BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Praktikan ditempatkan pada bagian Desain Grafis, khususnya dalam bidang pembuatan desain logo. Dari semua materi tugas yang telah diberikan oleh CV. Albatros Indoprint untuk materi laporan kerja praktek, praktikan diberi tugas untuk mendesain logo Walker.

Tugas mendesain logo Walker ini diberikan waktu pembuatan selama kurun waktu 2 bulan selama kerja praktek di perusahaan. Praktikan wajib mengerjakan logo di tempat kerja praktek dan wajib datang setiap kali pertemuan ke perusahaan, untuk mengisi absensi kehadiran.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Pratek

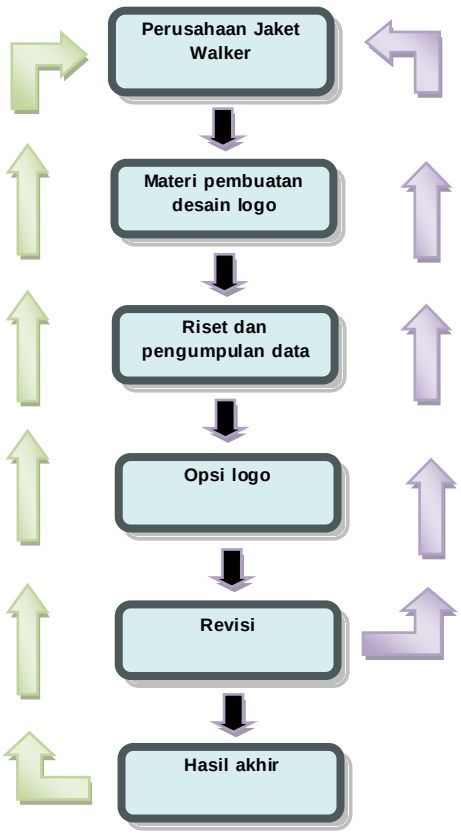
Selama kerja praktek, praktikan mengerjakan berbagai macam pekerjaan yang berkaitan dengan latar belakang praktikan yaitu mendesain logo untuk memenuhi kepuasan pelanggan dan mencapai hasil yang maksimal. Adapun sistematika praktikan mendapatkan pekerjaan adalah melalui *marketing* yang mendapatkan klien yaitu perusahaan jaket Walker, klien meminta supaya dibuatkan sebuah desain logo, kemudian *marketing* memberikan tugas tersebut kepada *office* desain grafis CV. Albatros Indoprint yaitu kepada praktikan. Sebelum memulai mengerjakan desain logo, praktikan terlebih dahulu melakukan *survey*, analisa, strategi dan konsep untuk mendapat identitas visual Walker, sampai pada akhirnya dilakukan proses eksekusi. Setelah selesai mendesain logo, praktikan memberikan beberapa alternatif desain logo kepada perusahaan Walker supaya memilih salah satu alternatif yang telah dibuat oleh praktikan.

Setelah perusahaan Walker memilih dan menyetujui hasil desain logo yang telah dibuat oleh praktikan, langkah selanjutnya adalah

praktikan memberikan hasil desain logo yang telah dipilih dan disetujui oleh perusahaan jaket Walker tersebut kepada bagian *marketing* CV. Albatros Indoprint untuk dilakukan proses pembayaran.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Sebelum melakukan pembuatan desain logo Walker, dilakukan observasi di lapangan agar logo bisa mempresentasikan sebuah entitas dari merek tersebut. Alur metode kerja praktikan dalam pembuatan logo jaket walker:



Gambar III.1. Metode Kerja Praktikan

3.4 Perancangan

3.4.1 Konsep Perancangan

Banyak perusahaan yang ingin terkenal salah satunya adalah dengan pembuatan logo (*Corporate Identity)* yang menarik dan memiliki daya saing tinggi terhadap pesaing-pesaingnya. Sebagai merek yang belum lama berdiri tentu Walker ingin lebih dikenal dimata konsumenya seperti merek- merek pesaingnya yang sudah lama berdiri. Agar lebih menarik perhatian merek Walker ingin membuat logo yang menarik yang diharapkan dapat menyaingi merek-merek yang sudah lama terkenal. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh praktikan dalam mendesain logo Walker adalah sebagai berikut:

1. ***Survey***

   Survey dilakukan agar logo dapat menyampaikan pesan utama atau identitas dari sebuah merek, *survey* yang dilakukan disini adalah mendalami tentang bidang produksi yang dihasilkan Walker. Hal tersebut sangatlah penting agar logo yang ciptakan berkaitan dengan produk dari merek jaket Walker dan logo yang didesain dapat memiliki makna yang melambangkan merek tersebut.

2. **Analisa**

   Analisa dari hasil *survey* yang telah dilakukan, dalam tahapan ini ditemukan bagian-bagian apa saja yang bisa digunakan, sehingga bagian tersebut dapat diaplikasikan di dalam pembuatan logo yang sesuai dengan permintaan dan harapan. Dari hasil *survey* dan analisa tersebut akan terbentuk sebuah konsep identitas yang akan ditampilkan.

3. **Desain**

   Setelah *survey* dan analisa tahapan selanjutnya adalah membuat dan merancang logo tersebut sesuai konsep identitas visual yang telah didapatkan. Ada beberapa hal-hal mendasar yang perlu dipertimbangkan diantaranya :

a) **Bentuk :** Bentuk sebuah logo yang akan kita buat sudah dapat tergambarkan ketika proses *survey* dan analisa dilakukan, secara gambaran umum logo itu terbagi atas :
   - ***Logotype*,** yaitu logo yang menggunakan *wordmark* atau kata dengan unsur tipografi
   - ***Logomark***, yaitu logo yang menggunakan *icon*, ilustrasi, inisialisasi.
   - **Gabungan *Logotype* dan *Logomark*,** yaitu gabungan yang menghasilkan tampilan logo dari kedua unsur di atas.

b) **Warna :** adalah bagian dari elemen yang penting dalam menyampaikan pesan dari sebuah tampilan logo perusahaan. Warna yang digunakan harus mudah diaplikasikan ke dalam berbagai macam media dengan latar belakang yang beragam. Selain itu harus bisa dibuat dalam bentuk positif dan negatif (B/W).

c) **Keseimbangan :** Menurut Vinsensius Sitepu, dalam bukunya Panduan Mengenal Desain Grafis (2005:28) keseimbangan yang dimaksud adalah kesatuan dari elemen-elemen grafis yang dikomposisikan menjadi satu kesatuan yang utuh, tanpa menghilangkan makna dan tujuan serta pesan yang disampaikan oleh logo tersebut.

3.4.2 Teknis Perancangan

Berdasarkan hasil *survey*, Walker merupakan perusahaan yang berdiri kurang lebih setahun, Walker adalah perusahaan pembuat jaket yang digunakan untuk petualangan seperti naik gunung, memanjat, dan berkemah. Begitu pula dari hasil *survey* didapatkan slogan perusahaan Walker yaitu *"Conquer the limit"* yang maksudnya adalah taklukan batasnya sebuah petualangan. Dari slogan tersebut praktikan

mendapatkan sebuah *keyword* untuk mewakili slogan tersebut *keywordnya* adalah “Petualangan”. Dari *keyword* tersebut praktikan memilih gambar *“Carabiner”* untuk gambar pada logo.



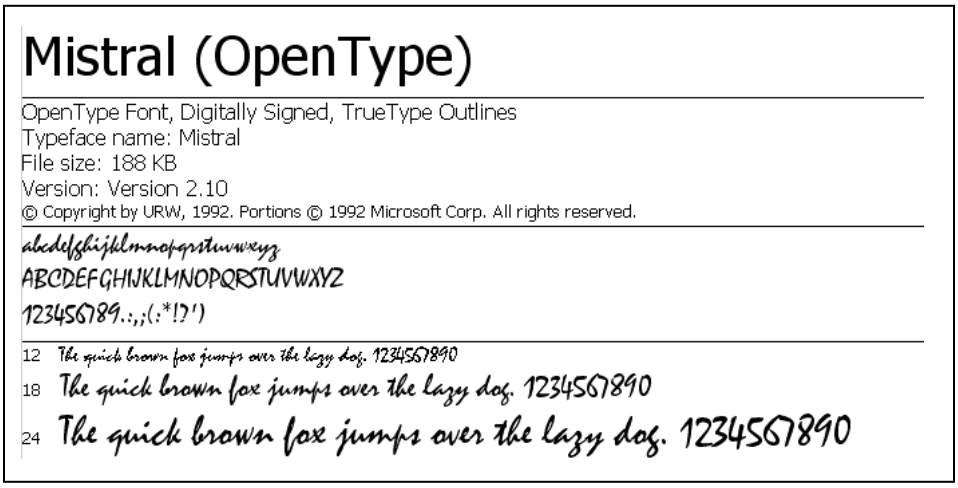
Gambar III.2. *Carabiner*
Sumber: www.nextadventure.net

Secara definisi, *carabiner* adalah lingkaran tertutup yang dibuat dari bahan aluminium *alloy* yang terhubung dengan pin atau *screw gate* yang digunakan untuk perlengkapan memanjat (kamus Bahasa Indonesia). Praktikan memilih *carabine*r tersebut sebagai gambar pada logo dikarenakan *carabiner* merupakan sebuah alat yang digunakan ketika berpetualang yaitu memanjat.

Unsur tipografinya praktikan menggunakan *font “Mistral”* untuk penulisan kata “Walker”. Praktikan memilih *font* ini karena *font Mistral* termasuk ke dalam jenis huruf *script.* Menurut Sumbo Tinarbuko dalam buku Semiotika Komunikasi Visual (2009: 26) huruf *script* yaitu huruf yang menyerupai tulisan tangan dan bersifat spontan. Maka dari itu, praktikan memilih *font Mistral* karena sifat *font* ini yang spontan, sama dengan petualangan yang bersifat spontan.

Sedangkan kalimat slogannya yaitu *“Conquer The Limit”* praktikan menggunakan *font “Modern* No. 20*”* termasuk kedalam jenis huruf

Romein. Menurut Sumbo Tinarbuko dalam buku Semiotika Komunikasi Visual (2009: 26) huruf *Romein* adalah huruf yang memperlihatkan perbedaan antara tebal-tipis dan mempunyai kaki atau kait yang lancip pada setiap batang hurufnya. Praktikan memilih *font* ini karena huruf *Romein* yang mempunyai kait yang lancip pada tiap batang hurufnya melambangkan tebing yang curam tetapi tetap dapat ditaklukan.



Gambar III.3 *Font Mistral*

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.4 *Font Modern* No. 20

Sumber: Dokumen Pribadi

Warna yang digunakan adalah warna merah, putih dan hitam, warna-warna tersebut mengandung arti dan makna sebagai berikut :

a. **Warna Merah** mengandung arti kekuatan, kemauan, eksentrik, aktif, agresif dan mampu meningkatkan semangat.
b. **Warna Putih** mengandung arti memberikan perlindungan, kenyamanan dan memudahkan refleksi.
c. **Warna Hitam** mengandung arti kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, maskulin, *elegant*, dramatis, dan misterius.

Komposisi warna dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

	RGB	CMYK
	Red : 255 % Green : 0 % Blue : 0 %	Cyan : 0 % Magenta : 99 % Yellow : 100 % Black : 0 %
	RGB	CMYK
	Red : 0 % Green : 0 % Blue : 0 %	Cyan : 100 % Magenta : 100 % Yellow : 100 % Black : 100 %
	RGB	CMYK
	Red : 255 % Green : 255 % Blue : 255 %	Cyan : 0 % Magenta : 0 % Yellow : 0 % Black : 0 %

Tabel III.1. Komposisi Warna RGB dan CMYK

Teknis pembuatan logo dimulai dengan melakukan *Tracing* pada gambar *Carabiner.* Langkah ini bertujuan untuk mengkonversi dari gambar *Bitmap* ke *Vector.*



Gambar III.5 Hasil *Tracing*
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah proses *Tracing* selesai, proses selanjutnya adalah memasukkan teks "Walker" dengan menggunakan *font Mistral* dan memasukkan teks *"Conquer The Limit"* mengunakan *font Modern* No. 20 yang diletakkan di samping gambar hasil *Tracing carabiner*.



Gambar III.6 Penggabungan Gambar Dan Teks
Sumber: Dokumen Pribadi

Sebelum menjadi hasil akhir, klien diberikan 4 pilihan logo berdasarkan komposisi warna dan *background.*



Gambar III.7 Alternatif Pertama

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.8 Alternatif Kedua

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.9 Alternatif Ketiga

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.10 Alternatif Keempat

Sumber: Dokumen Pribadi

Hasil akhir dari sebuah logo Walker adalah pilihan yang pertama seperti di bawah ini:



Gambar III.11 Logo Walker

Sumber: Dokumen Pribadi

Logo tersebut diaplikasikan ke dalam jaket dan beberapa aplikasi lain :



Gambar III.12 Aplikasi Pada Jaket

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.13 Aplikasi Pada Label Jaket

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.14 Aplikasi Pada Nota

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III. 15 Aplikasi Stiker Pada Helm

Sumber: Dokumen Pribadi