BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam CV. Megatama

Didalam perusahaan yang bergerak di bidang *advertising* (periklanan) ini, praktikan berperan sebagai Desainer Grafis di CV. Megatama.Selama proses bekerja ditempat tersebut, penulis ditanggung jawabkan *manager* untuk mendesain tugas-tugas yang sudah diberikan.

Pada kesempatan ini, penulis diberi kesempatan oleh perusahaan untuk mendesain *billboard* sebagai sarana promosi CV. Megatama.Lalu kemudian diasistensi oleh manager untuk mengetahui apakah sudah layak atau belum desain yang sudah dibuat.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama diperusahaan, penulis diberi pekerjaan mendesain *Corporate ID* Piksi Megatama, yaitu merupakan bagian yang masih termasuk pada CV. Megatama. Selain *Corporate ID*, penulis juga mengerjakan pekerjaan di media promosi berupa Brosur, Poster, dan *Billboard* untuk Piksi Megatama.

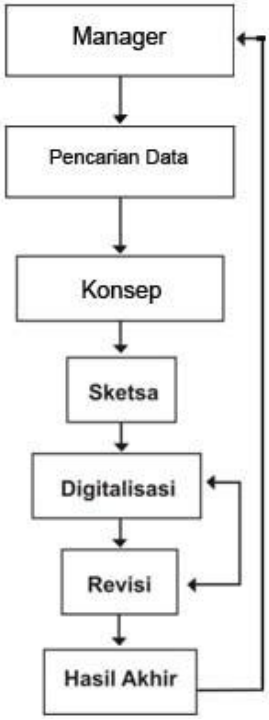
Selama proses bekerja berlangsung, *manager* selalu menyempatkan diri memberikan arahan kepada penulis agar apa yang ada dipikirannya dapat tersampaikan ke penulis dengan harapan penulis mampu mengerjakan pekerjaannya dengan baik. Setelah dipahami, penulis lalu memulai mengerjakan pekerjaan yang diberikan dengan memberikan beberapa alternatif maupun varian desain kepada *manager* untuk di asistensi. Tujuan asistensi tersebut adalah untuk memastikan bahwa apakah desain yang dibuat sudah benar-benar sesuai atau pun belum.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam pelaksanaan proses kerja praktek, *manager* perusahaan memberikan materi-materi yang akan didesain. Materi-materi tersebut adalah berupa data *Corporate ID*seperti logo dan warna apa saja yang menjadi warna primer perusahaan. Selain itu, penulis dianjurkan untuk melihat desain yang pernah dibuat sebelumnya untuk mendaptkan gambaran supaya tidak kesulitan saat akan mendesain.

Setelah proses mendesain *Billboard* selesai dengan beberapa varian,kemudian penulis menampilkan desainnya kepada manajer untuk diasistensi. Setelah diasistensi, penulis melakukan perbaikan-perbaikan untuk memperbaiki kekurangan. Setelah itu baru di asistensi kembali dipertemuan berikutnya sampai *manager* memberikan tanda tangan persetujuan di daftar tabel pekerjaan bahwa desain yang dirancang sudah sesuai. Setelah semuanya sesuai, lalu *file* desain tersebut di pindahkan ke *flashdisk* untuk di*transfer* ke komputer perusahaan.

Berikut bagan yang menggambarkan metode kerja praktikan :



Tabel III. 1 Metode Kerja Praktikan

3.4 Perancangan Media Billboard Pada CV. Megatama

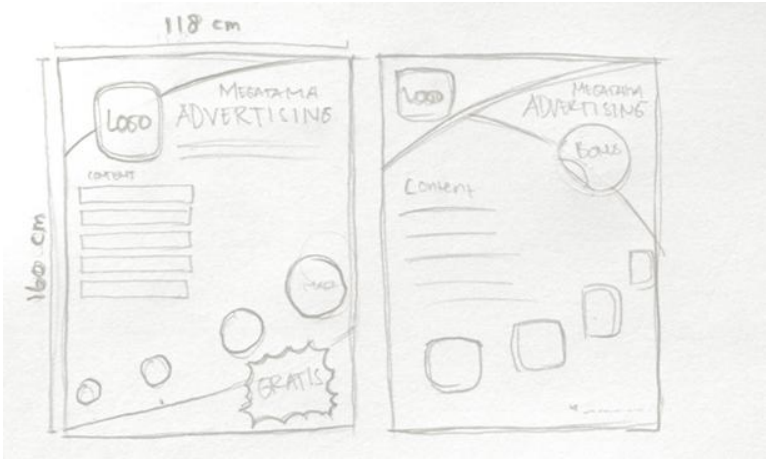
Sebelum memulai mendesain, langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data tertulis diantaranya berupa *data* perusahaan seperti logo, sejarah perusahaan, desain billboard sebelumnya, dan lain sebagainya hingga mengukur berapa lebar dan panjang *billboard* tersebut.Selain itu mengumpulkan data *Image* jugaharus dipenuhi untuk menunjang pengerjaan desain *billboard* CV. Megatama.

Setelah data-data tersebut sudah terkumpul, barulah penulis membuat konsep yang akan digarap pada *project* ini dengan menggunakan *software*CorelDraw X4 dimana *software* ini adalah software yang mendukung untuk pengerjaan *project* tersebut. Berikut ada dua tahap perancangan yaitu :

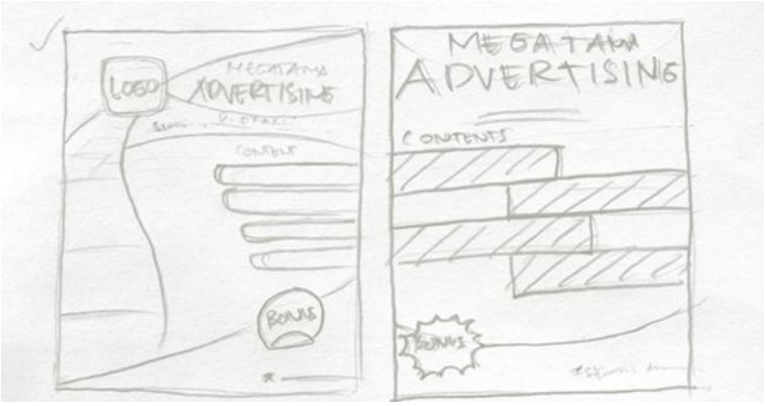
3.4.1 Konsep Perancangan

Tahap pertamadari konsep desain pada Billboard CV. Megatama adalah membuat sketsa desain terlebih dahulu berdasarkan data yang sudah didapat. Proses ini bertujuan untuk mengbembangkan ide-ide apapun yang nantinya dapat diambil untuk proses *digital*.

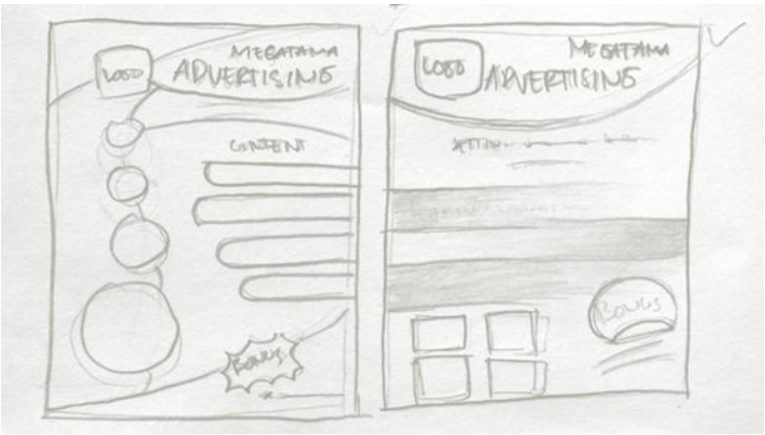
Berikut sketsa perancangan *billboard* CV. Megatama :



Gbr III. 2 Sketsa Satu



Gbr III. 3 Sketsa Dua



Gbr III. 4 Sketsa Tiga

Dari ketiga gambar sketsa tersebut, hanya ada dua sketsa yang akan dibuat dalam proses *digital*.



Gbr III. 5 Font Arial Black

Font yang digunakan untuk headline adalah font Arial Black. Ketebalan dari *font* ini cocok untuk headline *billboard*CV. Megatama agar huruf terkesan tegas dan mampu terbaca

dalam jarak beberapa meter. Selain itu *font* Arial Black termasuk kedalam jenis huruf sans-serif.Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern.Warna *blue* dan *red* yang terdapat dari *color palet* pada*software* Corel Draw ini adalah warna yang termasukpada bagian logo perusahaan. Kombinasi warna merah pada Megatama dan biru pada Advertising dibuat tidak dalam satu warna dan gradasi agar terdapat suatu warna dinamis atau tidak monoton. Slain itu dengan perbedaan warna tersebut dimaksudkan untuk suatu penekanan saat orang akan membaca. Misalnya pada orang yang memang membutuhkan jasa *advertising*maka dia akan dapat langsung menangkap bacaan 'advertising' tersebut sehingga dia akan tertarik atau minimal ingat bahwa di tempat tersebut ada suatu jasa periklanan.

Untuk *sub hedline* dan kontent menggunakan huruf Arial. Huruf ini di *Bold* agar lebih terbaca. Seperti pada *headline*, huruf jenis sans-serif ini digunakan karena lebih *modern*.

SETTING - LAYOUT - PERCETAKAN DESAIN GRAFIS

Gbr III. 6 Font Arial

Adapun jenis font Meiryo yang juga termasuk kedalam sans-serif. Huruf ini di *italic* agar berkesan berbeda dari yang lainnya. Selain itu, font ini sedikit lebih lentur.

***Syarat dan ketentuan berlaku**

Gbr III. 7 Font Meiryo

Berikut adalah skema warna yang digunakan untuk *background* layout *billboard* CV. Megatama :

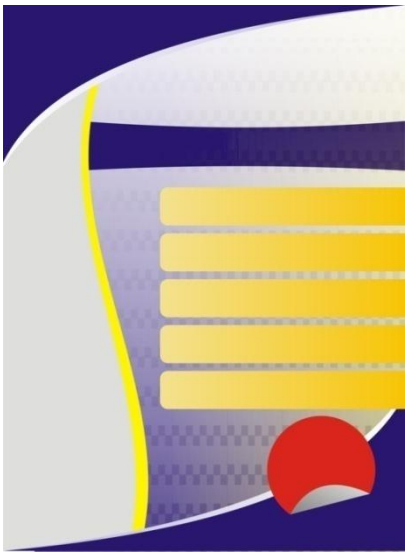


Gbr III. 8Solid Color



Gbr III. 9Gradient Color

Garis-garis pada *layout* dibuat dengan lengkungan-lengkungan agar tidak berkesan kaku. Begitu juga dengan warananya menggunakan warna identitas CV. Megatama yaitu biru, merah, kuning dan ungu muda. Warna putih, abu-abu, dan *orange* menjadi warna tambahan. Selain itu warna *orange* yang digunakan bertujuan untuk menjadi *point of view*.



Gbr III. 10 Layout Billboard

3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis perancangannya menggunakan *software* Corel Draw X4. *Software* ini adalah sebuah aplikasi grafis berbasis *vector*. Format *vector*adalah gambar yang membentuk sejumlah objek garis dan objek kurva berdasarkan rumusan matematis.

Tahapan-tahapan teknis perancangan sebagai berikut :

a. Tentukan ukuran bidang

Bidang yang dibutuhkan berdasarkan data yang telah didapat adalah 118x160 dalam satuan cm.



Gbr III. 11 AturUkuran Lembar Kerja

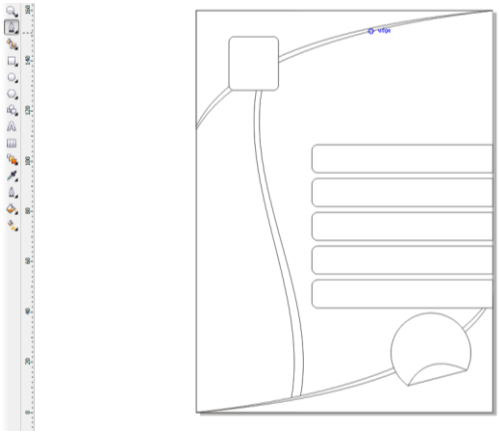
b. Tracing gambar

Import gambar sketsa terlebih dahulu lalu ukuran gambar disesuaikan dengan lembar kerja.



Gbr III. 12Penyesuaian Sketsa

Dengan menggunakan *Pen Tools*, lalu gambar tersebut di *tracing* sebagai berikut :

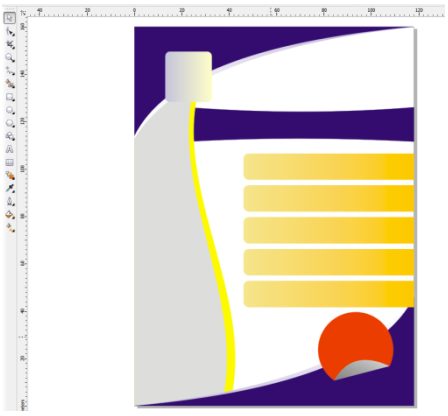


Gbr III. 13 Tracing

Hasil dari tracing ini tidak percis sama dengan sketsa dikarenakan dilakukan proses perbaikan-perbaikan berdasarkan prinsip dasar adalah hukum kesatuan, hukum keberagaman, hukum keseimbangan, hukum ritme/irama, hukum keserasian, hukum ke proposiomalan, hukum skala (perbandingan), dan hukum penekanan (penonjolan).

c. Coloring

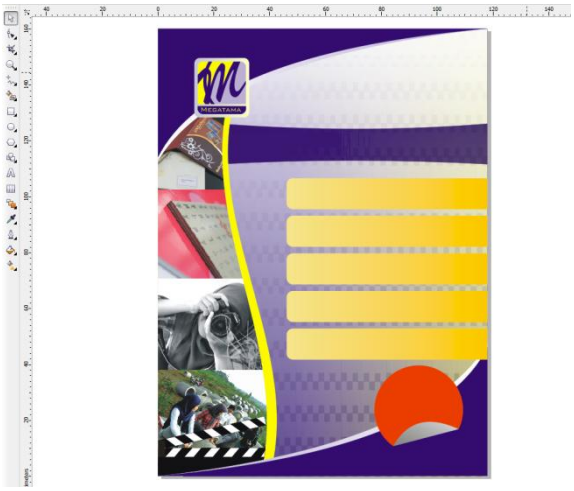
Setelah proses *tracing* selesai, selanjutnya adalah proses *coloring* atau proses pewarnaan dengan warna yang terdapat pada skema warna.



Gbr III. 14 Coloring

d. Memasukkan Gambar

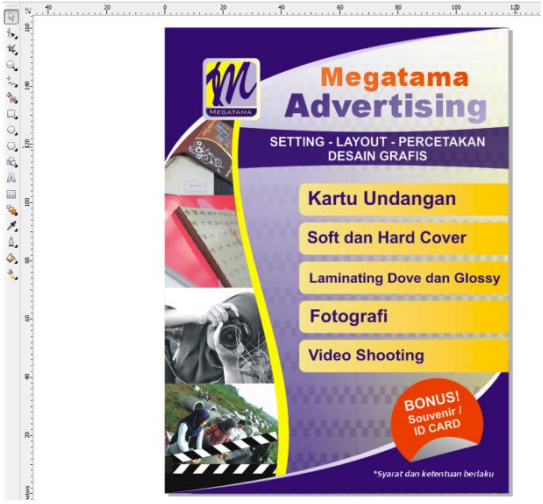
Selanjutnya adalah tahap memasukkan gambar seperti logo, foto, dan *background*.



Gbr III. 15 Memasukan Gambar

e. Memasukkan Teks

Seteleah dimasukkan semua gambar yang dibutuhkan, maka proses terakhir dalam teknik merancang digital atau dengan menggunakan komputer ini adalah memasukan teks atau konten seperti *Headline*, *Sub Headline*, konten, dan lain sebagainya.



Gbr III. 16 Memasukan Teks

f. Hasil Akhir

Setelah melalui proses diatas, hasil akhir dari desain *billboard* CV. Megatama adalah sebagai berikut :



Gbr III. 17 Billboard CV. Megatama



Gbr III. 18 Ilustrasi Billboard CV. Megatama