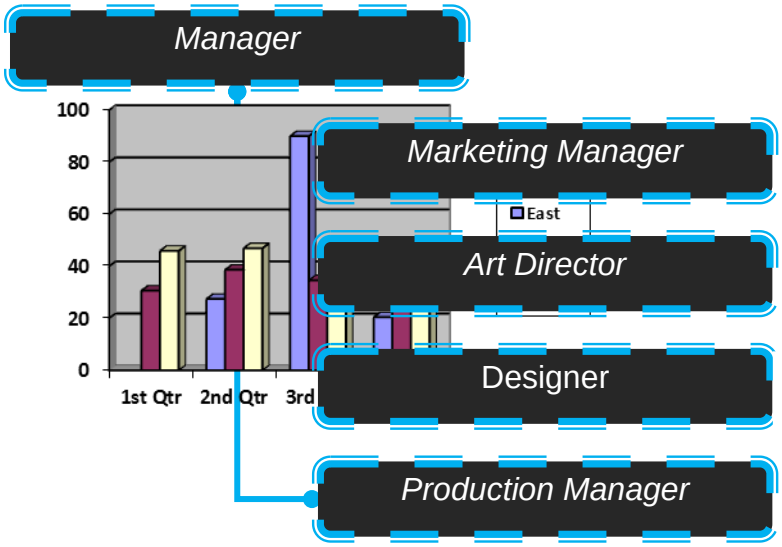
BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Praktikan Dalam Perusahaan

CV. Entremedia merupakan jasa kreatif desain yang memiliki struktur yang menempatkan pucuk pimpinan dalam organisasi tidak menguasai semua pekerjaan. Oleh karena itu, pucuk pimpinan mengangkat tenaga staf sebagai tenaga ahli perseorangan maupun sebagai satuan yang terdiri atas beberapa orang.

Dalam urutan kerja pada perusahaan, posisi praktikan adalah sebagai desainer, dimana pekerjaan yang diberikan akan dipertanggung jawabkan kepada *Art Director* perusahaan dan pada setiap pekerjaannya praktikan dipandu oleh *Art Director*.



Penulis

Tabel III.1 Struktur Penempatan Kerja Penulis

Pada setiap pengerjaan proyek, tentunya praktikan ikut berperan serta dalam pengerjaan, baik dalam hal membantu atau membuat perencanaan *layout*. Sebelum menerima pekerjaan, setiap divisi berkumpul dalam rapat *briefing*, hal ini dimaksudkan untuk menerima penjelasan dari pimpinan CV. Entremedia.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Penulis diberikan tugas oleh Manager untuk mengerjakan *Stationary* kedai minuman *"Bee Happy"*. *stationary* ini diperuntukan keperluan kedai minuman yang belum lengkap ini dengan menampilkan identitas perusahaan kedai minuman *"Bee Happy"*.

Dalam proses pengerjaannya, penulis dibimbing oleh *Art Director* beserta staffnya.

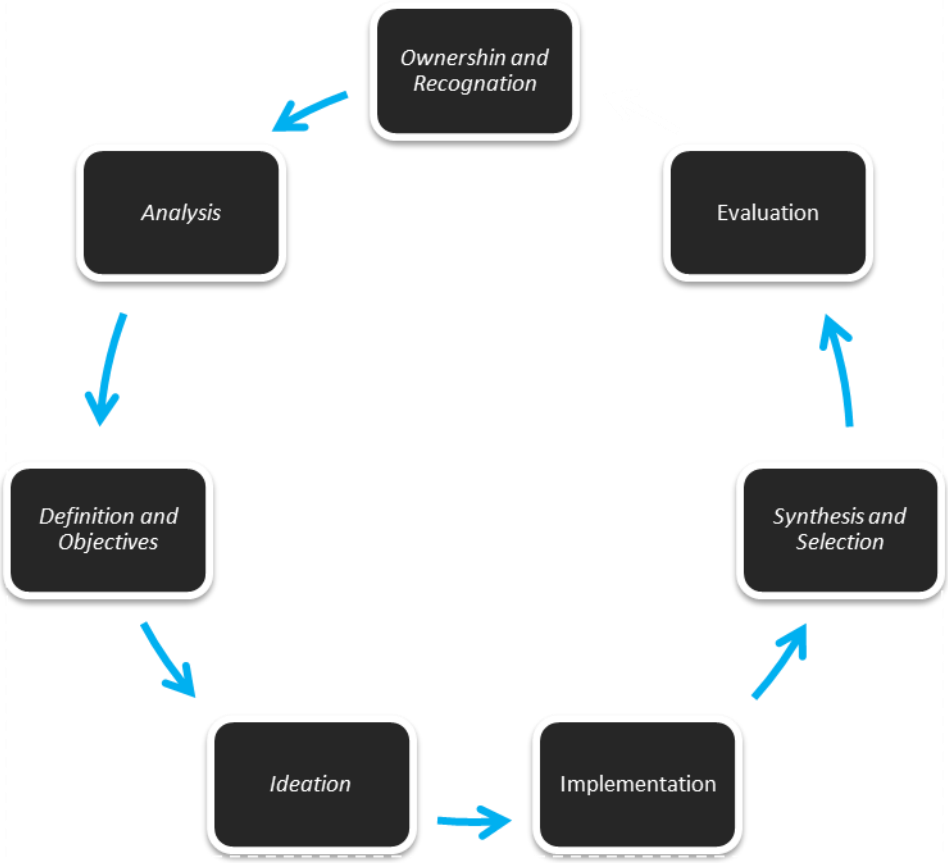
3.3 Metode Kerja Praktikan

3.3.1 Proses *Briefing*

Pada saat *briefing*, divisi *creative* meminta penulis untuk membantunya dalam proyek ini, yakni mendesain *layout stationery* kedai minuman *"Bee Happy"*. Kemudian penulis diberikan sejumlah *keyword* yang berhubungan kedai minuman *"Bee Happy"* untuk ditempatkan dalam *layout* serta memperlihatkan contoh-contoh *stationary* yang pernah dibuat.

3.3.2 Tinjauan Desain

Adapun sebelum membuat desain, penulis terlebih dahulu melakukan suatu tinjauan desain yang bertujuan untuk mendapatkan suatu permasalahan yang yang jelas. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan penulis untuk membuat desain, yaitu :



Tabel III.2 Diagram Penguasaan Desain

Keterangan :

1. ***Ownership and Recognition*** (masalah dan pengenalan)
   Sebagai desainer, harus menerima tanggung jawab proyek atau pekerjaan (harus dirubah, ditambah atau dicipta ulang)

2. ***Analysis*** (analisa)
   Harus benar-benar melibatkan perasaan secara detail dalam situasi. Apakah batasan dan kesempatan yang belum direalisasikan, perbedaan karya baik atau buruk.

3. ***Definition and Objectives*** (definisi dan tujuan)
   Mengambil informasi yang didapat dari analisis untuk membentuk tujuan utama dan kebutuhan untuk situasi ini.

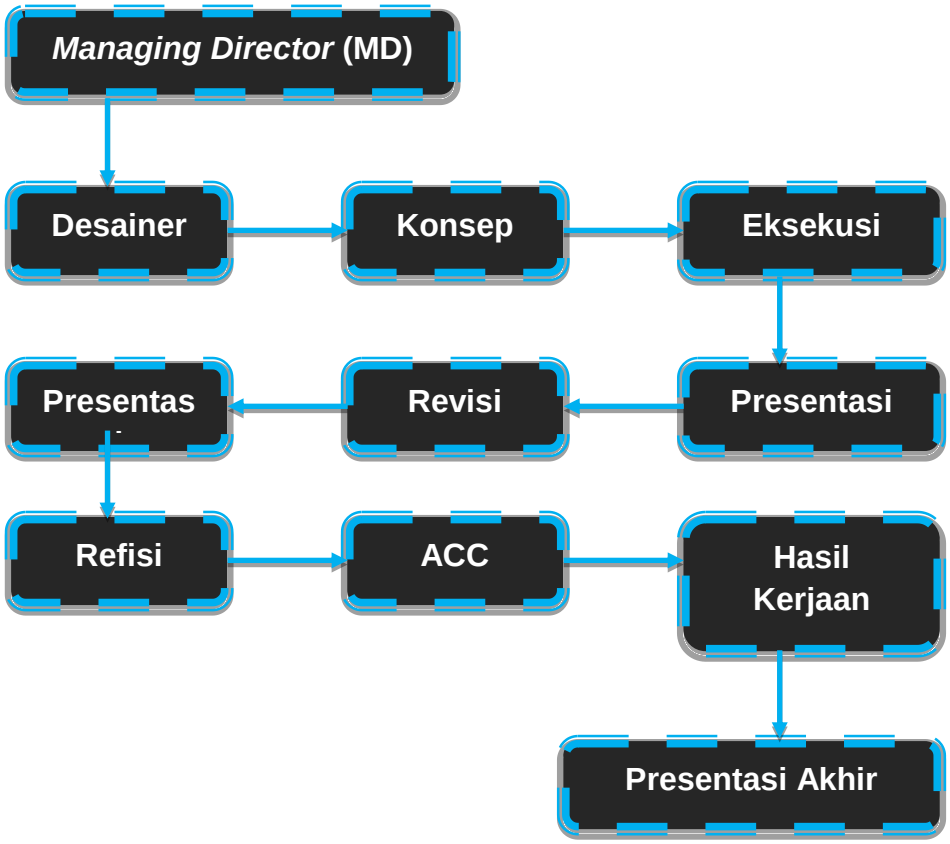
4. ***Ideation*** (pencarian ide)
   Pensil akhirnya menyentuh kertas atau membuat sketsa secara manual atau secara gambaran saja.

5. ***Synthesis and Selection*** (sintesa dan pilihan)
   Memilih ide mana yang bagus atau bisa dengan menggabungkan beberapa ide.

6. ***Implementation*** (implementasi)
   Proyek mulai benar-benar dimulai, kerjakan sesuai dengan konsep yang sudah ada.

7. ***Evaluation*** (evaluasi)
   Mengevaluasi kembali pekerjaan yang sudah di kerjakan.

Skema pekerjaan penulis selama pembuatan tugas dalam kerja praktek :



Tabel III.3 Proses pekerjaan penulis

3.4. Konsep dan Teknik Perancangan *Stationery*

Pada saat melaksanakan kerja praktek CV. Entremedia, penulis mendapatkan beberapa tugas. Dibawah ini adalah beberapa tugas yang dikerjakan oleh penulis, yaitu desain *Stationary* kedai miniman *"Bee Happy"*.

3.4.1 Konsep Perancangan

Kedai Minuman *"Bee Happy"* adalah klien CV. Entremedia yang bergerak dibidang kuliner. Bertempat di *food court* di beberapa *Mall* di kota Bandung.



Gambar III.1 Logo Kedai Minuman *"Bee Happy"*

Untuk konsep desain, CV. Entremedia ingin menyampaikan bahwa kedai minuman *"Bee Happy"* adalah sebuah perusahaan yang mampu membuat sesuatu yang *fresh* atau segar dan e*xclusive*. Hal itu menjadi landasan pemikiran dalam membuat konsep desain s*tationery*. Penulis memilih beberapa *keyword* yang telah diberikan sebelumnya.

1. Konsep Visual

Kesan segar dan *exclusive* yang disampaikan maka visual yang diterapkan pada tampilan desain stationery ini hanya menggunakan dua visual. Visual pertama yaitu *background* atau latar yang memberikan kesan segar, dan visual yang kedua adalah *background* atau latar yang memberikan kesan *exclusive*.

2. Konsep Warna

Warna sebagai atribut bisa juga mencerminkan kepribadian, maksudnya warna pilihan yang mendominasi bisa memberikan refrensi kepribadian atau sikap seseorang, lembaga, organisasi dan sebagainya. Misalnya penyuka warna cerah biasanya energik dan selalu tampak ceria. Meski kita dapat menilai sesuatu tidak hanya bermodalkan warna saja. Dalam konsep warna secara keseluruhan warna yang mendominasi adalah warna *monochromatic* atau warna-warna turunan dari warna dasar.

Warna yang digunakan dalam pembuatan desain ini adalah warna yang memberikan kesan cerah, segar, *exclusive*, unik, dan enak.

3. Konsep Huruf

Huruf bisa ditransformasikan menjadi suatu karya seni dengan mengolah bentuk dari huruf, kata atau blok tulisan tersebut sesuai dengan fungsinya masing-masing, sehingga tercipta suatu bentuk, tekstur-tekstur yang kemudian dikomunikasikan sebagai pesan, *mood*, atau berupa gambar hias.

Penulis menggunakan beberapa huruf untuk desain yang dubuat. Huruf yang digunakan adalah:

ALGERIAN

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSSTUVWXYZ

0123456789+@$%^&*()_:;|\,.

SHOWCARD GOTHIC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSSTUVWXYZ

0123456789+@$%^&*()_:;|\,.

Poor Richard

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrsstuvwxyz

0123456789+@$%^&*()_:;|\,.

Monotype Corsiva

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrsstuvwxyz

0123456789+@$%^&()_:;|\,.*

Century Gothic

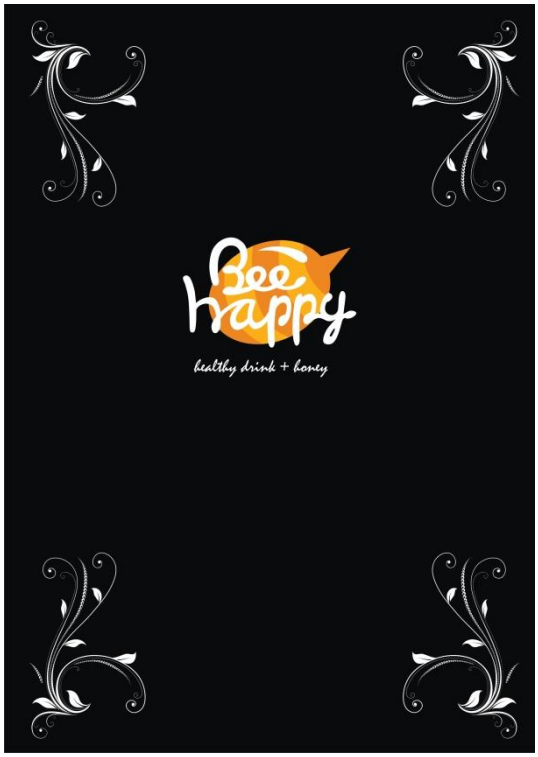
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrsstuvwxyz

0123456789+@$%^&*()_:;|\,.

Huruf tersebut digunakan agar pesan yang ingin disampaikan memang mudah terbaca, sebab struktur huruf ini memiliki struktur huruf yang jelas.

1. Stationery Menu



Gambar III.2 *Cover* Depan Daftar *Menu "Bee Happy"*



Gambar III.3 Daftar *Menu* Kopi *"Bee Happy"*



Gambar III.4 Daftar *Menu* Jus *"Bee Happy"*



Gambar III.5 Daftar *Menu* Teh *"Bee Happy"*



Gambar III.6 *Cover* Belakang *"Bee Happy"*

2. Pyramid Stand Menu



Gambar III.7 *Stand Menu* Kopi *"Bee Happy"*



Gambar III.8 *Stand Menu* Jus *"Bee Happy"*



Gambar III.9 *Stand Menu* Teh *"Bee Happy"*

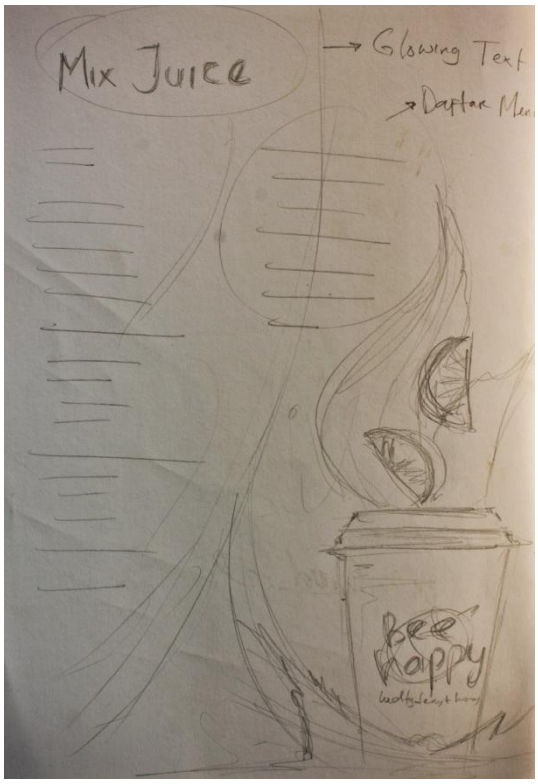


Gambar III.10 *Tamplate Stand Menu "Bee Happy"*

3.4.2 Teknis Perancangan

Untuk teknis perancangan desain visual pada *stationery* menu adalah sebagai berikut:

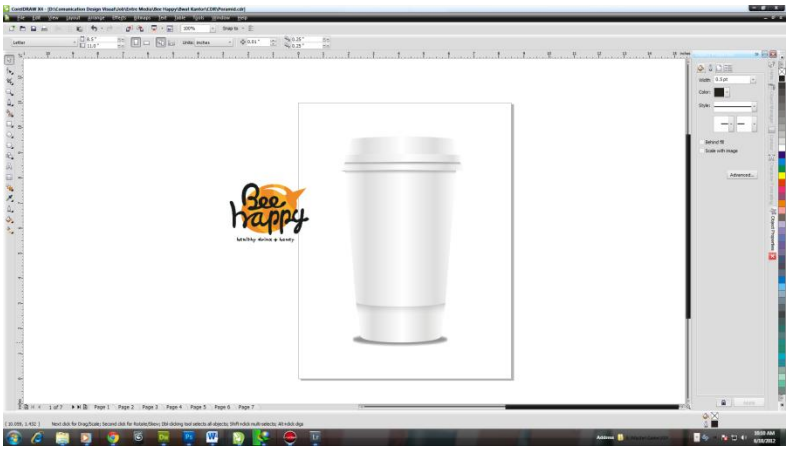
1. Proses gambar berupa sketsa manual dengan memakai pensil.



Gambar III.11 Proses Sketsa *Menu "Bee Happy"*

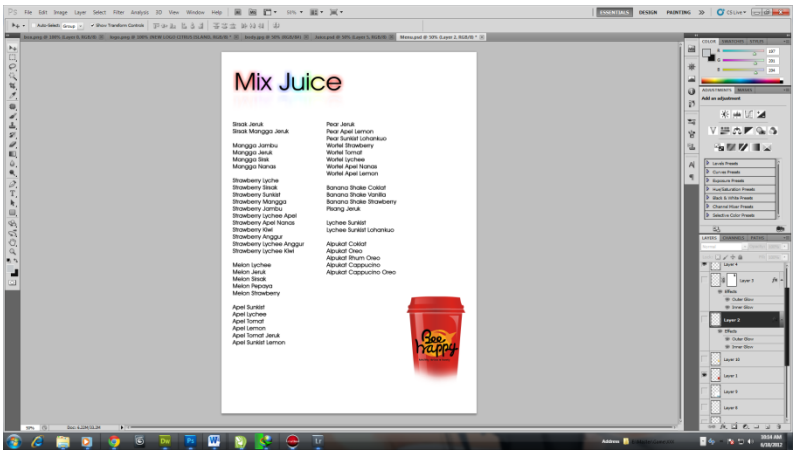
2. Proses komputerisasi dengan menggunakan Aplikasi *Software* pendukung seperti Corel Draw X4, dan Adobe Photoshop CS5. Adapun prosesnya sebagai berikut :

Langkah 1: Pembuatan elemen pada desain menu



Gambar III.12 Proses Pembuatan Elemen di Aplikasi Corel Draw X4

Langkah 2: Memposisikan elemen yang dibuat



Gambar III.13 Proses Memposisikan Elemen di Aplikasi Adobe Photosop CS5

Langkah 2: Menambahkan elemen pada desain



Gambar III.14 Proses Penambahan Elemen di Aplikasi Adobe Photosop CS5

Langkah 3: *Finishing*



Gambar III.15 Proses *Finishing* di Aplikasi Adobe Photosop CS5

Final Artwork



Gambar III.16 *Final Artwork*