table Tag*