BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Selama masa kerja praktek di Studio V-Arts praktikan menjalankan fungsi dan peran sebagai berikut :

1. Konseptor
2. Desainer

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Sebagai Konseptor praktikan dituntut untuk dapat membuat suatu konsep, mengajukan ide dan menawarkan solusi sebagai panduan dalam merancang sebuah karya grafis.

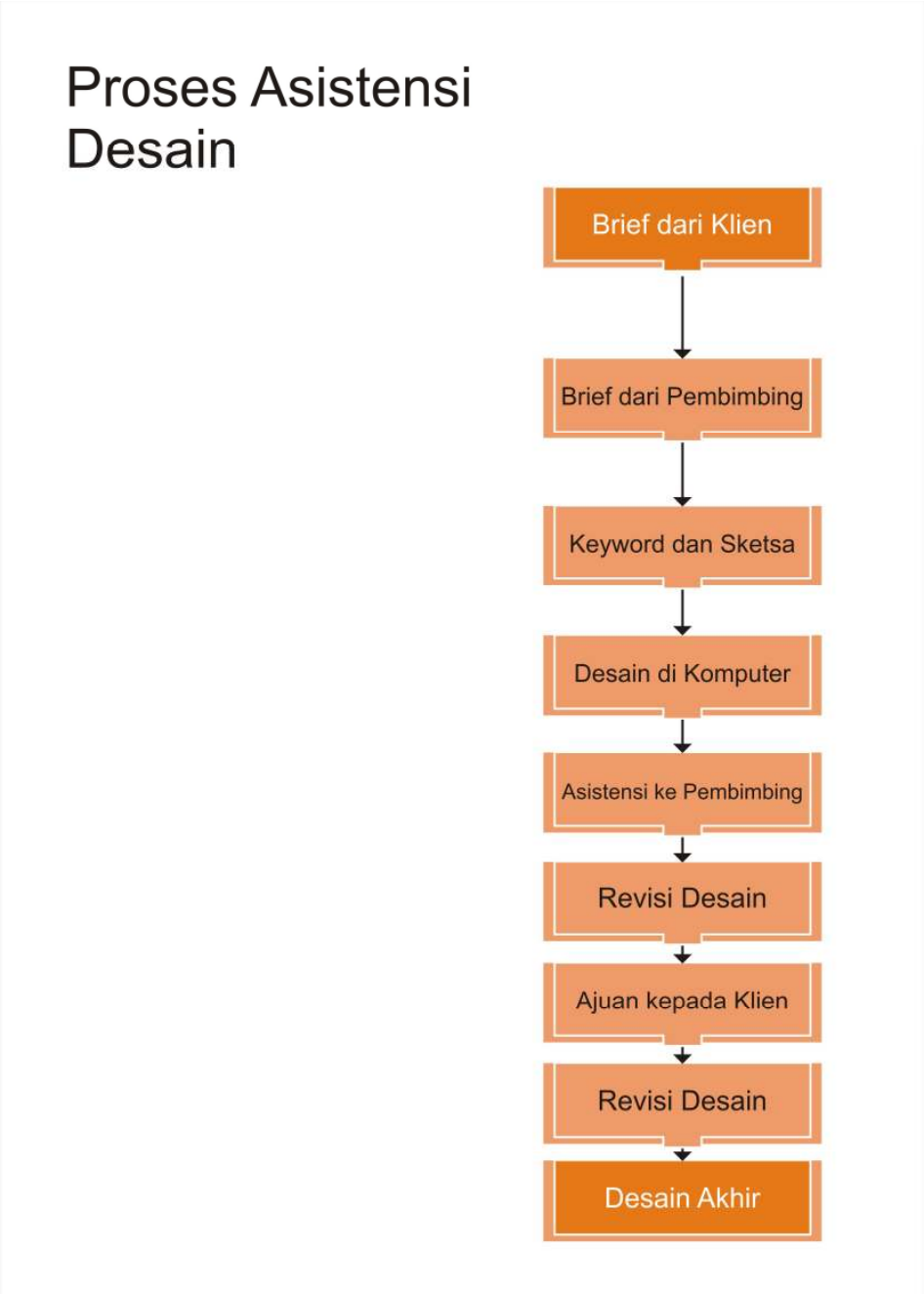
Sebagai Desainer praktikan harus memiliki kemampuan dan penguasaan teknis dalam mengeksekusi pekerjaan yang diberikan oleh perusahaan berdasarkan kaidah-kaidah perancangan yang baik. Pekerjaan yang dilakukan antara lain:

- Membuat logo
- Membuat brosur
- Membuat ID card
- Membuat sertifikat
- Tracing gambar
- Input data

3.3 Metode Kerja Praktikan

Setelah menerima brief dari klien, pembimbing memberikan brief kepada praktikan untuk membuat logo. Tahap berikutnya praktikan mencari asosiasi dari *keyword* yang diberikan oleh pembimbing. Selanjutnya masuk ke tahap sketsa. Setelah itu mencari referensi visual yang memadai dan mengeksekusi desain menjadi beberapa

alternatif logo. Setelah di revisi, praktikan mendesain kembali hingga menjadi logo akhir yang disetujui klien.



Gambar 3.1 diagram asistensi

3.4 Perancangan Logo Yayasan Rumah Keluarga Indonesia (RKI)

3.4.1 Konsep Perancangan

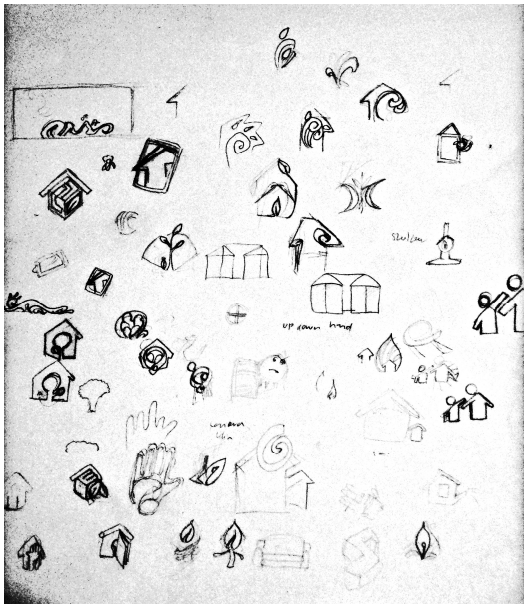
Sesuai dengan brief yang diberikan oleh pembimbing, logo harus mengandung unsur visual yang berkaitan dengan rumah. Rumah Keluarga Indonesia merupakan yayasan pendidikan bagi keluarga. Untuk itu logo yang dibuat harus mencerminkan kedekatan, kehangatan, perlindungan dan tuntunan yang ada dalam sebuah rumah.

Elemen dalam keluarga yang diambil menjadi bagian logo yakni orangtua dan anak. Representasi sebuah keluarga yang utuh cukup diwakili dengan keberadaan orangtua dan anak dalam satu rumah.

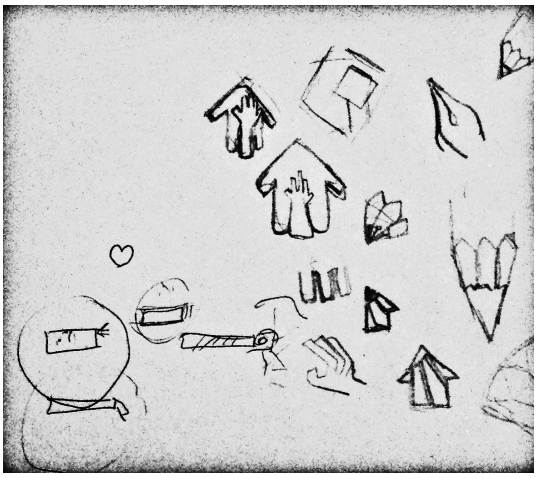
Mengacu kepada referensi umum logo sosial, maka logo RKI dibuat dengan gaya penyederhanaan objek yang merupakan metafora dari sebuah rumah dan sebuah keluarga yang terdiri ayah-ibu dan kakak-adik.

3.4.2 Teknis Perancangan

a. Sketsa



Gambar 3.2 sketsa 1



Gambar 3.3 sketsa 2

b. Alternatif Logo



Gambar 3.4 alternatif desain awal logo

c. Logo Akhir



Gambar 3.5 logo akhir RKI



Gambar 3.6 logo disertai identitas instansi

d.Konsep Warna



Gambar 3.7 kode warna logo

Skema warna yang digunakan yakni split komplementer yang memiliki karakteristik sedikit kontras dengan tujuan untuk memperjelas perbedaan peran antara orangtua dan anak.

Kuning menandakan kebahagiaan dan imajinasi secara psikologi merangsang perkembangan saraf hal ini cocok dengan karakter anak-anak yang sedang dalam masa tumbuh.

Biru Cyan mewakili tanggungjawab dan kepercayaan dengan karakter menenangkan. Secara psikologi memiliki intuisi untuk menolong yang sangat sesuai dengan karakter orangtua.

e. Filosofi logo

karakter orangtua diwakili dengan bentuk rumah berwarna biru yang memiliki fungsi sebagai naungan. Kedua orangtua tampak mengulurkan tangan untuk mengayomi anak mereka. Karakter ibu berada disebelah kiri dekat dengan huruf R yang memiliki lengkungan.

Ayah disebelah kanan dekat dengan huruf K yang tegas. Adik memiliki ukuran lebih kecil (paling kiri) dibandingkan kakaknya (paling kanan). Simbol hati dimaksudkan sebagai penekanan bahwa pendidikan didasarkan pada kasih-sayang

f. Tipografi



Gambar 3.8 nama instansi menggunakan font Chianti

Huruf pendukung sebagai identitas yayasan yakni tipe *Chianti* yang memiliki karakteristik keterbacaan yang baik namun tidak kaku.

g. Aplikasi



Gambar 3.9 logo pada mug

3.4.3 Perangkat Lunak

Untuk pembuatan logo di komputer digunakan software sebagai berikut:

1. *CorelDRAW*, pengolah grafis berbasis vektor yang sering dipakai terutama untuk pembuatan logo dan layout.
2. *Lightwave 3D*, untuk membuat model dan animasi 3D termasuk proses rendering.