BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan dalam Perusahaan

Melaksanakan kerja praktek di 99ers Radio ibarat bekerja di rumah sendiri. Kedekatan dan kecintaan dengan dunia *broadcast*, musik dan *entertainment* adalah hal yang sangat menarik dan membuat praktikan antusias untuk bekerja disana. Peranan praktikan disini adalah sebagai *desainer* yang dibimbing Farhan Basyir, yaitu selaku *Public Relation Manager* sekaligus *announcer* di 99ers Radio Bandung. Pekerjaan yang praktikan kerjakan adalah membuat rancangan desain untuk mempromosikan 99ers Radio dan *event* yang akan digelar oleh 99ers Radio sendiri.

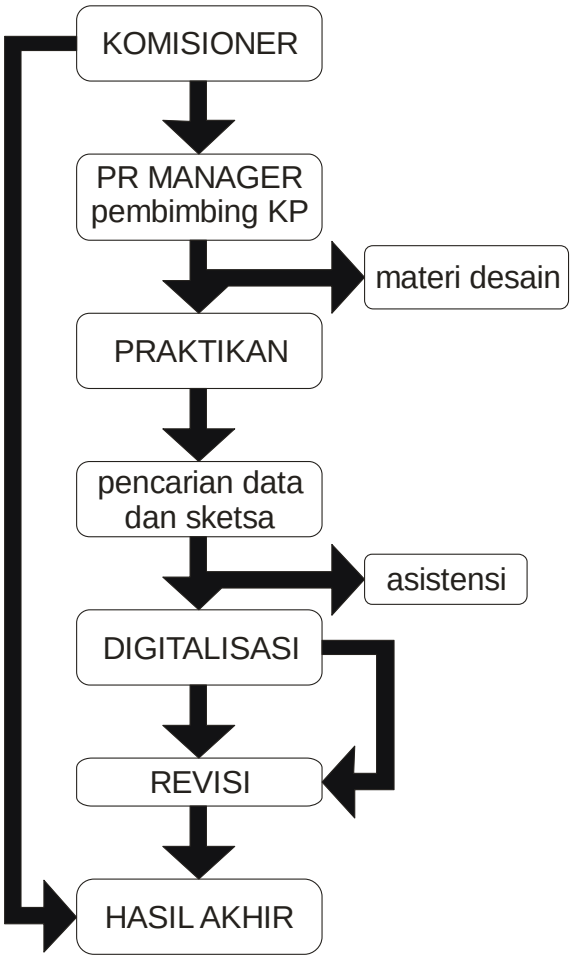
3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Pekerjaan yang diberikan adalah membuat desain sebuah iklan yang akan dimuat di majalah, disebut adalah majalah Total Film dan Provoke!. Namun dengan waktu yang relatif singkat, pihak perusahaan atau pembimbing KP diperusahaan meminta praktikan agar dibuatkan sebuah desain iklan majalah yang akan dipakai atau di-*publish* untuk keperluan jejaring sosial. Namun tugas membuat desain iklan untuk majalah tetap dibuat, tapi iklan majalah menjadi prioritas utama yang harus praktikan kerjakan secepatnya.

Iklan majalah ini merupakan salah satu *event* promo yang dimiliki 99ers Bandung. Maka dari itu ketersediaannya sebuah iklan majalah ini sudah menjadi keharusan dan wajib untuk melengkapi berbagai hal dalam proses *event* 99ers Radio ini berlangsung, dimana dicantumkan alamat web perusahaan seperti Facebook dan Twitter, bertujuan agar informasi dan *event-event* lain mudah didapatkan.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Dalam mendesain tentu tidak serta merta begitu saja jadi, desain yang baik adalah desain yang dapat membuat desainnya itu dikatakan benar, observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan, demi akuratnya komposisi yang ada di dalam desain kita. Pengumpulan data yang praktikan lakukan dengan cara mengamati dan mempelajari proses kerja dan perkembangan yang terjadi di perusahaan. Praktikan juga menggunakan media-media promosi yang pernah dibuat oleh perusahaan sebagai bahan referensi dan perbandingan.



Tabel III.1 Metode Kerja Praktikan

3.4. Perancangan Iklan Majalah 99ers Radio

Pada tahap perancangan, praktikan terlebih dahulu diberikan pengarahan oleh pembimbing dari perusahaan mengenai apa yang harus ditampilkan dalam desain iklan majalah ini agar kesan yang ingin ditampilkan dan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh khalayak.

3.4.1. Konsep Perancangan

Iklan majalah 99ers Radio Bandung akan ada setiap bulannya sebagai mana perusahaan majalah menerbitkan majalahnya. Konsep perancangan desain majalah ini harus disesuaikan dengan bahan-bahan dan data yang sudah diberikan oleh pembimbing KP dimana bahan intinya itu adalah beberapa foto *crew* 99ers Radio Bandung dengan *dresscode* formal berwarna hitam namun tetap dengan sentuhan-sentuhan *funky* yang sudah menjadi ciri dari 99ers Radio.

Sehingga dengan adanya iklan majalah ini diharapkan dapat menarik *audience* sebanyak mungkin untuk *stay tune* di 99ers Radio Bandung.

3.4.2. Teknis Perancangan

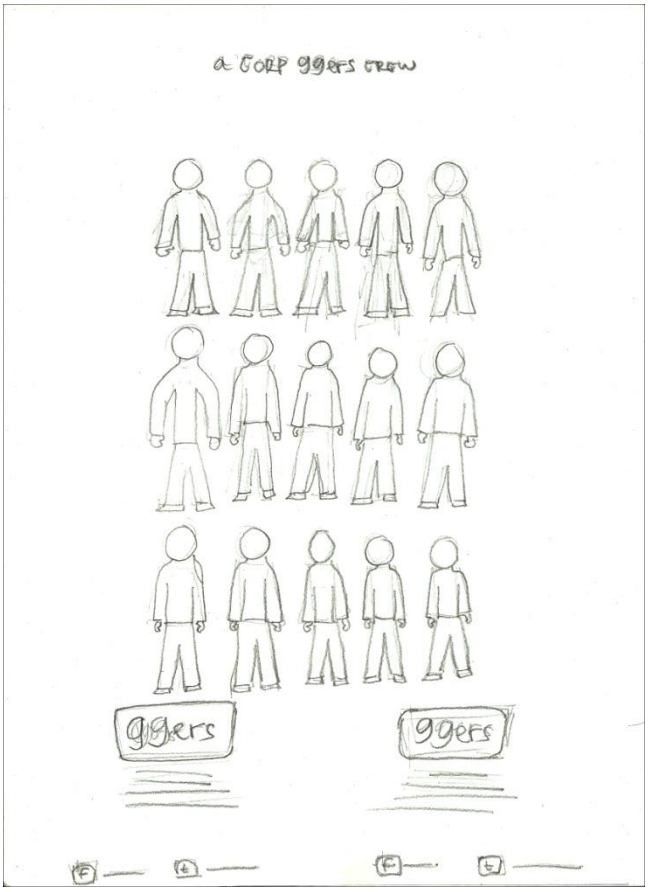
Teknis perancangan diawali dengan pencarian data, mulai pencarian *image* sebagai elemen grafis, logo-logo, *font*, gambar atau foto para pengisi acara. Setelah pencarian data yang sekiranya cocok untuk dimasukkan dalam rancangan iklan majalah, kemudian membuat beberapa alternatif sketsa dan melakukan tahap asistensi di perusahaan. Di tahap ini desain praktikan akan di revisi mulai dari segi tipografi, warna, peletakkan komposisi, susunan, peletakkan logo hingga besar atau kecilnya *image* akan dibahas.

A. Sketsa Manual



Gambar III.1 Sketsa 1

Sketsa pertama ini memiliki konsep *disco* karena bahan yangdiberikan beberapa foto *crew* dan logo 99ers. *Background* hitam logo dan foto diberi *glow* difoto yang sudah disusun dan logo agar kesan *funky* tidak hilang.



Gambar III.2 Sketsa 2

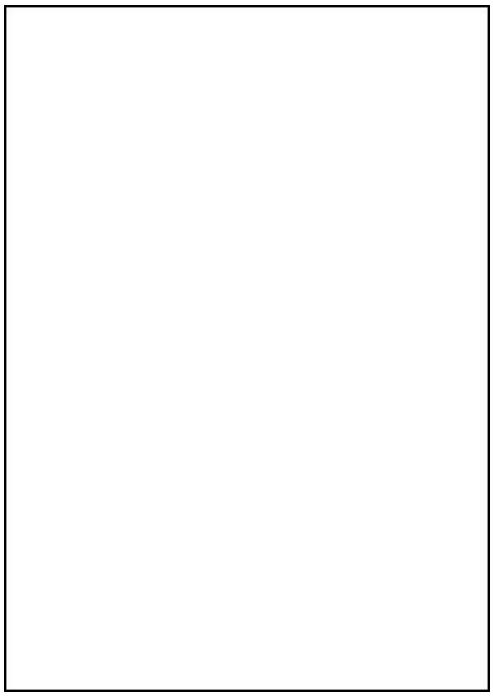
Konsep sketsa kedua tak jauh beda dengan sketsa pertama dengan tema yang sama. Disini blok dan *glow* dihilangkan, foto-foto *crew* lebih diperbesar, logo diperkecil agar lembar kerja cukup dan lebih menonjokan foto-foto dibandingkan dengan unsure visual lainnya.

Setelah melalui proses asistensi pada pembimbing di perusahaan, sketsa kedua menurut mereka lebih mewakili untuk iklan majalah 99ers. Dan dipilihlah sketsa kedua untuk diteruskan ke tahap selanjutnya, yaitu digitalisasi.

B. Proses Digitalisasi

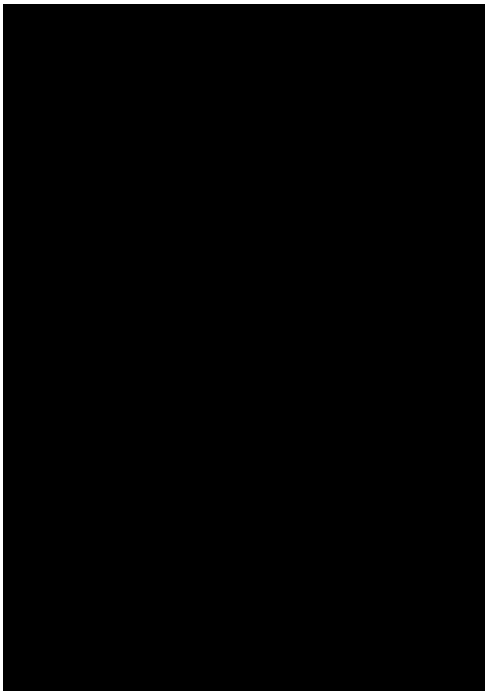
Praktikan menggunakan *Software CorelDRAW X4* untuk membuat unsure visual seperti logo dan *Photoshop CS4* dalam eksekusi tahap digital ini agar lebih mudah dalam mengolah berbagai *effect* yang ada di *software photoshop*.

Pertama membuat dokumen baru dengan ukuran A5. Ukuran yang dipakai sesuai dengan ukuran majalah yang akan digunakan sebagai media.



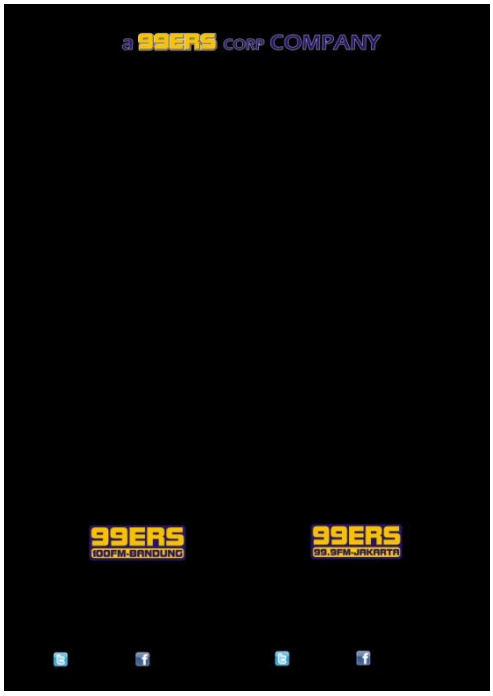
Gambar III. 3 Membuat ukuran A5

Proses selanjutnya penentuan *background* dan warna. Background seluruhnya hitam tanda gradasi warna dan tambahan apapun, disesuaikan dengan bahan yang diberikan.



Gambar III. 4 Peletakan *Background*

Selanjutnya memposisikan logo-logo pada *layout*. Logo 99ers Radio yang menjadi penggagas dalam pembuatan iklan majalah ini dan disesuaikan atas permintaan perusahaan sebelumnya.



Gambar III. 5 Posisi Logo-Logo

Penentuan tipografi dalam desain poster ini praktikan tidak terlalu menemukan kesulitan. Sesuai tema yang diangkat yaitu tetap terkesan anak muda dan *funky*, *font* yang dipilihpun harus memiliki karakter tersebut. Karakter yang *modern* dan mencerminkan anak muda jaman sekaran adalah *font* yang dipilih. Dan dipilihlah *font* yang dapat mewakili desain poster ini yaitu *Bubbleboy.*

bubbleboy

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 !@#$%□€·()-□=+[]\<>?

Warna font yang digunakan adalah warna putih, *background* yang hitam agar mudah dibaca pembaca.

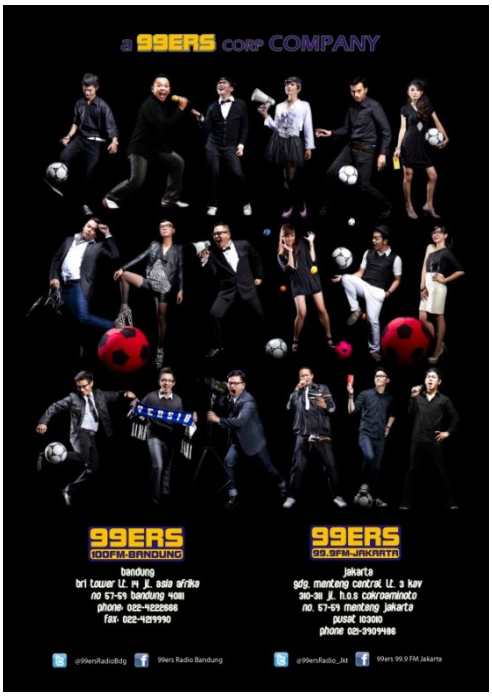
Untuk pemilihan warna tidak banyak, warna ungu dan kuning untuk logo 99ers itu sendiri, *background* hitam disesuaikan dengan data yang diberikan yaitu foto *crew* 99ers dengan *dresscode* formal hitam-hitam.

Di tahap ini nampak proses praktikan pada digitalisasi berbeda dengan sketsa awal. Praktikan juga melakukan asistensi tahap ini dengan dengan logo yang lebih menonjol dibandingkan dengan foto-foto, tetapi pimpinan perusahaan meminta agar foto-foto yang lebih ditonjolkannya dan moto perusahaan dihilangkan.



Gambar III. 6 Pemilihan Font dan Asistensi Digitalisasi

Sesuai dengan permintaan pimpinan perusahaan dan inisiatif praktikan maka hasil akhir perancangan desain iklan majalah terlihat seperti gambar dibawah ini.



Gambar III.7 *Final Artwork*



Gambar III.8 Hasil Akhir