BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan di CV Megatama

Peranan praktikan saat berlangsungnya kerja praktek adalah sebagai desainer dan tentunya harus bertanggung jawab terhadap hasil karya yang telah dibuat agar tidak merubah pesan yang akan disampaikan melalui proyek tersebut. Dalam pelaksanaannya, praktikan diberi tugas dan tanggung jawab dalam perancangan desain periklanan (*advertising*) seperti, perancangan brosur dan banner yang hasilnya akan digunakan oleh perusahaan ataupun klien perusahaan. Disamping itu juga, seorang praktikan harus mengerti dan konsisten terhadap konsep perusahaan CV Megatama sehingga tidak menghilangkan ciri dan karakteristik perusahaan.

3.2 Pekerjaan Praktikan di CV Megatama

Selama praktikan melaksanakan kerja praktek, praktikan menerima perintah dari pembimbing maupun klien langsung untuk mendesain sebuah brosur dan X-Banner, dalam proses pelaksanaannya mencakup:

1. Riset materi, memahami permintaan klien,
2. Penggagasan ide,
3. Visualisasi ide, menggambarkan ide dan konsep kedalam sketsa baik sketsa manual atau *digital*.
4. Pengembangan sketsa dalam proses pra *final artwork* atas persetujuan pembimbing dari hasil persetujuan klien,
5. Proses *final artwork*, penyempurnaan pengembangan sketsa menjadi hasil jadi karya yang akan diberikan kepada klien.

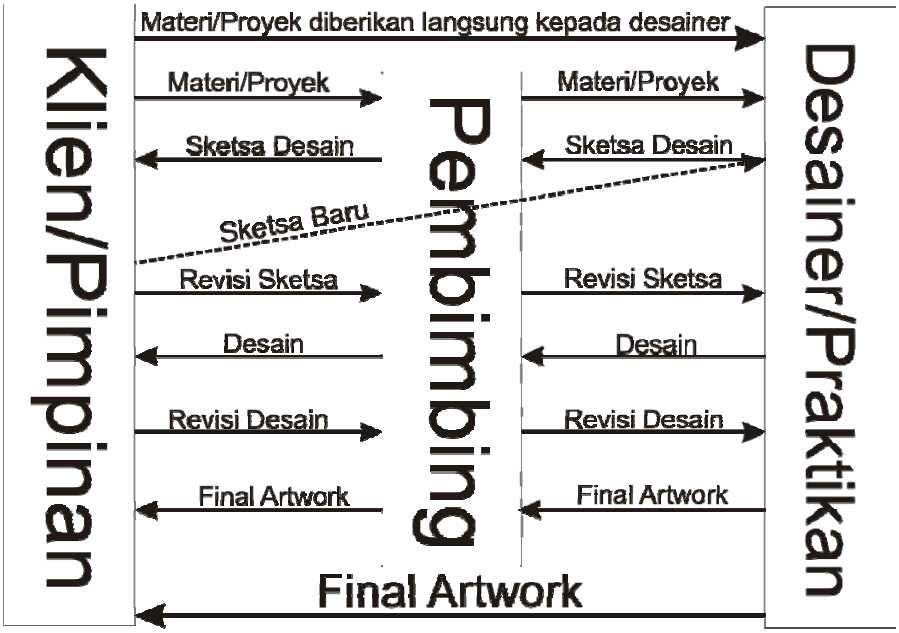
3.3 Metode Kerja Praktikan

Pelaksanaan kerja praktek dilakukan dengan dua metode yaitu, metode langsung klien memberikan proyek kepada praktikan dan praktikan mendapatkan proyek melalui pembimbing.

Dalam proses pelaksanaanya, langkah awal yang dilakukan praktikan dalam membuat suatu desain adalah mengumpulkan data yang berkaitan dengan permintaan yang diinginkan klien yang bertujuan agar klien merasa puas akan hasil kerja praktikan.

Langkah berikutnya, praktikan membuat sketsa kasar yang kemudian akan diajukan kepada pembimbing untuk diberikan kepada klien. Setelah melalui proses tersebut, praktikan akan memulai untuk pembuatan desain jadi setelah mendapat persetujuan dan kesepakatan dari klien.

Proses pelaksanaan metode kerja praktikan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar III.1 Koordinasi Antara klien, pembimbing dan designer.

3.4 Perancangan Desain X-Banner

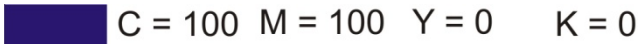
3.4.1 Konsep Desain

Pembuatan desain x-banner ini bertujuan untuk memberikan kesan keramahtamahan pihak Piksi Megatama dalam menyambut para calon didik dan juga memberikan beberapa informasi mengenai lembaga pendidikan tersebut.

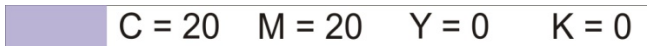
3.4.2 Konsep Warna

Pemakaian warna pada desain X-Banner diselaraskan dengan warna-warna dasar pada logo Piksi Megatama dengan tujuan untuk mempertegas identitas Piksi Megatama.

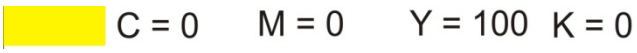
Warna yang digunakan didalam desain antara lain:



Gambar III.2 warna I yang digunakan dalam desain



Gambar III.3 warna II yang digunakan dalam desain



Gambar III.4 warna III yang digunakan dalam desain

3.4.3 Tipografi

1. “Imperator”

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rs Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

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

@ # $ % ^ & * { } \ / |

Pemilihan huruf ini karena huruf ini terkesan formal tapi tidak terlihat kaku. Sehingga cocok untuk lembaga

pendidikan yang telah ada dari zaman dulu namun berusaha tetap untuk mengikuti perkembangan zaman.



Gambar III.5 Huruf Imperator

2. "Bauhaus 93"

   Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rs

   Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

   1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . . : : ' " ! ? ( ) @ # $ % ^ & * { } \ / |

   Pemilihan huruf ini bertujuan untuk menarik perhatian pembaca. Selain itu, huruf ini memberi kesan dinamis sehingga terlihat lebih modern.



Gambar III.6 Huruf Bauhaus 93

3. "Arial"

   Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rs Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

   1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ' " ! ? ( ) @ # $ % ^ & * { } \ / |

   Huruf ini memberi kesan formal namun yang lebih penting, pemilihan huruf ini bertujuan agar lebih mudah untuk dibaca.

3.4.4 Ilustrasi

Beberapa ilustasi yang digunakan dalam pembuatan X-Banner Piksi Megatama antara lain:

1. Logo Piksi Megatama

Penggunaan Logo Piksi Megatama dalam pembuatan desain X-Banner adalah sebagai penunjuk identitas dan mempertegas latar belakang informasi data berasal.

Gambar III.7 Penggunaan Logo Piksi Megatama

2. Bagian Logo Piksi Megatama

Penggunaan bagian Logo Piksi Megatama bertujuan untuk menyesuaikan warna latar *background* serta untuk mempertegas identitas Piksi Megatama baik dalam visual maupun warna.



Gambar III.8 Penggunaan Bagian Logo Piksi Megatama

3.4.5 Layout



Gambar III.9 Layout

3.4.6 Ukuran

Ukuran desain X-Banner Piksi Megatama berdasarkan ukuran yang telah ditentukan oleh Piksi Megatama, hal tersebut bertujuan agar desain X-Banner mudah diganti dengan kerangka yang sudah ada di perusahaan tersebut. Yaitu 60x120 cm.

3.4.7 Spesifikasi Pengerjaan

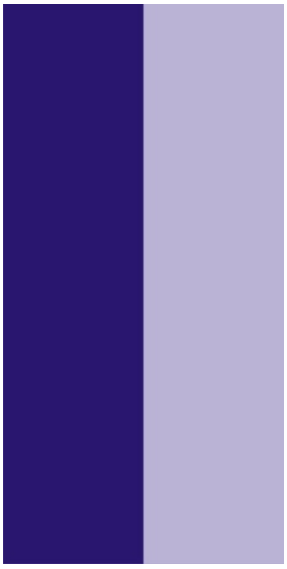
Spesifikasi yang digunakan dalam pengerjaan desain X-Banner ini adalah dengan menggunakan *software* CorelDRAW X4,

3.5 Teknis Perancangan

Teknis perancangan desain X-banner ini menggunakan *software* CorelDRAW X4. Langkah-langkah perancagan desain X-banner tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penentuan lahan kerja (format ukuran) dan *background.*

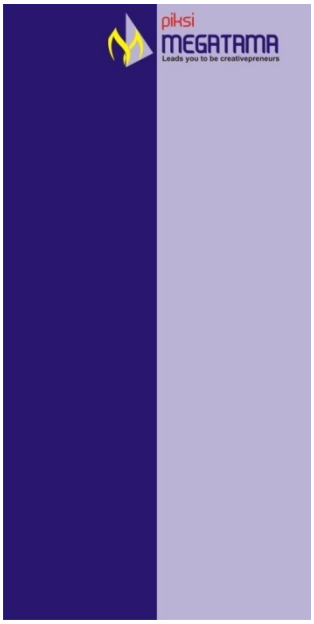
   Langkah pertama yang dilakukan dalam perancangan desain ini adalah menentukan format ketentuan lahan kerja berupa ukuran, resolusi gambar dan lain-lain. Setelah itu menentukan *background (image* atau warna) yang akan dipakai dalam rancangan desain tersebut.



Gambar III.10 Langkah Pertama

2. Penempatan identitas perusahaan

Pada langkah perancangan desain ini mulailah ditentukan penempatan identitas perusahaan berupa logo perusahaan.



Gambar III.11 Penempatan Logo

Namun pada kasus ini, logo perusahaan dengan *background* memiliki kesamaan warna, sehingga logo tersebut seperti tenggelam oleh *background*.



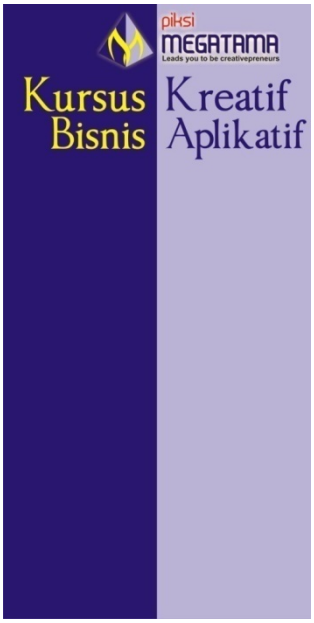
Gambar III.12 Tampilan Logo Sebelum di Edit

Untuk menselaraskan warna *background* dan logo, maka ditambahkanlah *shadow* pada logo tersebut.



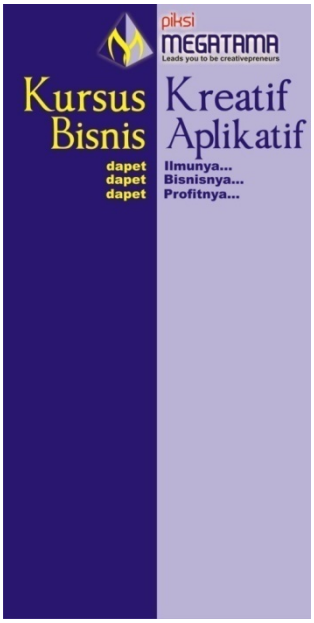
Gambar III.13 Tampilan Logo Setelah di Edit

3. Penentuan *Headline* X-banner



Gambar III.14 *Headline* X-banner

4. Penempatan Selogan Perusahaan



Gambar III.15 Menambahkan Slogan Perusahaan

5. Penempatan Ilustrasi X-Banner

Dalam rancangan ini, ilustrasi yang digunakan adalah bagian dari logo Piksi Megatama yang menyerupai huruf “M”. Penempatan ilustrasi tersebut bertujuan untuk

mempertegas identitas dan mengenalkan ciri khas perusahaan.



Gambar III.16 Menambahkan Ilustrasi

Pada tahap ini, ilustrasi yang dipilih terlihat terlalu kontras. Maka untuk menyelaraskan tema, ilustrasi tersebut dibuat menjadi lebih transparan dengan sedikit *shadow* agar tidak terlalu tenggelan.



Gambar III.17 Tampilan Ilustrasi Sebelum di Edit



Gambar III.18 Tampilan Ilustrasi Setelah di Edit

6. Penempatan Isi X-Banner



Gambar III.19 Tampilan Isi X-Banner

7. Penempatan Alamat Perusahaan



Gambar III.20 Penempatan Alamat Perusahaan

3.6 Hasil Desain

Setelah melewati tahap-tahap tersebut, melewati proses asistensi dan lain-lain, maka perancangan desain X-banner inipun telah siap melewati proses akhir yaitu *final artwork*.



Gambar III.21 *Final Artwork*

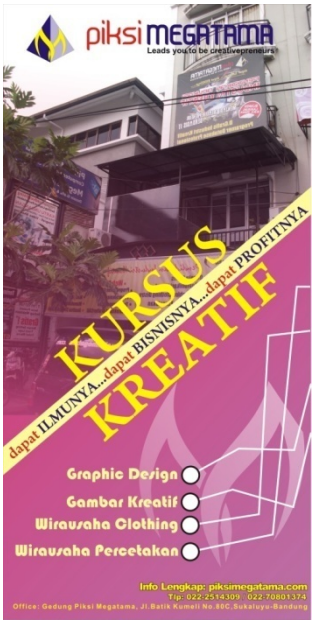
3.7 Perancangan Desain X-Banner Lainnya



Gambar III.22 X-banner 2



Gambar III.23 X-banner 3



Gambar III. 24 X-banner 4



Gambar III. 25 X-banner 5