BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan Praktikan selama kerja di PT. Idea Field Indonesia , Praktikan sebagai Desainer Grafis, yang diberi tugas untuk menyelesaikan beberapa proyek, diantaranya yaitu membuat logo Bali Muaythai Grand Match 2012, yang merupakan salah satu indentitas pada perusahaan atau *event* itu sendiri. Logo ini berfungsi sebagai salah satu media informasi perusahaan.

Karena dengan adanya praktek dalam perusahaan, praktikan dapat membantu menyelesaikan beberapa perkerjaan desain perusahaan dalam berbagai hal, diantaranya :

- Praktikan dapat memberikan masukan-masukan kepada perusahaan dalam pemecahan masalah-masalah yang sedang dihadapi perusahaan.
- Praktikan dapat membantu perusahaan mengerjakan beberapa pekerjaan yang sedang ditangani perusahaan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama melaksanakan kerja praktek di PT. Idea Field Indonesia, praktikan mengerjakan pekerjaan perancangan desain logo tentang perusahaan atau event *Muanythai Grand Match 2012* memperkenalkan *Muanythai Grand Match 2012* kepada masyarakat para konsumennya.

3.3 Metode Kerja Praktikan

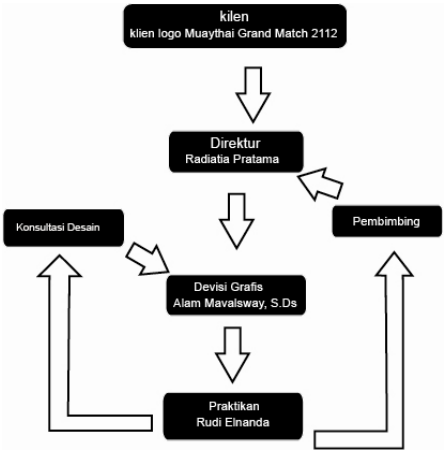
Metode kerja yang di lakukan selama kerja praktek di PT. Idea Field Indonesia adalah metode kerja *comunicatif evaluative*, artinya setiap perkerjaan yang diterima praktikan dari *creative director* selaku pembimbing praktikan setiap proses dan hasilnya selalu dikomunikasikan lalu dievaluasi, tentunya dengan tujuan agar karya desain yang dihasilkan sesuai dengan kualitas yang diinginkan.

Dalam pengerjaan pembuatan logo hal pertama yang dilakukan praktikan adalah riset,mencari dan mengumpulkan referensi. Data visual berupa gambar diambil dari media elektronik seperti internet, dan ada beberapa data yang diambil dari stok *image* yang ada di database komputer perusahaan.

Berikut beberapa metode diantaranya :

- Pengumpulan data dan foto
- Melihat referensi yang sudah ada
- Assistensi kepada pembimbing di perusahaan

Setelah data dan referensi terkumpul tahap selanjutnya adalah diskusi untuk mempertimbangkan konsep apa yang akan diambil, tentunya konsep yang diambil sebelumnya sudah di pertimbangkan dengan beberapa konsep alternatif, bila konsep sudah jadi dari *creative director*, maka praktikan langsung mengeksekusi perkerjaan tersebut, serta untuk beberapa kali asistensi dan perbaikan hingga sampai perkerjaan itu selesai.



Gambar III.1 Bagan Struktur Metode Kerja Praktek

3.4 Perancangan Logo Bali Muaythai Grand Match 2012 Di P.T Idea Field Indonesia

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep yang digunakan dalam perancangan logo Bali *Muaythai Grand Match 2012* yaitu perancangan desain logo.

Pada Perancangan logo *Muaythai Grand Match 2012* agar tampak menarik dan konsep yang penuh dengan warna cerah dan contras yang berkarakterkan *fighting* dan *boxing* dengan bentuk mengangkat dari sebuah *event* yang dihasilkan oleh perusahaan tersebut. Yang bermaksudkan untuk menarik konsumen dan mengenalkan kepada masyarakat.

Setelah konsep dasar selesai, langkah berikutnya adalah pembuatan sketsa logo *Muaythai Grand Match* dengan menggambarkan sosok *fighting*,bintang, api dan *tagline*. Arti dari sebuah icon *fighting* adalah menjelaskan bahwa logo tersebut ditujukan untuk sebuah *event* tersebut. Untuk *background* nya ditambahkan sebuah gambar bintang yang menjelaskan arti dari sebuah kekuatan,dan terakhir adalah icon api dan *tagline.* Arti dari sebuah api adalah simbol dari kekuatan yang menggambarkan hal tersebut. Karena logo tersebut di tujukan untuk sebuah event Muaythai,arti dari *tagline* nya adalah menjelaskan identitas nama dari *event* tersebut.Penggunaan warna latar belakang yang gelap serta teks yang berwarna,hitam,putih,*tagline* gradasi warna

dari hitam ke putih, dan putih, Sehingga menarik minat konsumen untuk melihat dan mengetahui *event* tersebut.

3.4.2 Teknik Perancangan

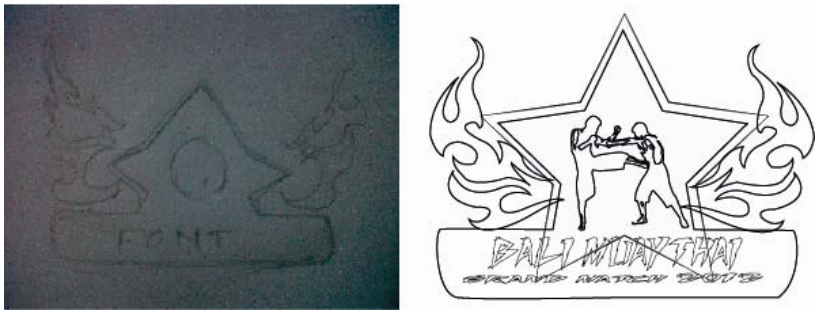
Tahap 1



Gambar III.2 Sketsa Awal

Pada tahap ini dilakukan proses sketsa sebagai acuan dasar pembuatan logo Muaythai Grand Match 2012.

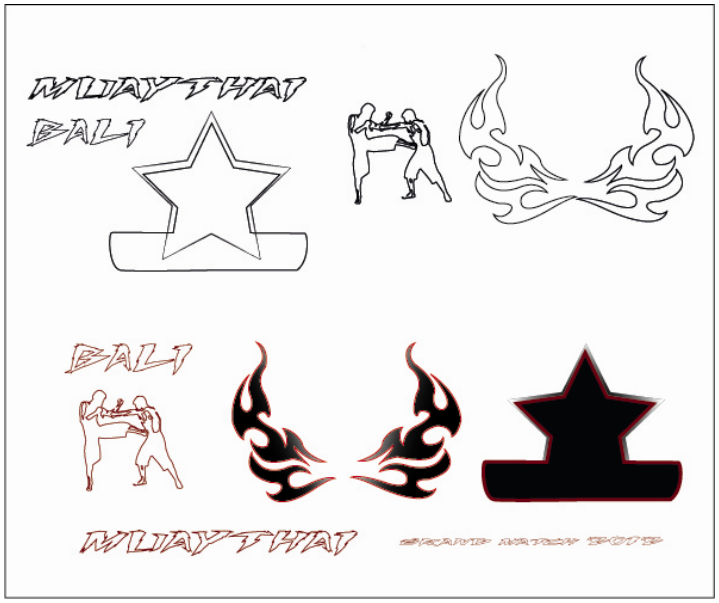
Tahap 2



Gambar III.3 Sketsa dan tracing

Proses merubah gambar sketsa menjadi gambar digital yang di sebut dengan *tracing* dengan menggunakan *Software Adob Ilustrator*.

Tahap 3



Gambar III.4 *Coloring*

Proses pewarnaan atau disebut juga *coloring,* bertujuan untuk memberikan kesan nyata terhadap apa yang menjadi landasan gambar atau sketsa.

3.4.3 Warna Yang Digunakan



Gambar III.4 Pallet warna

Warna-warna yang digunakan cenderung pada warna terang dan gelap, Ini dapat menarik perhatian untuk melihat dan mudah membaca nama dan bentuk logo.

3.4.4 Jenis Font Yang Digunakan

Tipografi

Teks atau huruf adalah salah satu elemen penting dalam sebuah karya desain, karena selain unsur visual, elemen teks juga berfungsi sebagai penyampai informasi yang dibutuhkan oleh target *audience*. Karakter sebuah huruf yang digunakan dalam sebuah karya desain atau dalam sebuah logo, harus memiliki kecocokan dengan tema atau konsep desain yang akan disampaikan.

Huruf yang digunakan pada media logo ini adalah huruf *Decorative*, yaitu huruf *Fighting spirit tbs*,huruf ini memiliki karakter yang kuat dan menjelaskan arti sebuah kekuatan dan *simple* sesuai dengan konsep perancangan media logo, selain itu dengan pemilihan warna yang tepat serta ukuran huruf yang sesuai akan menjadikan logo nyaman di lihat, dan memiliki keterbacaaan yang baik, huruf *Fighting spirit tbs* mampu mencerminkan salah satu identitas logo Bali Muaythai Grand Match 2012.

Font Fighting spirit tbs



Tahap 4



Gambar III.5 Hasil akhir pembuatan logo bali muaythai

Proses penggabungan dan penambahan visual pendukung untuk menjadi satu kesatuan yaitu Bali Muaythai Grand Match 2012