BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Perananan Praktikan Dalam Perusahaan

Peran praktikan dalam perusahaan ditempatkan sebagai perancang desain mulai dari brosur, spanduk, banner,dan desain rak. Selama ditugaskan mengerjakan beberapa desain praktikan harus mengerjakan sesuai waktu yang telah ditentukan.

Praktikan dituntut untuk menuangkan kemampuan untuk berkreasi di dalam perencanaan pembuatan sarana promosi sesuai dengan keahlian praktikan yang didapat selama di perkuliahan. Praktikan berperan langsung dalam dunia kerja nyata yang merupakan suatu pengalaman yang sangat berharga karena didalamnya praktikan mendapatkan sesuatu yang tidak didapat di perkuliahan. Dari beberapa desain alternatif yang dikerjakan akan dipilih dan di diskusikan kembali kenyamanan desain menurut praktikan dan bapak Diki sebagai pembimbing.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek Di PT.Gramedia Pustaka Utama

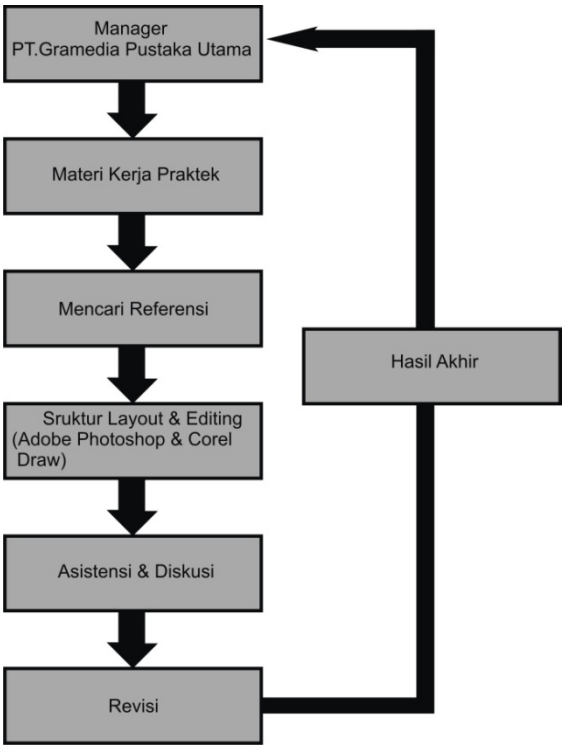
Selama Kerja praktek, praktikan mendapatkan pekerjaan dari pembimbing perusahaan yaitu berupa pembuatan desain rak buku dengan tema yang ditentukan oleh pembimbing, yang kemudian akan dikerjakan dirumah oleh praktikan. Awalnya praktikan diajak oleh pembimbing perusahaan untuk melihat tempat pemasangan promosi seperti toko buku toga mas, rumah buku dan gramedia.

Setelah melihat tempat pemasangan media promosi praktikan diajak berdiskusi oleh pembimbing mengenai estetika dalam mendesain *layout* desain rak buku. Dengan adanya diskusi membuat praktikan dapat mengkoreksi dan menilai hasil dari karya sendiri. Adapun beberapa tugas

lainnya yang diberikan oleh pembimbing yaitu banner, spanduk dan desain rak buku.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Berikut ini alur metode kerja praktikan :



Tabel III.1. Metode Kerja Praktek

Langkah awal, bapak Diki sebagai Kepala Bagian Promosi di PT.Gramedia Pustaka Utama yang memberikan materi kerja praktek kepada praktikan dan kemudian praktikan mencari referensi sesuai dengan materi yang diberikan. Kemudian dari referensi tersebut praktikan mulai membuat struktur layout, tata letak tipografi, dan objek dengan mengunakan *software* Corel Draw, tahap selanjutnya hasil pengerjaan dengan Corel Draw dilanjutkan dengan menambahkan logo-logo untuk spanduk dan sekaligus editing dengan menggunakan Adobe Photoshop.

Setelah selesai, hasil pengerjaan tersebut diserahkan kepada bapak Diki untuk di asistensi dan di diskusikan bersama rekan praktikan, kemudian dalam hasil pengerjaan tersebut pasti terdapat sedikit

kekurangan untuk akhirnya di revisi. Hasil dari revisi kemudian akan di setujui oleh pembimbing hingga menjadi hasil akhir dan langsung diserahkan data atau file pengerjaan kepada pembimbing.

3.4 Perancangan Media Rak Buku

3.4.1 Konsep Perancangan

Desain rak ini dibuat sesuai yang diberikan oleh pembimbing yaitu membuat media promosi rak yang bertemakan komik anak yang menggunakan karakter Smurfs dan Princess sehingga anak-anak tertarik untuk melihat dan membeli buku komik tersebut. Desain rak ini akan ditempatkan pada toko-toko buku yang menyediakan khusus Buku terbitan Gramedia. Adapun dua alternatif desain rak yang dibuat praktikan yaitu “The Smurfs” dan “Princess”.

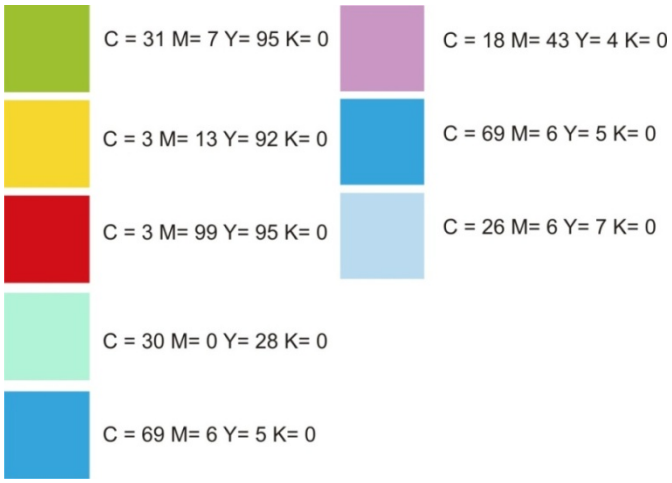


Gambar III.1.Alternatif

Kemudian setelah melakukan proses asistensi dipilih oleh pembimbing kedua desain rak buku tersebut dan praktikan gunakan salah satu spanduk sebagai pembahasaan laporan kerja praktek yaitu desain rak “The Smurfs”.

Warna yang digunakan pada spanduk ini disesuaikan dengan tema spanduk yaitu “The Smurfs” yang cocok menggunakan warna-warna ceria dan cerah agar desain rak ini dapat menarik perhatian anak-anak dan yang melihatnya pun secara tidak langsung merasakan keceriaan.

Warna yang digunakan pada *background* desain rak yaitu:



Gambar III.2.Warna *Background*

Dalam desain rak ini arti dari Warna hijau melambangkan kesegaran alam yang dijadikan gambar *background.* Warna kuning memberikan arti keceriaan sesuai dengan tema komik anak, Warna merah sebagai kekuatan dari perusahaan yang diambil dari logo perusahaan. sedangkan warna biru diartikan sebagai kepercayaan yang diberikan gramedia akan keberadaan harga promosi yang diberikan. Tipografi yang digunakan dalam spanduk :



Gambar III.3.Font Cooper Std Black

Alasan menggunakan font Cooper Std Black karena font tersebut disepadankan dengan karakter anak. selain itu, Font ini juga sebagai mempertegas kata yang akan di tonjolkan.

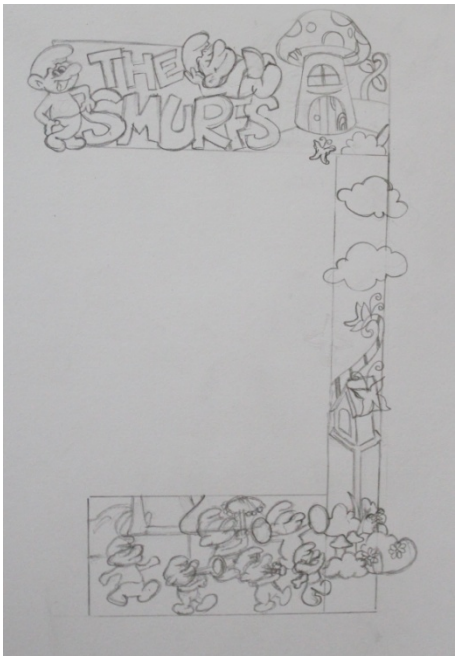


Gambar III.4.Objek

Objek diatas adalah karakter smurfs dengan ekspresi gembira. Untuk mengajak anak merasakan ceria di toko buku gramedia.

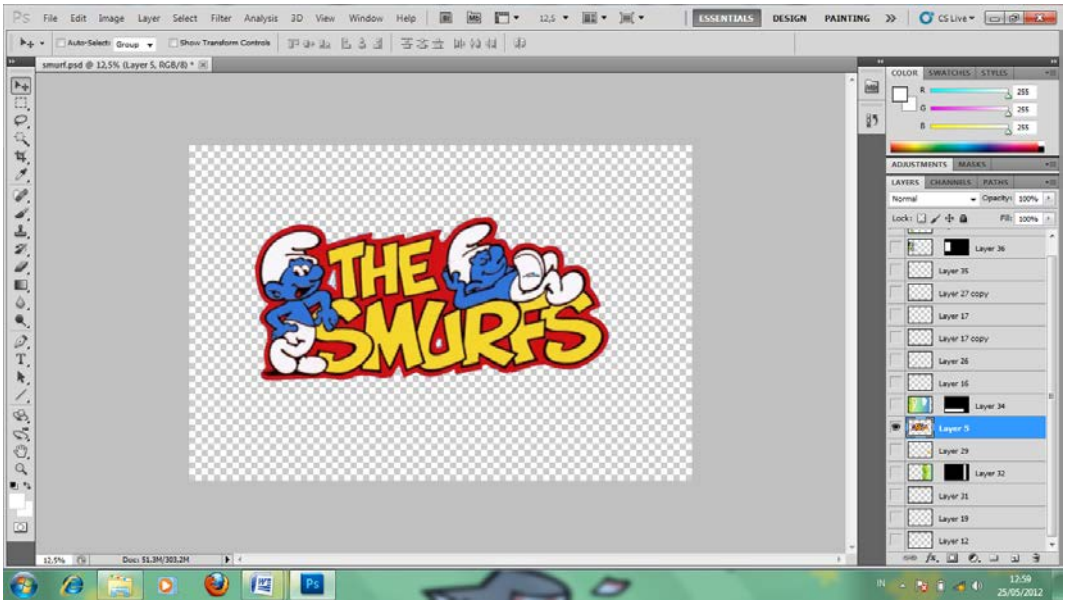
3.4.2 Teknis Perancangan

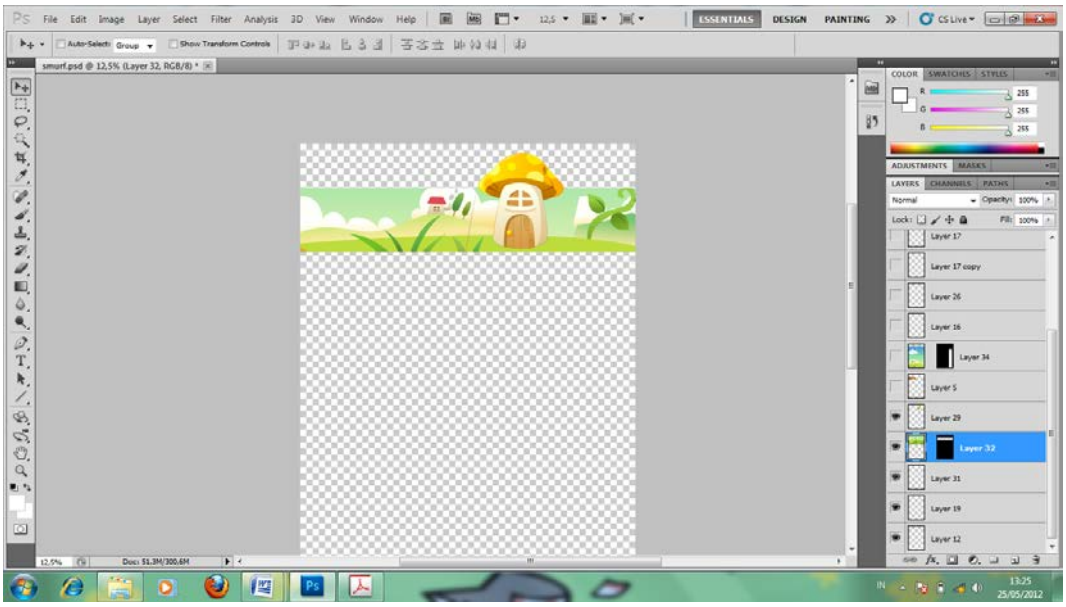
Pembuatan desain rak dimulai dari mengukur rak yang sebenarnya dengan menggunakan meteran. Kemudian setelah mengetahui ukurannya, praktikan segera membuat sketsa desain rak tersebut.



Gambar III.teknis -01

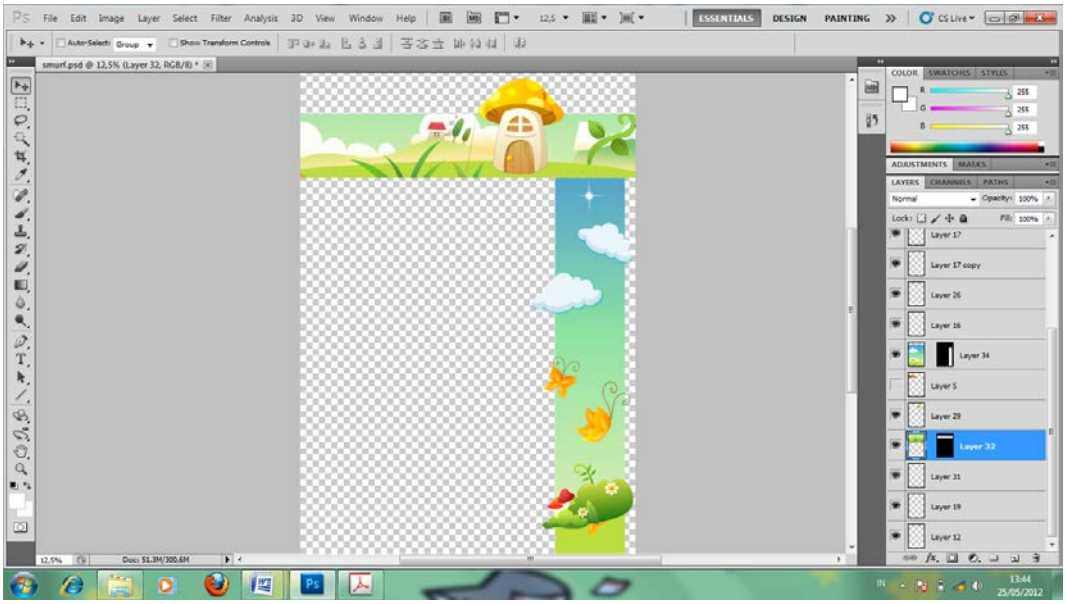
Hasil editan praktikan yang di buat dengan Adobe Photoshop. Pertama praktikan meng-*croping* objek tersebut dari gambar sebelumnya.





Gambar III.teknis-02

Kemudian desain rak di *layout* dengan menambahkan *background* dan objek rumah jamur sesuai dengan karakter Smurfs yang bertempat tinggal di sebuah rumah jamur.



Gambar III.teknis-03

Langkah selanjutnya membuat *layout* kedua dengan menambahkan *background* dan objek seperti awan, kupu-kupu dan rumput sama seperti sebelumnya.



Gambar III.teknis-04

Selanjutnya langkah ketiga menambahkan gambar kartun Smurfs untuk rak buku. setelah editing selesai, logo tersebut ditempelkan pada

sebuah foto rak yang sebenarnya. Sehingga hasil akhir yang didapat pada pembuatan desain rak The Smurfs, adalah sebagai berikut :



Gambar III.5 hasil akhir desain