BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Penulis Dalam Perusahaan

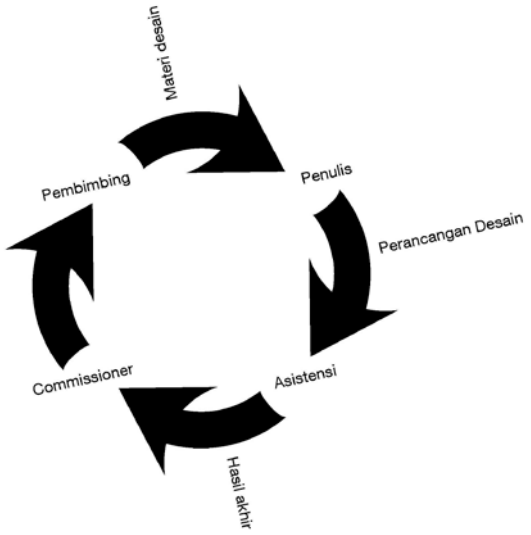
Dalam urutan kerja perusahaan, posisi penulis adalah sebagai desainer. Dimana penulis dipertanggung jawabkan oleh PR Manager. Penulis akan dipandu oleh PR Manager dalam setiap perkerjaan yang diberikan. Pada kerja praktek ini ini penulis diberi kesempatan untuk mendesain *roll banner* yang ditempatkan di ruang tunggu, pintu masuk perusahaan dan acara – acara *on - air* maupun *off – air* yang di adakan 99ers. Penulis akan berkonsultasi bersama PR Manager. Yang nantinya desain *roll banner* akan dipilih oleh *Commisioner* jika desain sudah layak baru di cetak.

3.2 Pekerjaan Penulis Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama melakukan kerja praktek, penulis mengerjakan dan membantu perusahaan terutama sebagai desainer grafis. Dan membuat sebuah *roll banner* sebagai media iklan atau promosi yang berbentuk gulungan yang akan ditempatkan pada ruangan.

3.3 Metode Kerja Penulis

Eksekusi dari pekerjaan ini penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator CS3 dan Adobe Photoshop CS3. Penulis mendapatkan tugas kerja praktek dari PR Manager yaitu Farhan Basyir. Tugas yang diberikan merupakan hasil kesepakatan dan kebutuhan perusahaan untuk menggantikan yang lama.



Gambar III.1 Metode Kerja Penulis

3.4. Perancangan *roll banner* 99ers

Penulis mengerjakan *roll banner* untuk kebutuhan perusahaan 99ers dan dibutuhkan sebagai sarana promosi untuk konsumen produk 99ers. Roll banner itu sendiri mencerminkan karakter maupun komitmen dari perusahaan 99ers itu sendiri.

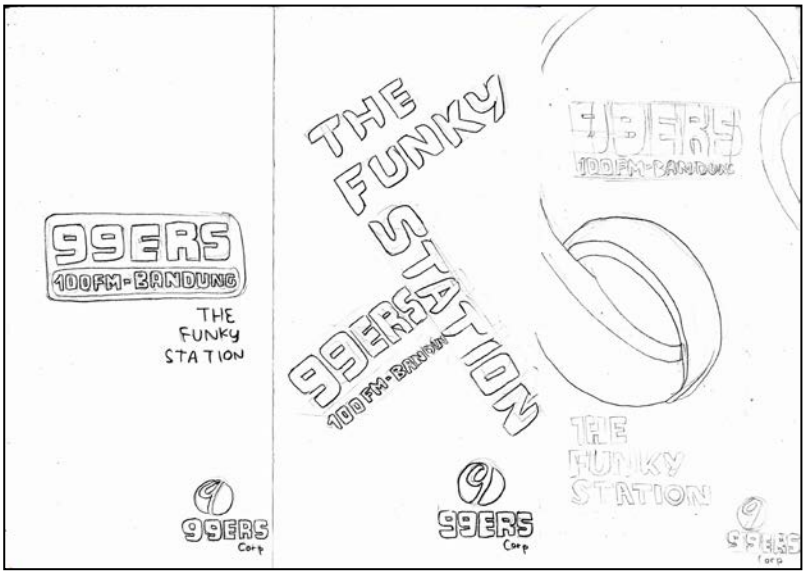
3.4.1 Konsep perancangan

Mengambil konsep “anak muda yang dinamis dan funky”. Konsep diambil setelah berdiskusi dengan Pembimbing Perusahaan dengan berbagai pertimbangan desain *roll banner* terdahulu belum pernah berubah dari tahun ke tahun, dengan desain yang baru ingin memunculkan perubahan yang lebih ceria dan suasana baru di kantor 99ers.

3.4.2 Teknis perancangan

Proses sketsa

Teknis perancangan *roll banner* dimulai dengan membuat alternatif sketsa sebagai bahan acuan digital. Desain *roll banner* ada tiga alternatif.

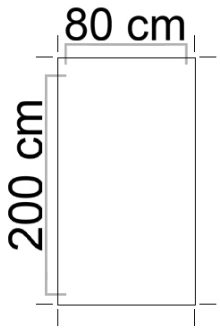


Gambar III.2 Sketsa *roll banner*

Setelah melalui sketsa langsung proses digitalisasi dengan tiga alternatif dan *varian.* Dipilih No 2 dengan beberapa kali asistensi karena kurang sana sini. Digitalisasi menggunakan *software* Adobe Illustrator CS3.

Proses Digitalisasi

Setelah mendapatkan sketsa *roll banner* yang diinginkan. Penulis membuat ukuran roll benner sesuai aslinya yaitu dengan panjang 200cm dan lebar 80 cm.



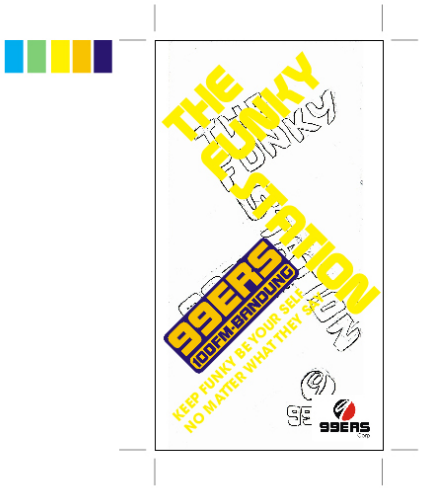
Gambar III.3 Ukuran *roll banner*

Selanjutnya penulis membuat palet. Palet ini berupa persegi panjang yang tersusun rapih di samping desain *roll banner*. Berisi warna yang sesuai dengan konsep *roll banner*. Palet di sini sebagai panduan warna yang akan dipakai penulis untuk menjaga konsistensi warna. Tak ketinggalan dengan memasukan gambar sketsa hasil *scan* denga format (.jpeg)



Gambar III.4 Memasukan sketsa dan membuat palet

Setelah itu penulis memasukan elemen tipografi, warna dan bentuk. Semua dimulai dengan langkah menjiplak gambar sketsa. Tipografi di miringkan dan logo di masukan.



Gambar III.5 Memasukan elemen gambar dan tipografi

Memasukan repetisi kalimat *THE FUNKY STATION* dengan maksud melengkapi layout yang terlihat kosong sekaligus menambah estetika juga sebagai improvisasi yang dilakukan penulis. Dan kalimat repetisi ini hanya pelengkap oleh karena itu visualnya tidak boleh menganggu komposisi. Atau lebih tepatnya visualnya tidak terlalu menonjol selain logo 99ers, 99ers corp, *THE FUNKY STATION* dan slogan Keep funky be yourself no matter what they say.



Gambar III.6 Memasukan elemen tipografi repetisi

Penulis melengkapi *lay out* dengan *background* warna biru.

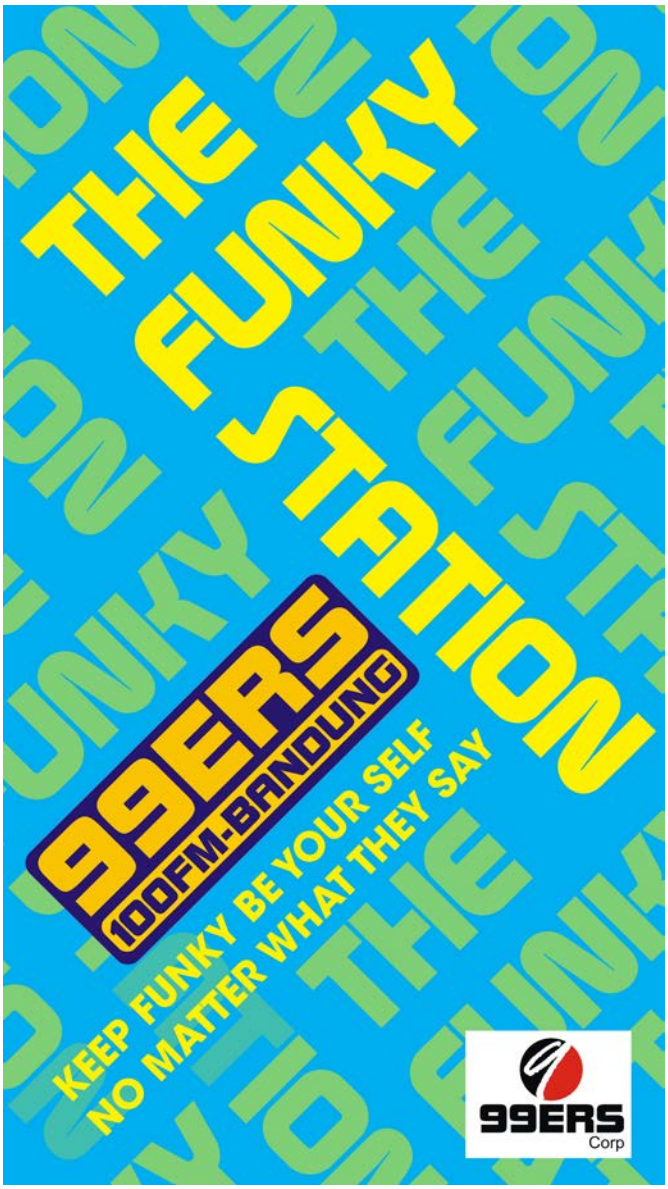


.

Gambar III.7 Memasukan *background*

3.4.2 a Asistensi Digital

Asistensi ke dua setelah proses digitalisasi pembimbing perusahaan mengomentari bagian logo 99ers Corp menggunakan kotak putih. Maksud penulis menggunakan kotak putih agar logo *corp* terlihat jelas tidak beradu kuat dengan tipografi kalimat *THE FUNKY STATION*. Penulis pun menggunakan alternatif dengan menghilangkan kotak putih tersebut sesuai permintaan pembimbing perusahaan.



Gambar III.8 *Roll banner* digital asistensi pertama

3.4.2 b Hasil akhir *roll banner*

Hasil akhir di peroleh setelah 2 kali asistensi dan pemilihan berbagai alternatif selain desain dibawah. Disamping pemilihan alternatif dan *varian* warna penulis pun melakukan asistensi karya *roll banner* yang lain. Dipilihnya desain *roll banner* di bawah ini karena paling mewakili dan



memang layak untuk di cetak.

Gambar III.9 Hasil akhir *roll banner*

3.4.2.c Tinjauan desain *roll banner*

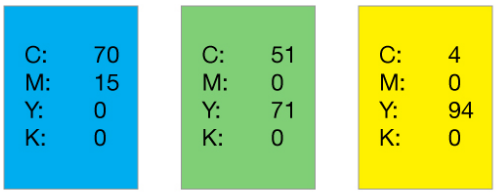
Tipografi:

Posisi miring memvisualisasikan dinamis dengan repetisi kalimat *THE FUNKY STATION* yang penuh yang memiliki arti 99ers Radio memang sangat *funky* dari segi mana pun. Dengan itu penulis menggunakan huruf Age yang mewakili konsep.



Gambar III.10 Huruf Age

Warna:



Gambar III.11 Warna CMYK *roll banner*

Warna yang ceria dengan turunan dari warna perusahaan 99ers yaitu oranye dan biru tua. Memberikan makna muda dan *funky*. Warna hijau didapat setelah menggunakan *Opacity.*

Layout:

Dinamis dengan tipografi yang penuh yang mengimplementasikan konsep anak muda yang dinamis dan *funky*. Tipografi di sini berperan penting secara keseluruhan di tunjang dengan warna.