BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Penulis dalam Perusahaan

Peranan penulis di PT. Warna Warni Media adalah sebagai staff visual desain grafis dibagian HRD (Human Resources Departement), yang bertugas terhadap perancangan desain-desain umum perusahaan, termasuk perancangan *map*. Penulis bertugas membantu staff visual desain grafis, salah satunya pembuatan *creative map*.

3.2 Pekerjaan Penulis Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama pelaksanaan kerja praktek, penulis menerima pekerjaan dari pembimbing tempat pelaksanaan kerja praktek, untuk membuat sebuah *creative map* yang akan ditempatkan media promosi. Kemudian, setelah membuat desain *map* tersebut, penulis melakukan asistensi pada pembimbing berupa *print out* maupun secara *digital*. Setelah disetujui oleh pembimbing, kemudian diserahkan kepada pembimbing untuk dibuat.

Yang pertama dilakukan penulis dalam membuat suatu desain yaitu sesuai dengan konsep awal *map*. Hal ini dilakukan agar visual *map* nantinya tepat dengan keadaan lokasi yang sebenarnya. Setelah itu penulis memberikan masukan kepada pembimbing sebagai pertimbangan pembuatan desain tersebut.

Setelah disepakati bersama, penulis langsung mengerjakan desain yang diinginkan oleh pembimbing Warna Warni Media. Dalam membuat sebuah desain, penulis membuat tampilan *layout* secara keseluruhan, dari mulai gaya visual yang dipakai, jenis huruf yang akan digunakan, hingga jenis warna yang mendukung keadaan dan perbedaan suatu objek.

Penulis ditugaskan untuk membuat sebuah *creative map* dikarenakan perusahaan ingin mengganti *map* terdahulu menjadi

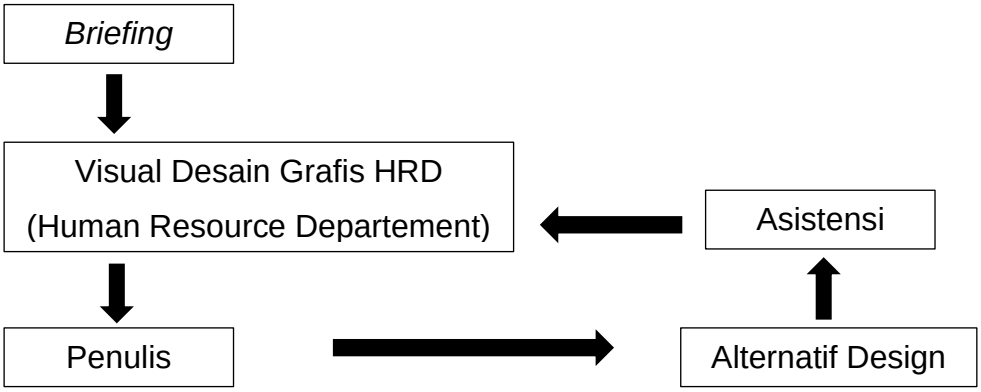
map yang lebih kreatif dan menarik sesuai dengan bidang perusahaan.

3.3 Metode Kerja Penulis

Dalam melakukan pekerjaan tersebut, penulis menggunakan sebuah perangkat komputer atau notebook sebagai alat utama dan menggunakan software adobe ilustrator sebagai penunjang dalam perancangan desain *map* yang akan digarap oleh penulis.

Penulis mendapat tugas dari Mentari Putri, SH selaku pembimbing kerja praktek. Tugas yang diberikan akan dberi pengarahan dan asistensi. Tahap awal dengan pengumpulan data, melihat referensi beberapa *creative map*, membuat konsep dengan metode manual untuk sketsa, dan kemudian menggunakan komputer untuk proses eksekusi pembuatannya. Setelah itu melakukan asistensi dan perbaikan kepada pembimbing kerja praktek.

Berikut bagan yang menggambarkan metode kerja penulis:



Tabel III.1 Bagan Metode Kerja Praktek

3.4 Perancangan *Creative map*

Merancang sebuah desain *creative map*, diberikan beberapa masukan sesuai dengan keinginan pihak Warna Warni Media supaya desain yang diharapkan memberikan citra positif bagi perusahaan. Dalam perancangan *map* dibutuhkan konsep, teknik *layout*,

penggunaan warna, jenis huruf, dan gaya *visual* yang merupakan faktor penting dalam perancangan *creative map.*

Perancangan *creative map* tersebut dilakukan dengan beberapa masukan sesuai keinginan pihak perusahaan, dan visual akhir dapat dipahami dan menjadi daya tarik bagi klien.

3.4.1 Konsep Perancangan

Dalam membuat suatu konsep perancangan, penulis mencoba memberikan nuansa yang sederhana, *clean*, dan tetap menampilkan warna merah dan biru mengikuti warna logo Warna Warni Media, sehingga dapat terlihat dengan jelas dan menunjukkan bahwa Warna Warni Media dapat memberikan pelayanan dan hasil yang terbaik bagi klien.

Untuk itu diperlukan suatu rancangan yang akan membuat visual lebih menarik, tidak terlalu rumit, fokus terhadap lokasi media promosi dan beberapa tempat pendukung untuk menunjukkan keramaian lalulintas pada jalur yang akan melewati media promosi tersebut.

Ketika menempatkan suatu lokasi yang akan diberikan suatu iklan atau promosi diperlukan suatu penelitian terlebih dahulu dengan memperhatikan keadaan disekitar tempat media promosi, mulai dari lingkungan, tempat-tempat perbelanjaan ataupun tempat rekreasi, dan yang paling utama adalah padatnya lalulintas yang melewati media promosi tersebut.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat *creative map* ini adalah menentukan konsep visual yang mencakup:

- *Image*/Foto
- Tipografi
- Warna
- *Layout digital*

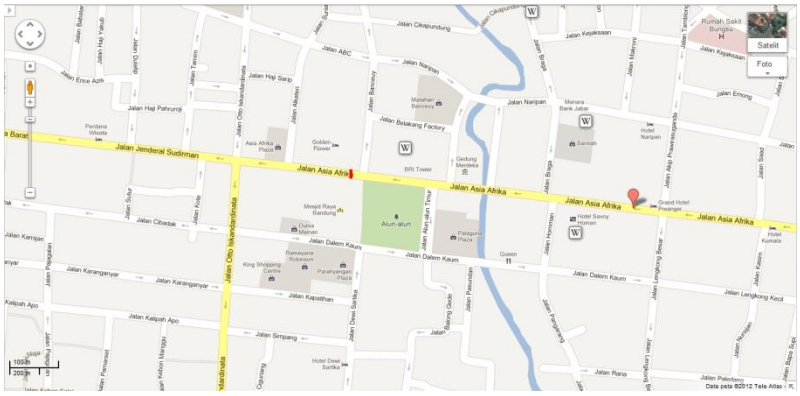
Setelah melakukan beberapa langkah, konsep perancangan sebuah *creative map* diawali dengan proses pencarian ide, salah satunya dengan melihat referensi-referensi *creative map* dari berbagai sumber.

- ***Image*/Foto**

  Penggunaan *image*/ foto dalam pembuatan *creative map* bertujuan untuk menampilkan media promosi secara utuh atau sesuai dalam kenyataanya, dengan mengambil foto lokasi media promosi tersebut dan menggunakan *Google map* sebagai *image* untuk membantu membuat *map* lebih detail. Berikut *image*/foto yang digunakan:



Gambar III.1 Foto lokasi media promosi (JPO LED)
(sumber: arsip PT. Warna Warni Media)



Gambar III.2 Peta lokasi media promosi (JPO LED)
(sumber: *google map*)

Gambar III.3 Logo Perusahaan PT. Warna Warni Media
(sumber: arsip PT. Warna Warni Media)

- **Tipografi**

  Tipografi yang digunakan dalam memberikan penamaan suatu tempat ataupun nama jalan dan keterangan lainnya harus dapat terbaca dengan jelas sehingga tidak menyulitkan klien.

  Tipografi yang digunakan:
  "**Calibri**":
  Penggunaan tipografi tersebut terdapat pada isi penjelasan media promosi, alamat perusahaan, dan keterangan *map* karena tingkat keterbacaannya jelas dan tidak membuat pembaca bingung.

  A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ' " ? ! ( )

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ‘ “ ? ! ( )

The Quick Brown Jumps Over The Lazy Dog

“**Myriad Pro**”

Penggunaan tipografi tersebut terdapat pada *map* berupa nama jalan, nama bangunan, dan nama tempat karena tingkat keterbacaannya jelas sehingga pembaca dapat dengan mudah menemukan suatu lokasi.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ‘ “ ? ! ( )

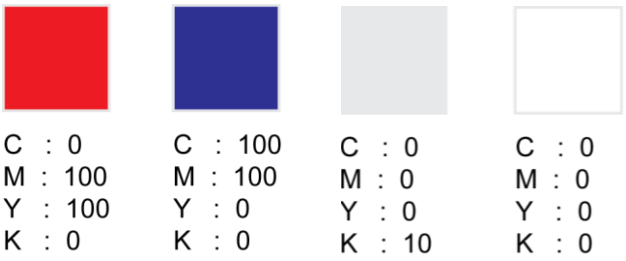
A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ‘ “ ? ! ( )

The Quick Brown Jumps Over The Lazy Dog

- **Warna**

Warna merupakan bagian dari visual yang dapat memperkuat suatu objek. Selain itu, penggunaan warna juga dapat menjadikan *map* tersebut lebih menarik. Berikut adalah beberapa warna yang digunakan:



Gambar III.4 Sampel Warna

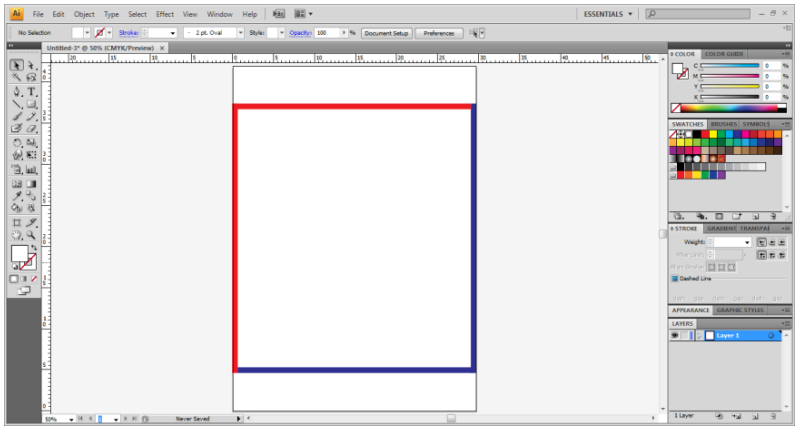
Warna merah dan biru diambil dari warna logo perusahaan PT. Warna Warni Media. Warna abu-abu

merupakan warna netral dan formal digunakan sebagai background pada *map*. Warna putih juga merupakan warna netral, dan beberapa warna lain yang membantu untuk membedakan antara objek yang satu dengan yang lain, sekaligus untuk menyeimbangkan dan mengkontraskan citra visual.

- ***Layout Digital***

Creative map ini berukuran 29,7 cm x 33 cm (dalam ukuran sebenarnya). Dalam pembuatannya, penulis tidak membuat dengan ukuran yang sebenarnya melainkan mengatur resolusinya sebesar mungkin agar hasil *print out* visual tersebut tidak mengalami penurunan kualitas "pecah" saat diperbesar.

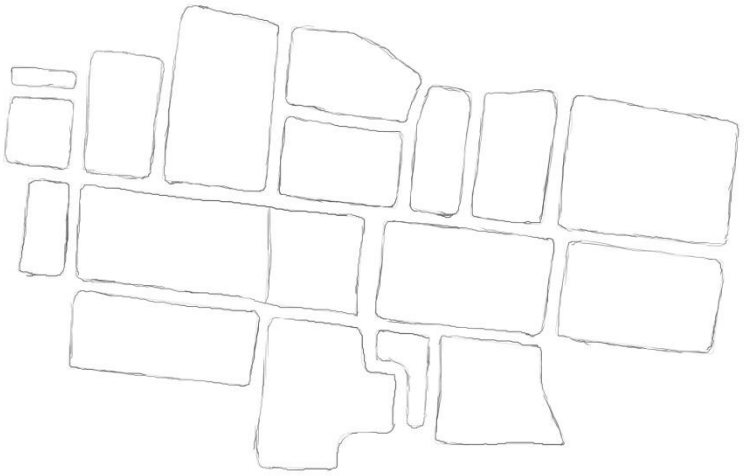
Penggunaan *layout* yang sederhana agar mempunyai tingkat keterbacaan tinggi, sehingga mudah dan nyaman dilihat.



Gambar III.5 Background
(Adobe Ilustrator *Digital Vector*)

3.4.2 Teknis Perancangan

Pada teknis perancangan, penulis menjabarkan mengenai proses pembuatan visual *creative map*. Dimulai dari pembuatan sketsa dan kemudian dibuat bentuk *digital*.



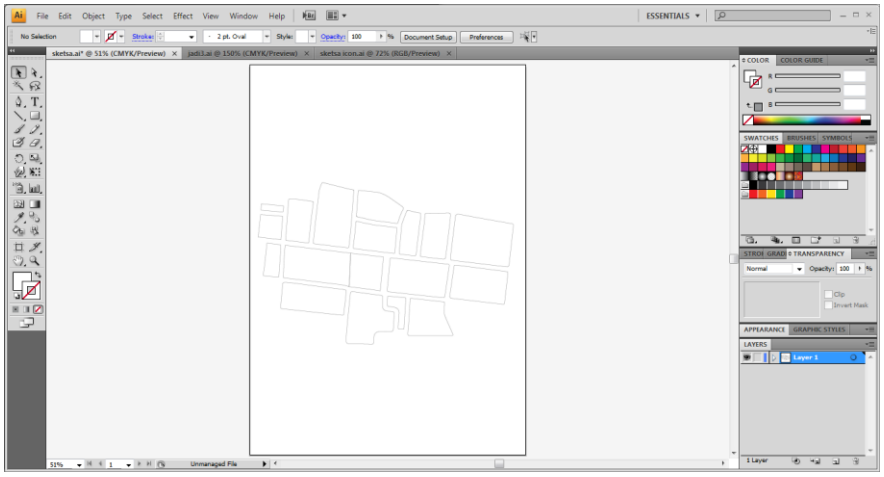
Gambar III.6 Sketsa *map*



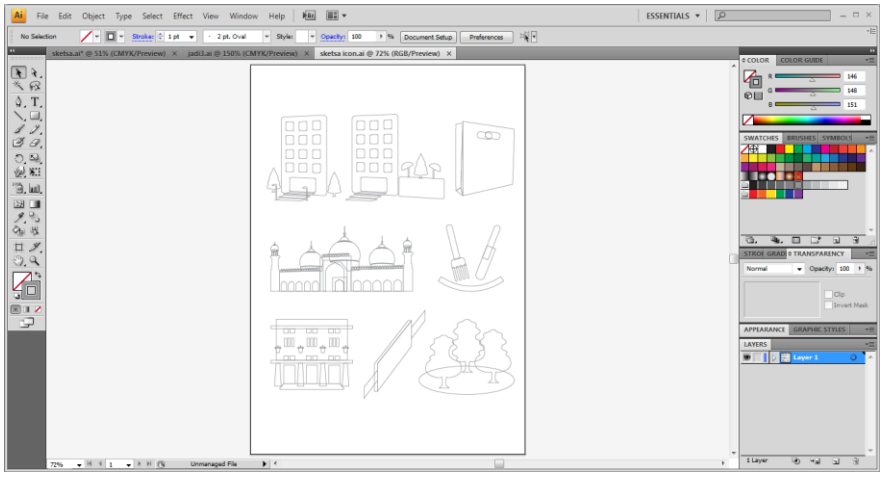
Gambar III.7 Sketsa *Icon*

Kemudian dipindahkan ke bentuk *digital* dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS4 dan sebagian besar menggunakan *software* Adobe Ilustrator CS4.

Diawali dengan membuat area kerja dengan ukuran 29,7 cm x 42 cm. Langkah selanjutnya membuat *map* per petak wilayah dan membuat *icon* dengan teknik *trace* dari sketsa yang telah dibuat sebelumnya.



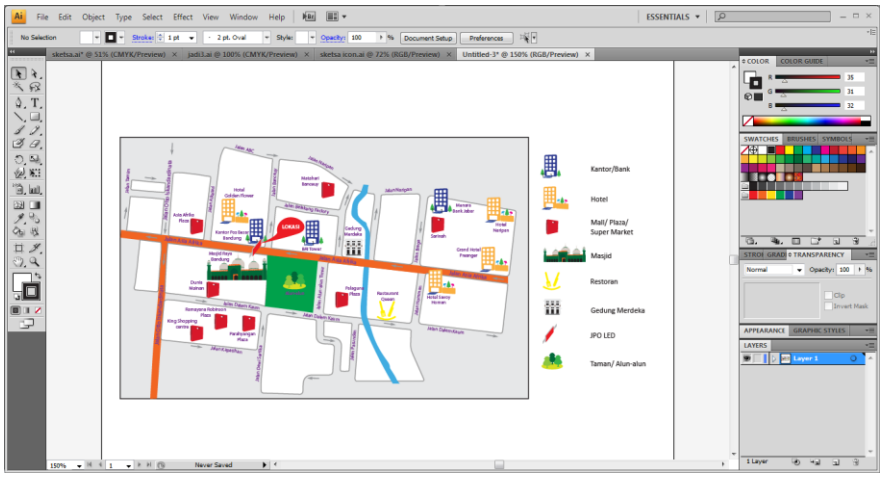
Gambar III.8 Pembuatan *lineart digital map*



Gambar III.9 Pembuatan *lineart digital icon*

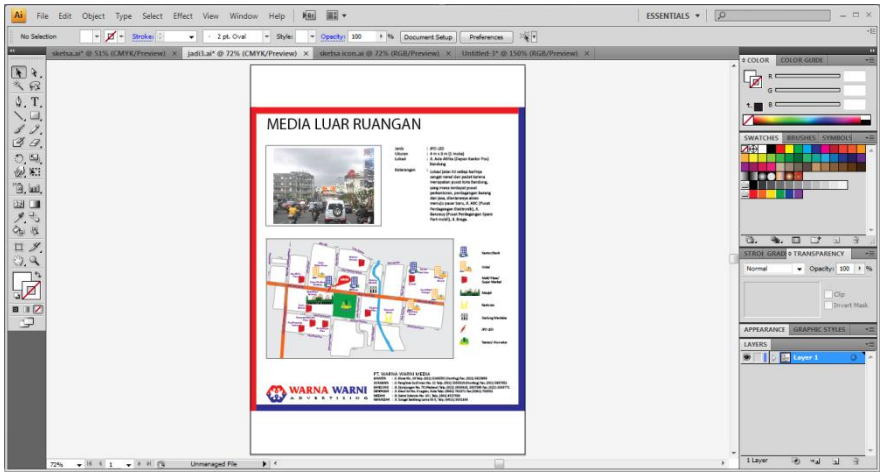
Tahap selanjutnya adalah menggabungkan antara *digital map* dengan *digital icon* yang sudah dibuat. *Icon* tersebut ditempatkan sesuai dengan lokasi pada *map* yang

sebenarnya, kemudian dilakukan proses pewarnaan dan dilanjutkan dengan pemberian nama jalan maupun lokasi dalam *map* tersebut.



Gambar III.10 Penggabungan dan pewarnaan *digital map* dengan *digital icon*

Setelah pemberian warna selesai, terakhir pembuatan background dan menambahkan informasi-informasi pendukung untuk memperjelas *creative map* yang telah dibuat.



Gambar III.11 Penggabungan seluruh element *Creative map*

Berikut adalah hasil akhir dari perancangan *creative map* sebagai sarana informasi PT. Warna Warni Media:



Gambar III.12 Hasil akhir *creative map*