BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

1.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan penulis di Parijz Van Java TV adalah sebagai desainer grafis. Penulis diarahkan oleh *group head of post production* ke bagian divisi desain di PJTV. Kemudian bagian divisi desain menjelaskan apa saja pekerjaan bagian desain grafis yang saat ini sedang diperlukan.

Saat ini program acara yang tertera pada *website* PJTV masih merupakan program acara-acara lama yang belum diperbaharui. Oleh karena itu, salah satu tugas yang diberikan kepada penulis adalah membuat desain *banner* dari program acara-acara baru PJTV yang nantinya akan ditampilkan pada *website* PJTV berupa tampilan *slide show*.

Desain *banner* ini penting, karena merupakan media untuk mengenalkan program acara apa saja yang dimiliki PJTV. Dengan tampilan *slide show* yang hanya beberapa detik saja, *banner* ini harus bisa menjadi daya tarik bagi masyarakat agar mereka tertarik untuk menyaksikan program acara tersebut. *Software* yang digunakan oleh penulis untuk membuat desain *banner* ini adalah Adobe Photoshop CS3.

1.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selain membuat desain *banner* program acara PJTV untuk tampilan di *website*, selama melakukan kerja praktek penulis juga telah menyelesaikan beberapa perancangan desain, yaitu :

- Membuat desain *sign system* untuk kategori acara yang ditayangkan oleh PJTV. Terdapat 5 kategori acara, yaitu; kategori anak-anak, remaja, semua umur, dewasa, dan bimbingan orang tua.

- Membuat desain *x-banner* untuk acara “Ekspresi Putih Abu-Abu”.
- Membuat denah untuk rancangan kantor pusat dan studio baru PJTV di Dago Plaza.
- Membuat desain untuk tampilan saat siaran TV mengalami gangguan.
- Membuat desain supergrafis untuk mobil PJTV.

Perancangan desain-desain tersebut dirancang menggunakan *software* Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Illustrator CS3. Perancangan desain ini dibuat sesuai dengan konsep yang dibutuhkan dan diinginkan oleh divisi desain grafis, *group head of post production*, dan juga klien. PJTV selalu berusaha untuk memenuhi kepuasan pemirsanya. Maka selain kemampuan desainer sendiri, proses perancangan desain tidak lepas dari permintaan para pihak perusahaan agar perancangan desainnya tepat sesuai dengan yang diharapkan.

1.3 Metode Kerja Praktikan

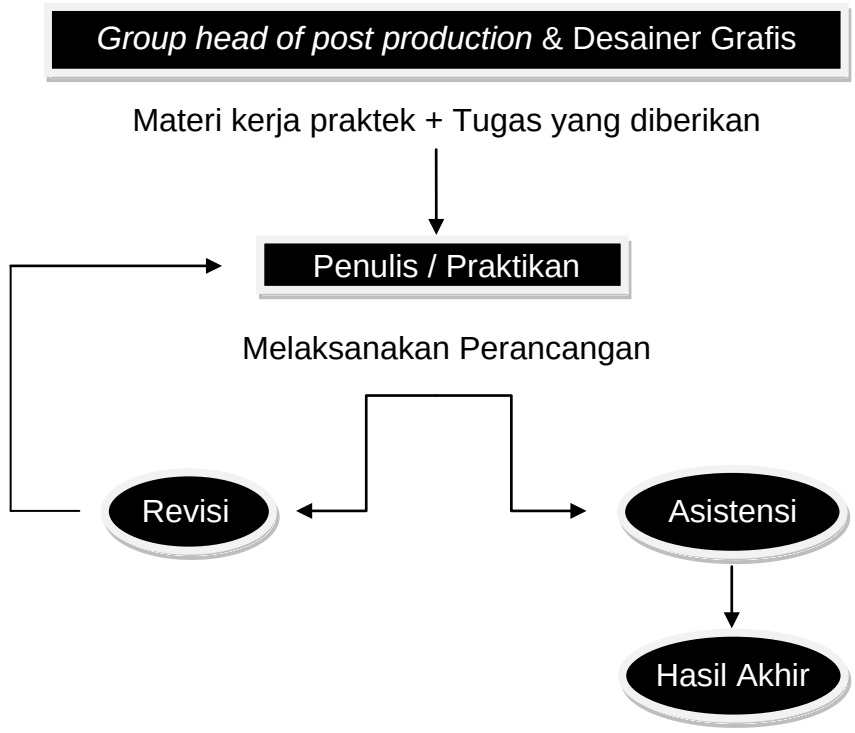
Sebagai desainer grafis, penulis diberikan tugas oleh *group head of post production* dan bagian desain grafis untuk merancang desain *banner* sebagai media untuk mengenalkan program-program acara PJTV di *website* mereka. Alasan tugas ini diberikan karena saat ini program acara yang tertera di *website* PJTV sebagian adalah program-program lama yang belum diganti oleh program baru.

Group head of post production berdiskusi dengan bagian desain grafis untuk menentukan konsep dari *banner* yang akan dirancang. Mulai dari ukuran, karakteristik visual, format *file*, dan acara apa saja yang akan dibuatkan *banner*.

Setelah konsep ditetapkan, tugas langsung diberikan kepada penulis. Kemudian penulis langsung melaksanakan perancangan tahap demi tahap.

Proses perancangan *banner* ini ada yang dilaksanakan di dalam studio produksi PJTV, dan jika jam kerja telah habis maka proses dilanjutkan di rumah, dan esok harinya diperlihatkan untuk asistensi dan revisi desain.

Berikut adalah grafik metode kerja penulis selama melaksanakan kerja praktek di Parijz van Java TV :



Tabel III.1 Grafik Metode Kerja

1.4 Perancangan *Banner* Program Acara

Sebelum melakukan perancangan, penulis menganalisis *website* PJTV untuk mengetahui karakteristik visual yang dimiliki PJTV agar

perancangan yang dibuat memiliki karakteristik visual yang sama dengan *website* yang sudah ada. Setelah itu penulis diberikan materi seperti ukuran *banner*, format *banner*, dan lain-lain.

Untuk merancang visual yang akan ditampilkan pada *banner*, tentu saja penulis harus mengetahui lebih dulu bagaimana isi dari masing-masing program acara, agar penulis tahu visual menarik yang seperti apa yang akan ditampilkan agar setiap desain bisa mewakili isi keseluruhan dari masing-masing program acara tersebut.

1.4.1 Konsep Perancangan

Dalam perancangan desain *banner* untuk program acara ini, pihak *group head of post production* PJTV sudah memiliki konsep awal desain yang ingin dirancang, sehingga penulis hanya tinggal mengembangkan dari konsep awal tersebut.

1. **Format dan Ukuran**

   Format perancangan *banner* untuk program acara baru ini disesuaikan dengan format *banner* yang sebelumnya sudah digunakan untuk *banner* program acara lama pada *website* PJTV, yaitu format *landscape* dengan ukuran 800x600 *pixels*.

2. ***Layout***

   Konsep untuk penempatan *layout* untuk perancangan *banner* program acara baru ini disesuaikan dengan keinginan dari *group head of post production* PJTV. Konsep yang diinginkan yaitu menampilkan *host* dari masing-masing program acara, menampilkan nama acara, dan menampilkan beberapa potongan gambar yang diambil dari cuplikan masing-masing acara.

3. Warna dan Tipografi

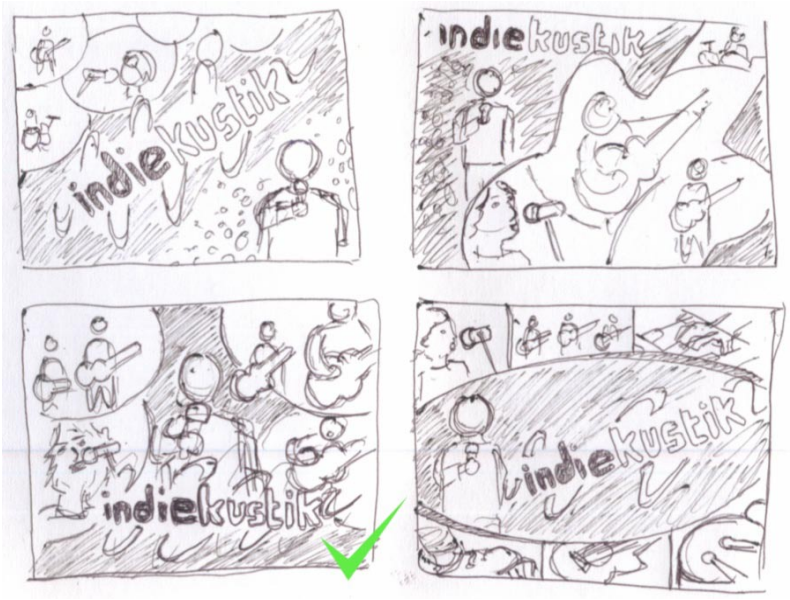
Konsep warna dan tipografi untuk perancangan *banner* program acara baru ini disesuaikan dengan masing-masing program acara. Misalnya, program acara “Jalan Malam” akan dominan dengan warna hitam. Untuk tipografi, tidak diperlukan banyak teks, hanya perlu menampilkan nama program acara yang desainnya diambil dari *bumper* masing-masing program acara.

1.4.2 Teknis Perancangan

Dari konsep yang telah ditentukan oleh pihak *group head of post production* PJTV, maka penulis langsung memulai perancangan dengan beberapa tahap.

1. Tahap Pertama

Dalam setiap pembuatan karya, alangkah sangat baik jika dimulai dengan sketsa manual. Maka dari itu, praktikan membuat beberapa sketsa sebagai alternatif desain yang nantinya akan ditentukan oleh pihak *group head of post production* PJTV.



Gambar III.1 Beberapa Alternatif Sketsa

2. Tahap Kedua

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah menganalisis masing-masing program acara, sehingga penulis bisa mengetahui bagaimana bentuk visual yang tepat dan menarik untuk menggambarkan seluruh isi acara pada desain *banner*.

3. Tahap Ketiga

Dikarenakan tidak adanya foto-foto dari *host* dan cuplikan-cuplikan dari masing-masing program acara, maka tahap ketiga yang dilakukan adalah membuka *file* program acara pada *Media Player Classic* atau *software* sejenisnya.



Gambar III.2 Membuka *File* Program Acara pada *Media Player*

Praktikan memilih dan memotong beberapa cuplikan dari video tersebut. Cuplikan yang menarik kemudian di *capture* dan disimpan menjadi *file* gambar. Dalam satu program acara, praktikan mengumpulkan beberapa potongan gambar sebagai berikut.



Gambar III.3 Beberapa Potongan Gambar Yang Telah Dipilih

4. Tahap Keempat

Setelah kumpulan potongan gambar kira-kira cukup untuk mewakili masing-masing program acara, maka akan masuk ke *software* Adobe Photoshop.

Langkah pertama dalam Adobe Photoshop, praktikan memasukkan beberapa gambar dari cuplikan video. Kemudian gambar tersebut diberi *masking* agar batas antar gambar menjadi hilang.



Gambar III.4 Menghilangkan Batas Antar Gambar

5. Tahap Kelima

Langkah berikutnya, memasukkan potongan gambar *host* dan nama acara. Kemudian diberi efek *masking* agar batasan antar gambar hilang. Setelah itu, masing-masing gambar tersebut digabungkan dengan beberapa potongan gambar sebelumnya yang akan dijadikan *background*. Nama acara dan *host* diletakkan di tengah agar menjadi *eye-catching* dalam desain *banner* untuk program acara "Indiekustik" ini.

Karena pakaian dari *host* berwarna hitam dan latar belakang juga berwarna hitam, maka gambar *host* diberi efek *outer glow* sebagai pembatas antara keduanya.



Gambar III.5 Penggabungan Nama Acara, *Host*, Dan Background

6. Tahap Keenam

Untuk tampilan yang lebih seru dan meriah, maka praktikan menambahkan efek-efek seperti cahaya yang ditempatkan di latar belakang. Sehingga hasil akhirnya seperti gambar berikut.



Gambar III.6 Hasil Akhir Perancangan *Banner* Indiekustik

Setelah semua tahapan diselesaikan dan hasil perancangan tersebut diterima oleh pihak *group head of post production*, maka selanjutnya *file* tinggal disimpan dengan format ".jpeg".