BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan dalam perusahaan mempunyai peranan yang sangat penting, yang dibawah bimbingan seorang Manajer Kerumahtanggaan yaitu Bapak Asep Jalil Armanusah membimbing praktikan untuk mengerjakan tugas yang diberikan, praktikan memiliki peranan dalam perusahaan yaitu:

a. Membantu memberikan solusi dalam menghadapi masalah dalam perancangan media sarana informasi dan promosi di perusahaan.
b. Praktikan sangat membantu perusahaan dalam proses perancangan media informasi dan *merchandise*.
c. Praktikan sebagai penyampai ide-ide dalam pembuatan media – media tersebut, dan selanjutnya akan dipertimbangkan.

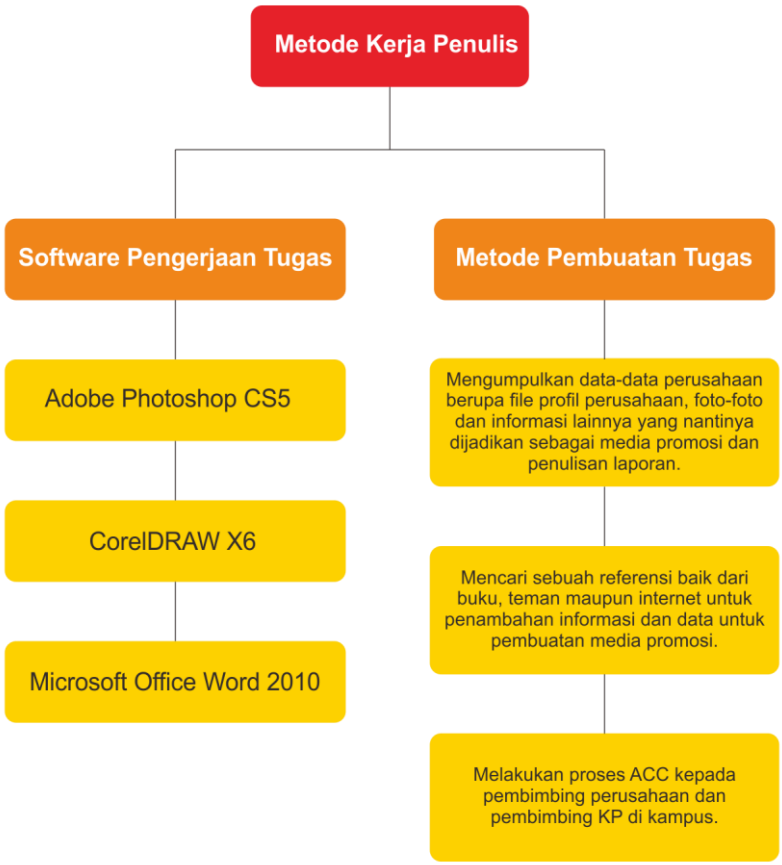
3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama melakukan kerja praktek di Museum PT. Pos Indonesia, perusahaan memberikan tugas untuk membuat beberapa media informasi *alternative*. Media tersebut yaitu salah satunya adalah *X-Banner,* yang nantinya *X-Banner* ini akan di cetak dan dipajang ditempat strategis, salah satunya di tempat pengiriman surat, supaya Museum Pos dikenal oleh masyarakat. Bagi pengunjung yang akan mengunjungi Museum PT. Pos Indonesia ada *merchandise* yang dibuat oleh praktikan agar anak-anak dan para pemuda-pemudi tertarik dan senang untuk mengunjungi Museum Pos Indonesia.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Eksekusi dari pekerjaan ini praktikan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS5 dan CorelDRAW X6. Praktikan mendapat tugas kerja praktek dari PT. Museum Pos Indonesia setelah mendapatkan hasil keputusan kepala museum apa yang akan dibuat. Praktikan menggunakan beberapa metode, diantaranya:

1. Mengumpulkan data-data perusahaan berupa profil perusahaan dan foto-foto museum
2. Mencari referensi dari internet seputar pembuatan media informasi *X-Banner*.
3. Melakukan proses ACC ke pembimbing di perusahaan dan ke pembimbing KP di kampus.



Tabel III.1 Bagan Metode Kerja Penulis

3.4. Perancangan Media *X-Banner*

Media informasi yang dipilih dalam perancangan media informasi dan promosi adalah media cetak *indoor* berupa *X-Banner*. Peranacangan media *X-Banner* ini mengunakan warna monokrom, foto-foto koleksi musem serta pemilihan sedikit tipografi.

3.4.1 Konsep Perancangan

X-Banner yang dirancang berkonsep foto-foto koleksi museum. Foto-foto tersebut dipakai pada media *X-Banner* tanpa adanya editing. Dari puluhan foto koleksi museum, diambil 5 foto yang menggambarkan museum pos tersebut. Dari 5 foto, salah satunya dijadikan foto objek utama dan 4 foto lagi sebagai foto pendukung foto pertama. Sebelum foto itu dirancang pada media *X-Banner*, dibuat dahulu sebuah *layout* dasar dengan bantuan sketsa. Setelah sketsa selesai, maka diaplikasikan kedalam *software* grafis untuk penempatan foto tersebut dan perancangan desain lainnya. Untuk elemen visual, dibuatlah sebuah motif bunga dengan desain batik. Dalam melakukan konsep perancangan meliputi *layout*, tipografi, dan warna yang digunakan, antara lain :

1. Warna

   Warna yang dipergunakan adalah warna monokrom yaitu warna *orange*. Warna *orange* ini dipilih karena identitas warna Pos Indonesia adalah *orange*. Warna lain yang dipakai antara lain hitam, abu dan putih. Dengan menonjolkan warna asli atau konsep museum pos, maka orang akan tahu identitas dari Museum Pos itu, sehingga warna identitas dari PT. Pos Indonesia tidak akan hilang.



Gambar III.2 Palet Warna Yang Digunakan

2. Tipografi

Pada pemilihan tipografi untuk nama Museum Pos Indonesia menggunkan *font* Futura MD BT. Sedangkan untuk tipografi pada bagian informasi *X-Banner* mengunakan font Century Gothic. Pemilihan *font* ini dipilih karena font ini mencerminkan sebuah perusahan yang kokoh, tegas, serta merupakan *font* yang digunakan dalam logo PT. Pos Indonesia, selain itu juga mudah dibaca dan mudah dimengerti.

Adapun huruf tersebut adalah :

- **Century Gothic**

  abcdeefghijklmnopqrstuvwxyz

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  1234567890-=\`]';,./

- **Futura Md BT**

  abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  1234567890-=\][';/.

3. *Layout*

Layout X-Banner yang disusun dengan sedikit warna serta beberapa foto pendukung museum dan tipografi yang mudah dibaca. Dalam *layout X-Banner* tersebut lebih menonjolkan sisi warna monokrom *orange* dan foto-foto koleksi museum untuk memperjelas sebuah informasi didalamnya.

Hasil akhir dari *X-Banner* ini adalah berupa *manual book* serta berupa file asli siap cetak yang didalamnya juga terdapat media aplikasi lainnya yang telah dibuat sebelumnya.

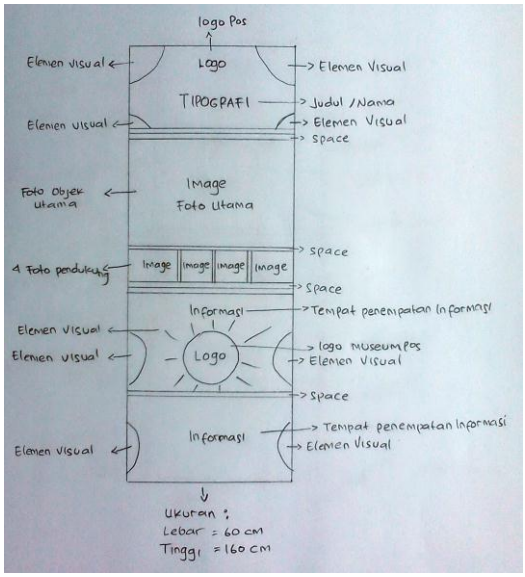


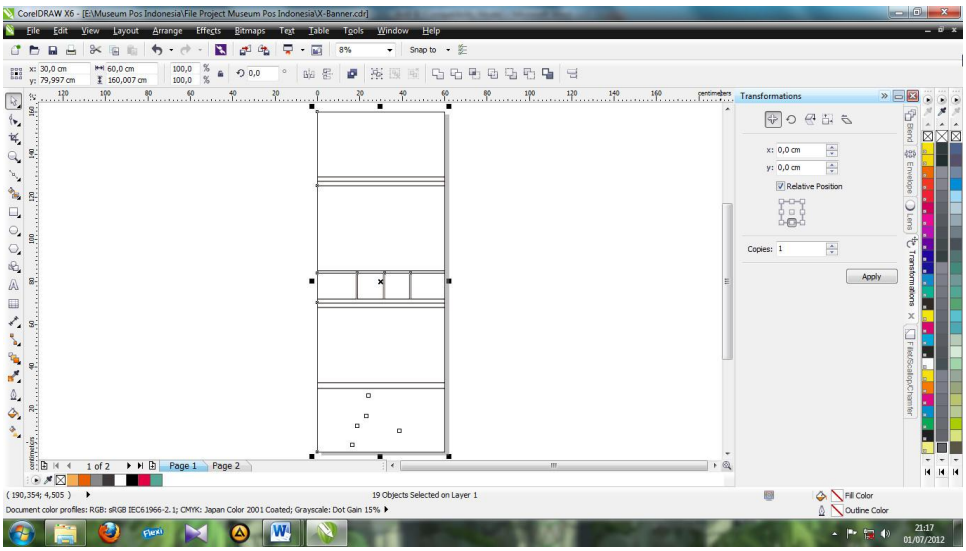
Gambar III.3 *Layout X-Banner*

3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam melaksanakan teknis perancangan meliputi ukuran, *layout*, tampilan warna, dan jenis huruf yang digunakan, antara lain:

Tahap 1

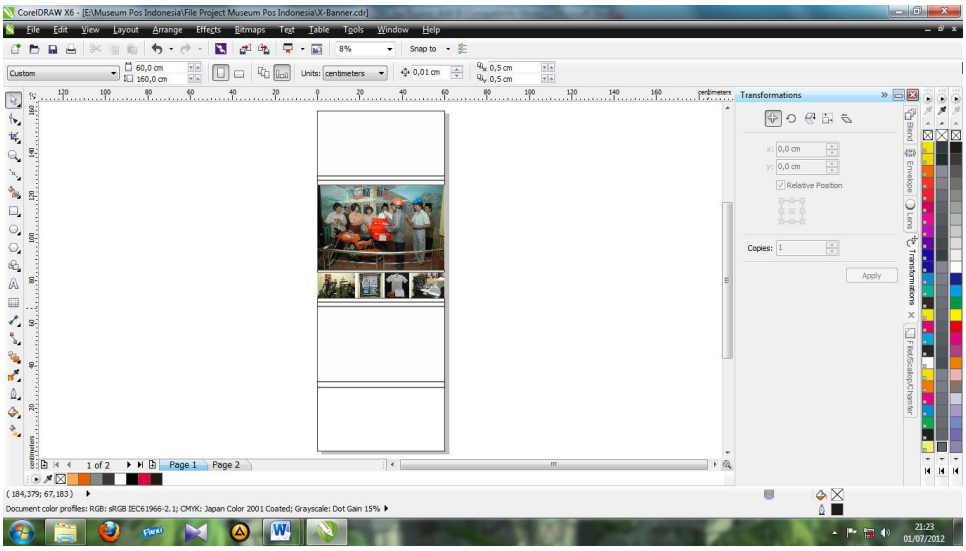




Gambar III.4 Sketsa Awal *Layout*

Pada tahap pertama dibuat sebuah sketsa awal dengan bantuan garis horizontal dan vertical untuk penempatan objek.

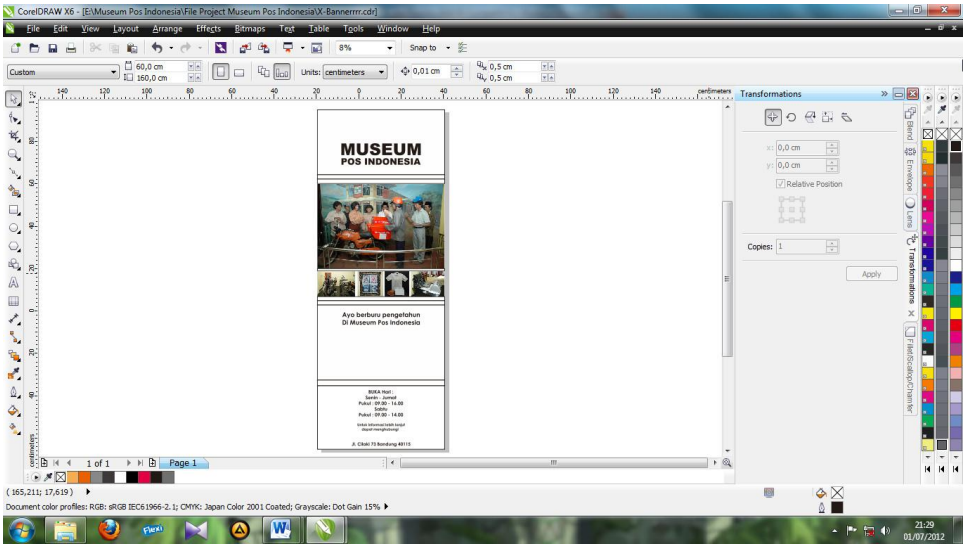
Tahap 2



Gambar III.5 Memasukan Objek Foto

Setelah tahap satu selesai, selanjutnya memasukan objek foto yang telah diseleksi sebelumnya.

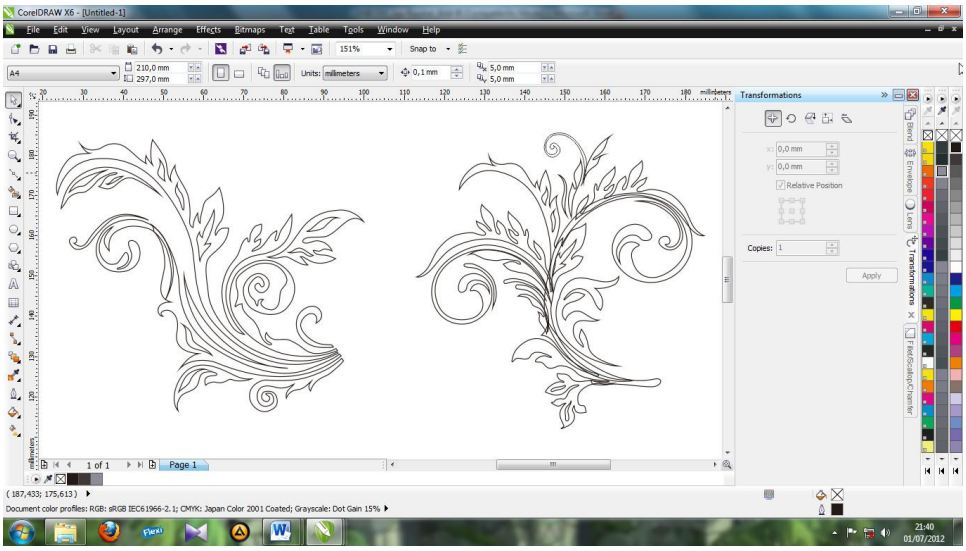
Tahap 3



Gambar III.6 Memasukan Tipografi dan Informasi

Pada tahap ini memasukan tipografi yang cocok serta memberi informasi secukupnya agar mudah dimengerti.

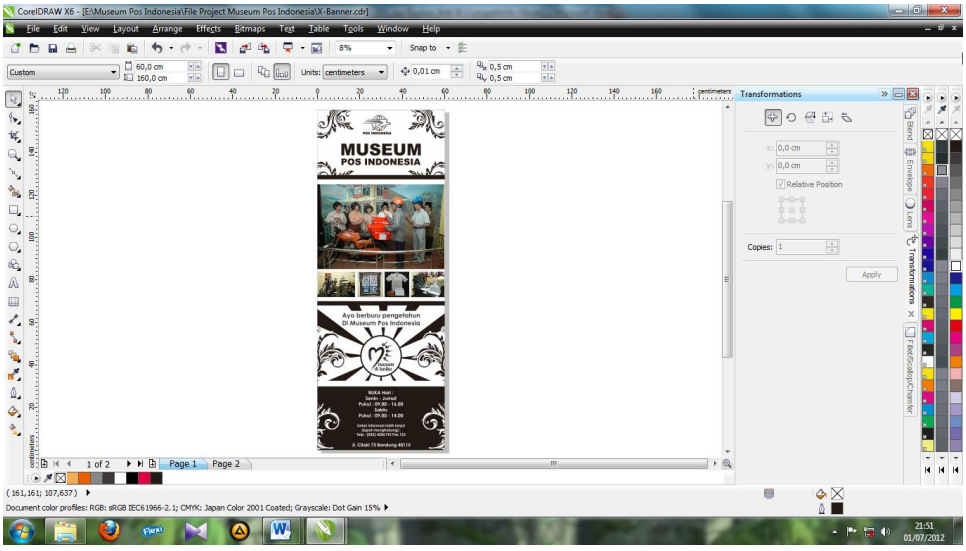
Tahap 4



Gambar III.7 Membuat Elemen Motif Bunga Batik

Tahap berikut ini membuat elemen visual untuk mendukung desain agar tidak monoton.

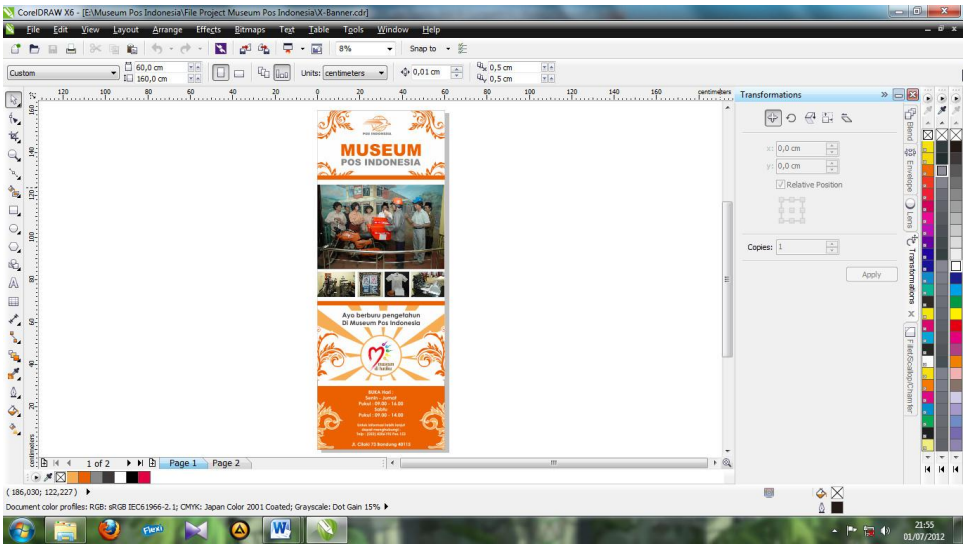
Tahap 5



Gambar III.8 Memasukan Logo dan Elemen Grafis

Pada tahap kelima ini memasukan objek elemen grafis, icon museum pos serta logo Pos Indonesia dengan pewarnaan dasar hitam.

Tahap 6



Gambar III.9 Finishing Akhir

Pada tahap finishing akhir ini adalah pewarnaan *X-Banner* dengan penggunaan warna ciri khas PT. Pos Indonesia

3.4.5 Karya Lain Yang Praktikan Buat



Gambar III.10 Kartu Nama



Gambar III.11 Pembatas Buku



Gambar III.12 Pulpen dan Penghapus



Gambar III.13 *Note Book*



Gambar III.14 Jam Dinding



Gambar III.15 Topi



Gambar III.16 Payung



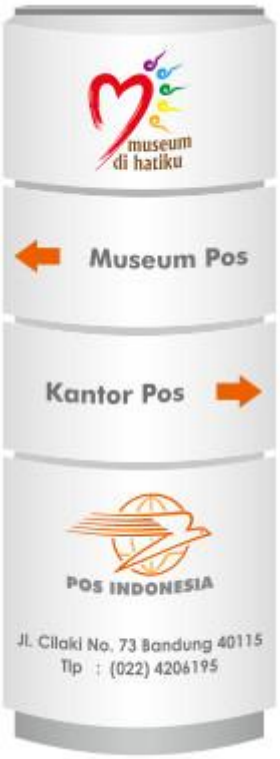
Gambar III.17 Kaos



Gambar III.18 Kemeja



Gambar III.19 Brosur



Gambar III.20 *Sign System*