BAB III

Laporan Kerja Praktek

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan selama pelaksanaan kerja praktek adalah sebagai desainer atau perancang dalam berbagai media, proses kerja praktek ditugaskan mengerjakan beberapa proyek yaitu pembuatan desain *neon box*, foto tempat, pencarian konsep video, membuat *video streaming* atau iklan yang akan dipublikasikan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Dalam kerja praktek di perusahaan, praktikan hanya sebagai pelaksana dari kerja praktek, menjalankan perintah dalam membuat tugas-tugas berupa proyek desain dari pimpinan perusahaan dan mendapatkan bimbingan didalam pengerjaannya oleh staff karyawan dan pekerjaan praktikan selama kerja praktek meliputi, riset materi, pemahaman mengenai segmentasi, penggagasan ide yang akan dibuat, visualisasi ide, membuat ide dan konsep digital, *final artworking*, pengumpulan visual yang telah dilihat oleh manajer untuk diasistensi.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam pelaksanaan kerja praktek, praktikan telah mengerjakan beberapa tugas yang diberikan oleh perusahaan dan beberapa *software* yang digunakan dalam pengerjaan tugas antara lain, *software Adobe Photoshop* CS3*, Adobe Ilustrator* CS3 dan *AVS Video Editor* dilakukan dengan dua jenis sistem dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing :

a. Pertemuan langsung

Pertemuan secara langsung dilaksanakan di cabang Raja Kredit FIF Spektra pertemuan ini membicarakan tentang proyek pembuatan *neon box* yang diminta oleh manajer FIF Spektra. Untuk pemilihan desain *neon box* yang dihasilkan. Dan Pertemuan selanjutnya membahas tentang proyek pembuatan *video streaming* perusahaan.

b. Pertemuan Melalui Jaringan Internet

Pertemuan melalui jaringan Internet meliputi *E-mail, Facebook* dan pengiriman data (contoh*: Yahoo*.com dan *Facebook*.com). Pertemuan melalui jaringan Internet adalah salah satu cara agar proses pelaksanaan proyek bisa lebih efisien dan efektif. *E-mail* berperan pada saat pengiriman data proyek yang kurang atau perlu direvisi. Disini juga praktikan dapat tahu, proyek apa saja yang harus direvisi dan yang tidak direvisi. Disini juga praktikan mendapatkan konten-konten yang tidak praktikan miliki yang diperlukan untuk membuat *neon box* yang konsepnya lebih mengarah kepada pencahayaan dan keterbacaan huruf.

3.4 Perancangan Media Promosi *Neon Box* di PT. Federal Internasional Finance (Cabang Raja Kredit FIF Spektra)

Perancangan meliputi proses pencarian ide, tinjauan langsung kepada perusahaan yang akan diriset dan membicarakan mengenai konsep yang akan selanjutnya dibuat, *neon box* berisikan pesan yang dikemas secara singkat, namun tepat pada sasarannya.

3.4.1 **Konsep Perancangan**

Konsep perancangan dimulai dengan pencarian referensi dan pemilihan warna, huruf apa saja yang akan diambil sebagai perancangan sesuai dengan ide yang dibuat, dan sesuai dengan kesepakatan pembimbing perusahaan dan pimpinan. *Target audience* mempunyai jangkauan luas atau tidak ada batasan usia yang terpenting adalah *audience* dapat membaca dengan harapan informasi yang terkandung didalammya tersampaikan.



Gbr III.1 Sketsa *Neon Box*

Membuat sketsa untuk mulai membuat rancangan desain *neon box.* Ada beberapa aspek yang penting antara lain :

1. Sosial

   Isi pesan dari *neon box* adalah penonjolan dari logo yaitu FIF Spektra.

2. Pewarnaan

   Warna yang dipilih adalah warna hijau terang, merupakan warna dari logo perusahaan dan menjadi ciri khas dari Raja kredit.

3. Tepat pada sasaran

   Segala yang mencakup *neon box* harus tepat pada sasaran atau dapat diterima oleh target *audience.*

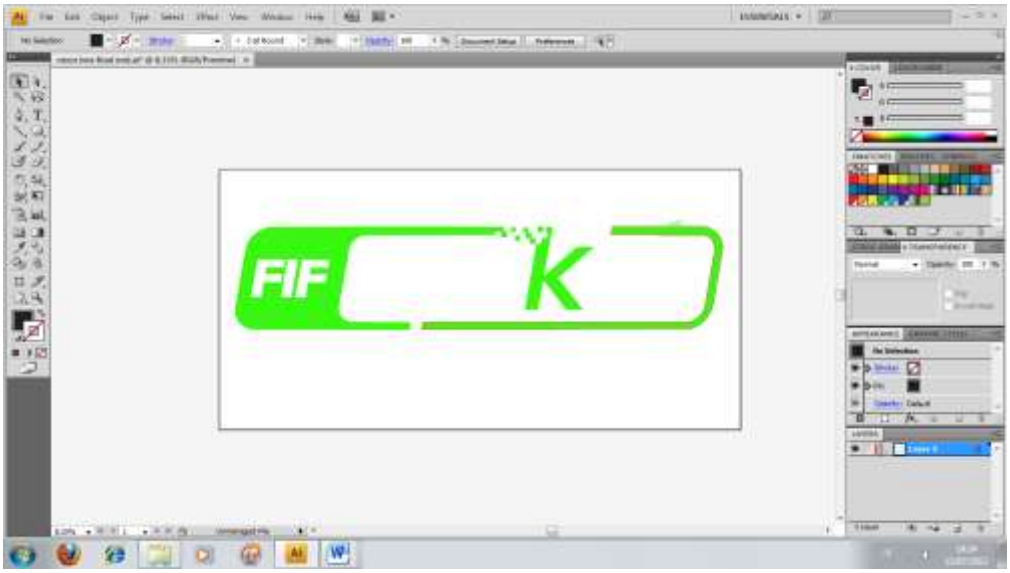
3.4.2 **Teknis Perancangan**

Teknis menggunakan *software Adobe Illustrator* CS4 dengan ukuran *neon box* 3 meter x 1.5 meter dan warna cmyk sebagai media yang dibuat, dan telah disesuaikan dengan ukuran tempat yang akan digunakan adapun langkahnya sebagai berikut :



Gbr III.2 Proses Awal Pembuatan *Neon Box*

Perancangan desain pada *neon box* dimulai dari pembuatan bentuk logo yang akan menggambarkan bentuk dari perusahaan, kemudian dibuat dengan *pen tool* dan pola dengan bentuk *rounded rectangle tool,* kemudian pemakaian warna yang dipilih pada kolom warna dan *stroke* yang dibuat dengan warna putih.



Gbr III.3 Proses Pembentukan Logo

Proses pembentukan dimulai dengan bentuk dari huruf dengan *effect* pecah yang diberikan pada huruf, kemudian warna pada logo, dengan memilih warna hijau sebagai pencitraan dari perusahaan, proses pemilihan warna yang terang, merupakan pemilihan yang dilakukan secara berkelanjutan, dengan persetujuan Direktur perusahaan.



Gbr III.4 Proses Akhir dari Perancangan *Neon box*

Perataan huruf dengan menggunakan *center* merupakan pola yang tepat untuk rancangan pada *neon box,* tata letak dari huruf Raja Kredit bermakna kerja sama yang dilakukan antara Raja Kredit dan FIF Spektra, dengan penempatan huruf yang telah disesuaikan. Proses akhir atau proses penyempurnaan dari *neon box* yang telah disetujui oleh pembimbing perusahaan, kemudian diaplikasikan untuk pembuatan *neon box* yang dibuat oleh ahlinya.

Font yang dipilih dalam rancangan desain *neon box* adalah *Arial Rounded Mt Bold* yang difokuskan pada bentuk bulatan sehingga berkesan keterbacaan huruf, yang disesuaikan dengan alamat perusahaan dan penempatan *center* atau rata tengah.

Data Teknis

Ukuran : Berbentuk *landscape,*
width 300 cm x *height* 150 cm

Warna *background* : Hijau (R= 57, G= 247, B= 17)
(C= 63, M=0, Y= 100, K= 0)
#39F711

Warna *content* : *Font* putih, hitam dan *stroke* pada logo putih.



Gbr III.5 Proses Aplikasi dari Perancangan Desain