BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

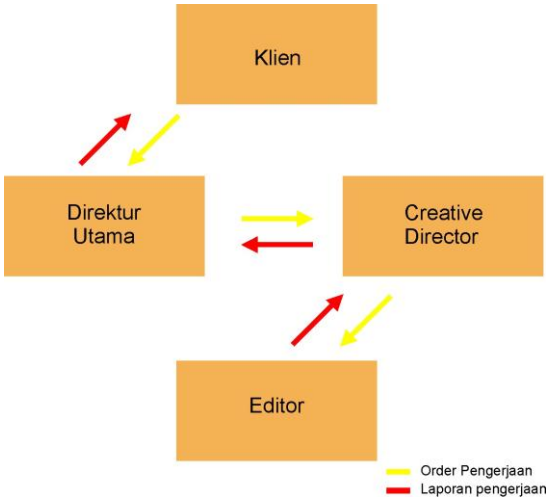
3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan dalam melaksanakan kerja praktek di perusahaan CV. Wayout Store ditempatkan pada bagian Management Produksi bagian dessain grafis.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Pekerjaan yang diterima praktikan pada saat melaksanakan kerja praktek adalah mendesain x-banner untuk media promosi produk Wayout. Dalam merancang desain, praktikan menggunakan *software* komputer grafis seperti CorelDRAW dan Photoshop untuk mempermudah pengerjaan perancangan desain agar mendapatkan hasil yang baik dan sesuai dengan konsep yang ditentukan. Pada pengerjaan tugas kali ini, praktikan dibimbing oleh koordinator kerja praktek.

3.3 Metode Kerja Praktikan



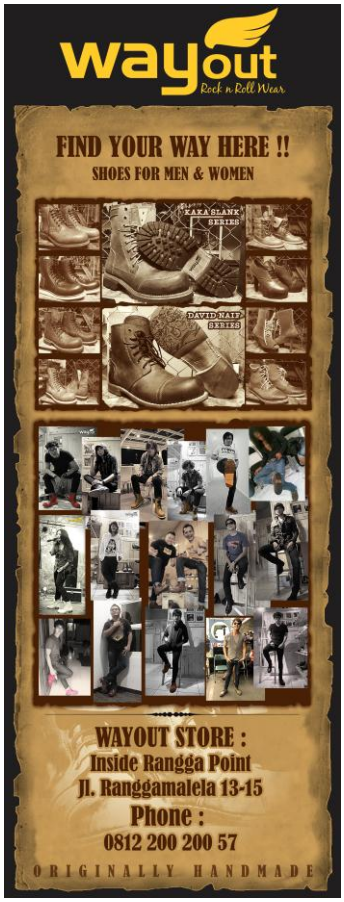
Tabel 2.1 Metode kerja praktikan

Pengawas kerja praktek memberikan perintah atas apa yang harus praktikan kerjakan, lalu setelah itu praktikan terlebih dahulu melakukan suatu tinjauan desain yang bertujuan untuk mendapatkan suatu ide dan konsep untuk mendesain x-banner. Dalam rancangan pembuatan desain x-banner, kewajiban yang pertama dilakukan adalah pembuatan sketsa dan *digital imaging*.

3.4 Perancangan Media Promosi X-Banner

3.4.1 Konsep Perancangan

Langkah awal dari perancangan desain x-banner adalah memikirkan ide-ide baru dan desain-desain yang saat ini sedang diminati oleh sebagian orang banyak. Kemudian melihat referensi desain-desain zaman sekarang.

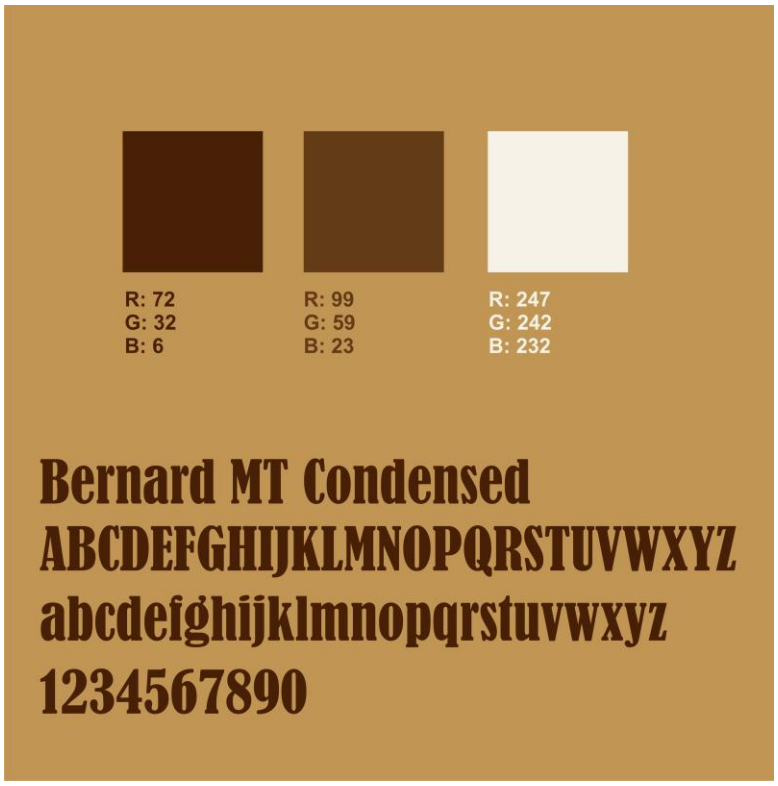


Gambar 3.1 Tampilan Desain x-banner Wayout Store

1. Warna dan Font

Pemilihan warna dan font untuk desain x-banner Wayout menampilkan warna dan font yang berkesan seperti Rock n Roll, dan desain tampak padat karena saat ini banyak sekali anak remaja yang tertarik dengan desain yang terkesan penuh dan padat.

Font yang digunakan adalah Bernard MT Condensed. Berikut adalah sample warna dan font desain x-banner Wayout :

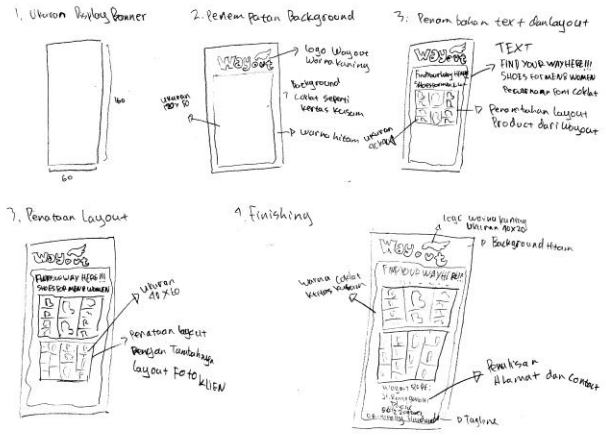


Gambar 3.2 warna dan font pada desain x-banner wayout Store

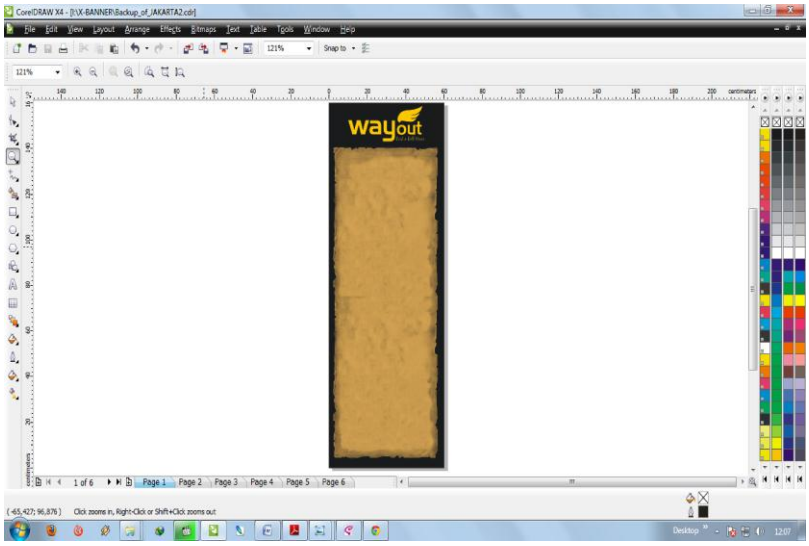
3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam merancang desain x-banner Wayout Store ini menggunakan *software* CorelDRAW X4. Dengan memulai membuka file baru pada document, lalu membuat vector gambar kemudian dilanjutkan dengan melayout font, foto dan memilih warna yang sesuai dengan karakteristik x-banner. Dengan tahapan sebagai berikut:

1. Proses Awal Mendesain X-Banner



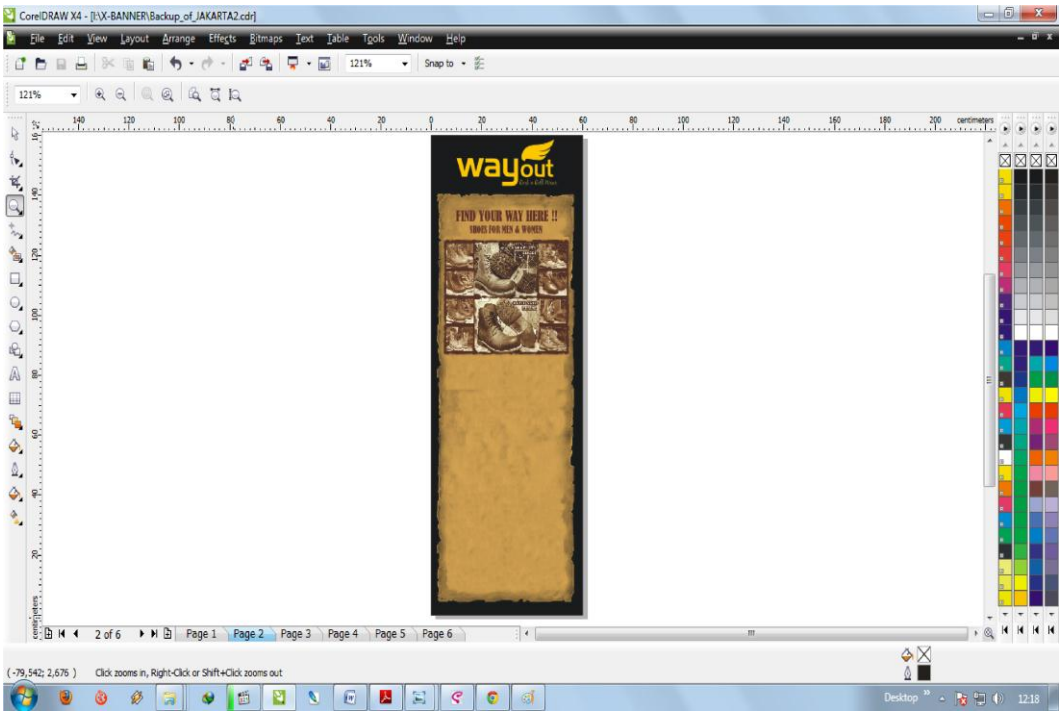
Gambar 3.3 Proses Awal sketsa x-banner Wayout Store



Gambar 3.4 Proses Awal Mendesain x-banner Wayout Store

Langkah pertama adalah membuka file *document* baru dari program CorelDraw X4, lalu menentukan ukuran layout dan membuat pola desain dengan menggunakan dari beberapa layer background hitam dan coklat seakan *background* ini berkesan tekstur kertas kusam. Dan menempatkan logo Wayout Store dibagian atas.

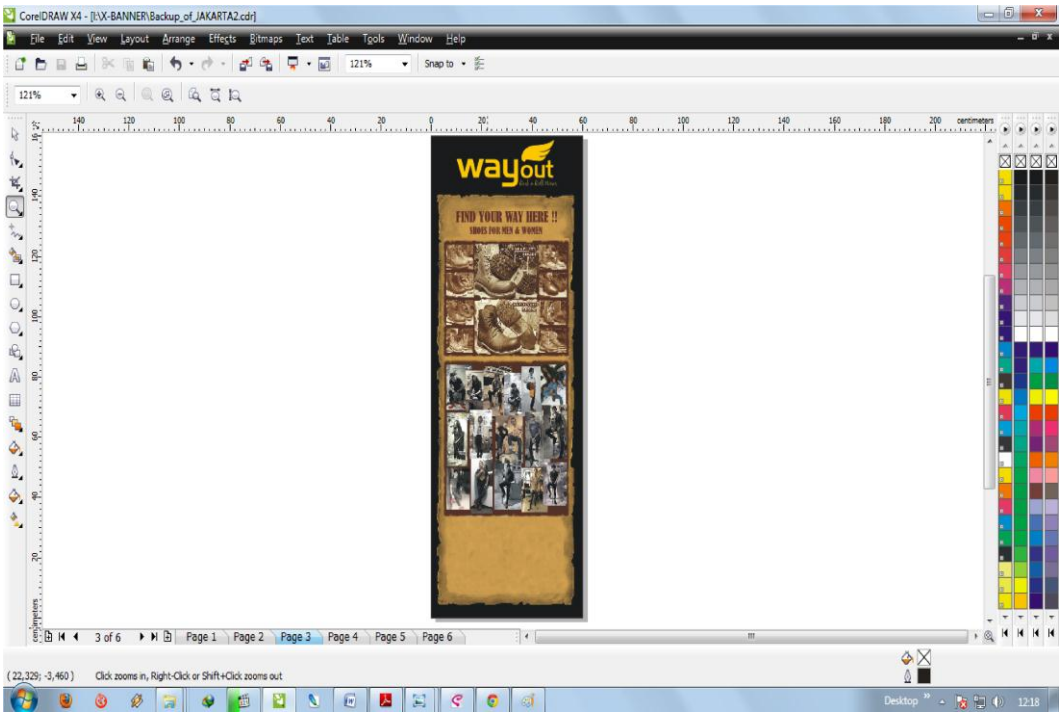
2. Penambahan *text* dan *layout*



Gambar 3.5 Teks dan *layout*

Langkah kedua agar terlihat padat pada sisi atas nama perusahaan dengan penambahan teks dan foto produk *series* dibagian bawah logo Wayout Store.

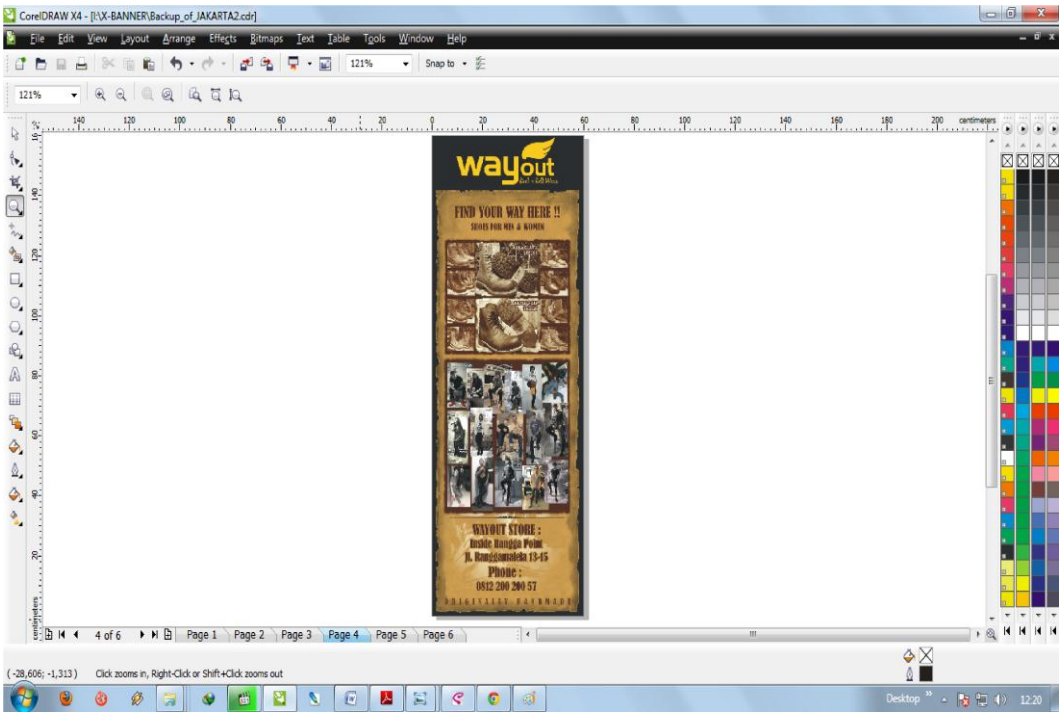
3. Penataan *layout*



Gambar 3.6 *Layout* Klien Wayout

Agar lebih padat pada x-banner Wayout Store ini ditambahkan foto-foto para klien Wayout Store, dimana foto ini dapat menjadi daya tarik konsumen dan melihat hasil dari produk Wayout Store.

4. Finishing



Gambar 3.7 Finishing x-banner Wayout Store

Finishing layout x-banner dengan menambahkan *text* tempat Wayout Store dan *contact* dan menambahkan *text* originally *handmade* yang menandakan produk sendiri.