BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peran praktikan dalam perusahaan ditempatkan sebagai perancang desain mulai dari spanduk, banner, *shop front* , desain rak, *standing character*, hanging character. 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 di bangku kuliah. Praktikan berperan langsung dalam dunia kerja nyata yang merupakan suatu pengalaman yang sangat berharga karena didalamnya praktikan mendapatkan sesuatu yang tidak didapat di bangku kuliah.

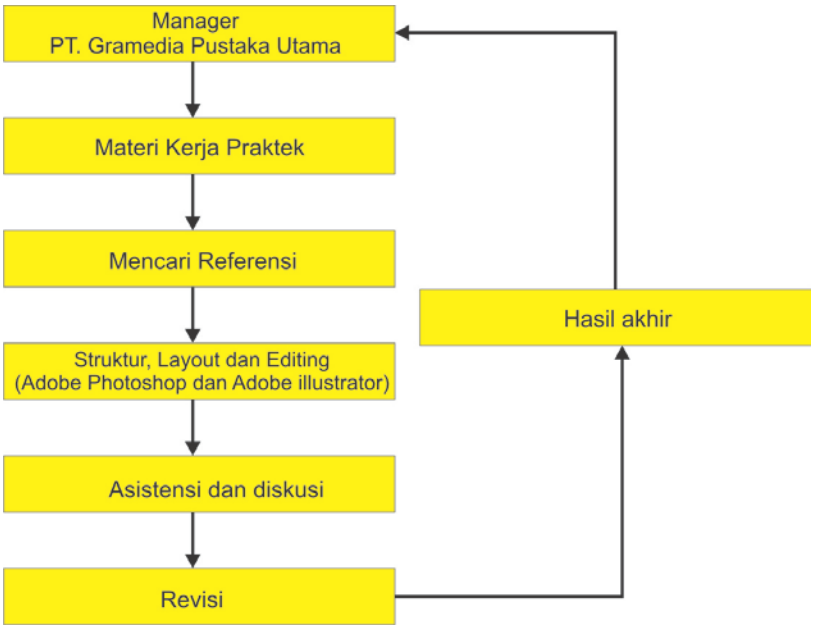
3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di PT.Gramedia Pustaka Utama

Selama Kerja praktek, praktikan diberikan tugas membuat spanduk dengan tema yang ditentukan oleh pembimbing, yang kemudian akan dikerjakan praktikan dirumah. Selain itu, praktikan diajak ke toko Gramedia, Rumah Buku dan Togamas untuk melihat tempat pemasangan media promosi spanduk. Setelah melihat praktikan di ajak berdiskusi mengenai estetika dan konten dalam mendesain *layout* spanduk dengan adanya diskusi dengan pembimbing membuat praktikan dapat mengkoreksi dan menilai hasil dari karya sendiri.

Ada pun beberapa tugas lainnya yang diberikan pembimbing yaitu spanduk, banner, *shop front*, desain rak, *standing character*, *hanging character*. Dengan banyaknya macam tugas yang diberikan membuat praktikan mendapatkan pengetahuan lebih yang belum pernah didapatkan dalam perkuliahan.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Berikut ini alur metode kerja praktikan :



Tabel III.1 Metode Kerja Praktek

Langkah awal, bapak Diki Rahmat Permana sebagai Manager Promosi PT.Gramedia Pustaka Utama memberikan materi kerja praktek kepada praktikan yang kemudian praktikan mencari referensi sesuai dengan materi yang diberikan. Kemudian dari referensi tersebut praktikan memulai membuat struktur *layout*, tata letak tipografi, dan objek dengan mengunakan *software* Adobe illustrator, tahap selanjutnya hasil pengerjaan dengan Adobe illustrator dilanjutkan dengan menambahkan logo-logo untuk spanduk dan sekaligus *editing* dengan menggunakan Adobe Photoshop. Setelah selesai, hasil pengerjaan tersebut diserahkan kepada bapak Diki Rahmat Permana untuk di asistensi dan diskusi 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 Desain Media Spanduk

3.4.1 Konsep Perancangan

Desain spanduk ini dibuat sesuai yang diberikan oleh pembimbing yaitu membuat spanduk bertemakan banjir buku murah. Spanduk ini akan ditempatkan pada toko buku Togamas menjadi tempat di adakannya acara bazar buku murah terbitan Gramedia.



Gambar III.2 Alternatif

Kemudian setelah melakukan proses asistensi dipilih oleh pembimbing spanduk yang berlatar background merah dan praktikan gunakan salah satu spanduk sebagai pembahasaan laporan kerja praktek yaitu spanduk “Banjir Buku Murah yang berlatar Merah”.

Warna yang digunakan pada spanduk ini disesuaikan dengan tema spanduk yaitu “Banjir Buku Murah” yang cocok menggunakan warna-warna ceria dan cerah agar spanduk ini dapat menarik perhatian dan yang melihatnya pun secara tidak langsung merasakan keceriaan dari harga murah yang ditawarkan Gramedia.

Warna yang di gunakan pada *background* spanduk yaitu :



Gambar III.3 Warna

Background dalam spanduk ini memiliki beberapa arti, dari Warna merah sebagai kekuatan dari perusahaan yang diambil dari logo perusahaan. Warna gradasi orange yang terkandung pun memiliki arti keseimbangan dan keceriaan yang disesuaikan dengan tema, sedangkan warna biru diartikan sebagai kepercayaan yang diberikan gramedia akan keberadaan harga promosi yang diberikan.

Tipografi yang digunakan dalam spanduk :

“Comiccity” Aa BbCc Dd EeFfGgHh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss TtUu Vv Ww Xx Yy Zz 12 3 4 5 67 8 9 0 , . ; : ‘ “! ? ( )



Gambar III.4 Huruf Comiccity

Alasan menggunakan *font* Comiccity karena *font* tersebut disepadankan dengan karakter Benny dan Mice cartoon yang digunakan pada desain spanduk PT. Gramedia Pustaka Utama.



Gambar III.5 Objek

Alasan menggunakan karakter ilustrasi Benny Rachmadi dan “Mice” Misrad adalah selain komik ini laku di pasaran karakternya juga lucu dan terkesan sederhana. Dua lelaki dalam karakter ini berumur sekitar 30-an yang mencoba bertahan hidup di kota Jakarta . Benny dan Mice adalah dua sahabat yang termarjinalkan secara struktural di Jakarta. Namun kondisi tersebut tidak menyurutkan mereka untuk tetap menerima hidup ini apa adanya. Meskipun kelihatannya kampungan, keduanya tetap kompak dan berusaha sebaik mungkin untuk tetap eksis di lingkungan sosial kota Jakarta. Kekuatan utama dari komik ini adalah nilai kejujuran dan objektifitas yang diilustrasikan di setiap ceritanya. Benny dan Mice adalah representasi dari jutaan rakyat yang terjebak dalam kemiskinan kota besar seperti Jakarta. Keduanya selalu ingin mengejar “kecepatan” kota Jakarta dengan kondisi seadanya dan bahkan tidak memungkinkan.

Dua tokoh Benny and Mice sebenarnya dapat dikatakan sebagai dua karakter yang menyatu. Sekilas memang tidak ada perbedaan karakter antar keduanya. Jahil, polos, kampungan dan konyol. Namun jika diperhatikan, tokoh Benny memiliki sifat lebih tegas, sedikit pintar tetapi sok tahu. Karakter Mice lebih bijak tetapi sama juga otaknya dangkal, sangat naif dan lugu. Uniknya, di kolom awal kartun ini, Benny dan Mice selalu digambarkan dengan setting dan kostum yang berbeda-beda di setiap episodenya. Objektivitas cerita pun menjadi salah satu kelebihan kartun ini. Dalam ilustrasinya, kartun ini memang mengetengahkan isu-isu realisme sosial dan politik. Namun, tidak seperti kartun-kartun lainnya yang selalu terkesan menggurui, kartun Benny and Mice tampil apa adanya. Malah ada beberapa kebiasaan buruk masyarakat miskin dikritik oleh kartun ini. Melalui karakter ini di harapkan dapat menarik perhatian masyarakat untuk datang dan melihat pameran buku murah yang di adakan oleh Gramedia di toko buku Togamas.

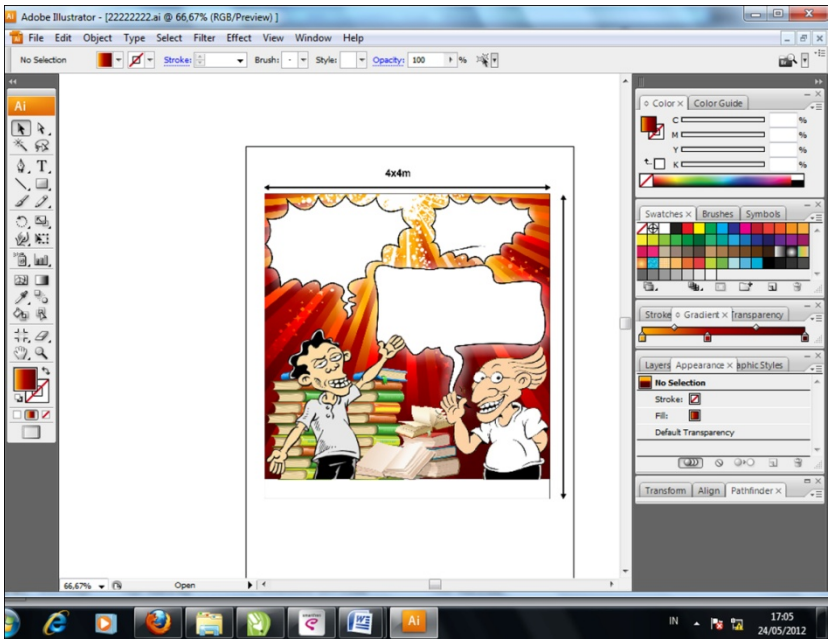
3.4.2 Teknis Perancangan

Pembuatan spanduk dimulai dari menentukan ukuran spanduk yang akan dibuat dengan skala 1:20 agar pengerjaan lebih mudah, kemudian membuat rancangan *layout* spanduk dengan sketsa.



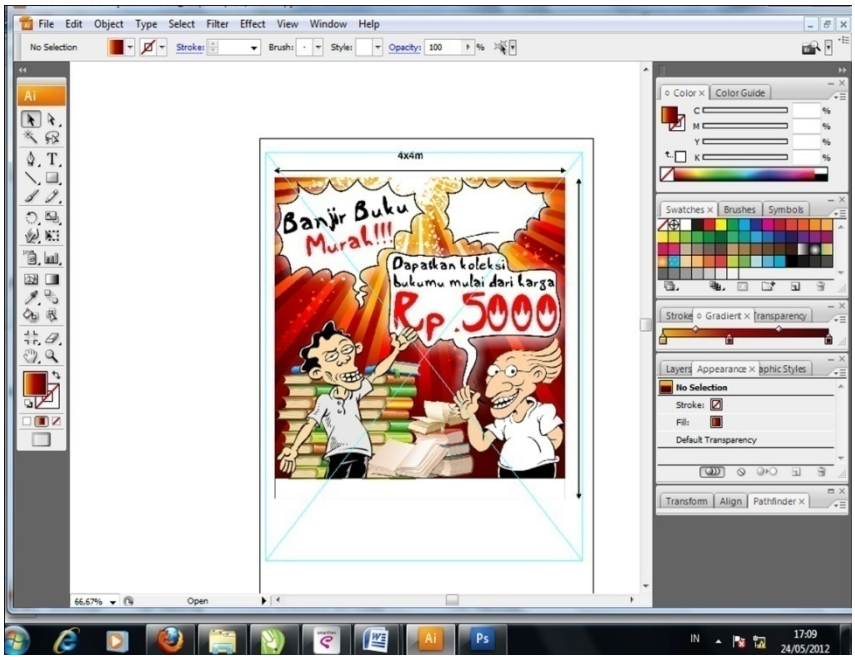
Gambar III.6 Teknis-01, proses sketsa

Hasil sketsa kemudian di scan dan di *tracing* digital menggunakan Adobe illustrator.Kemudian desain layout spanduk yang sudah ditracing akan diberi pewarnaan dan penyesuaian warna antara objek *background*.



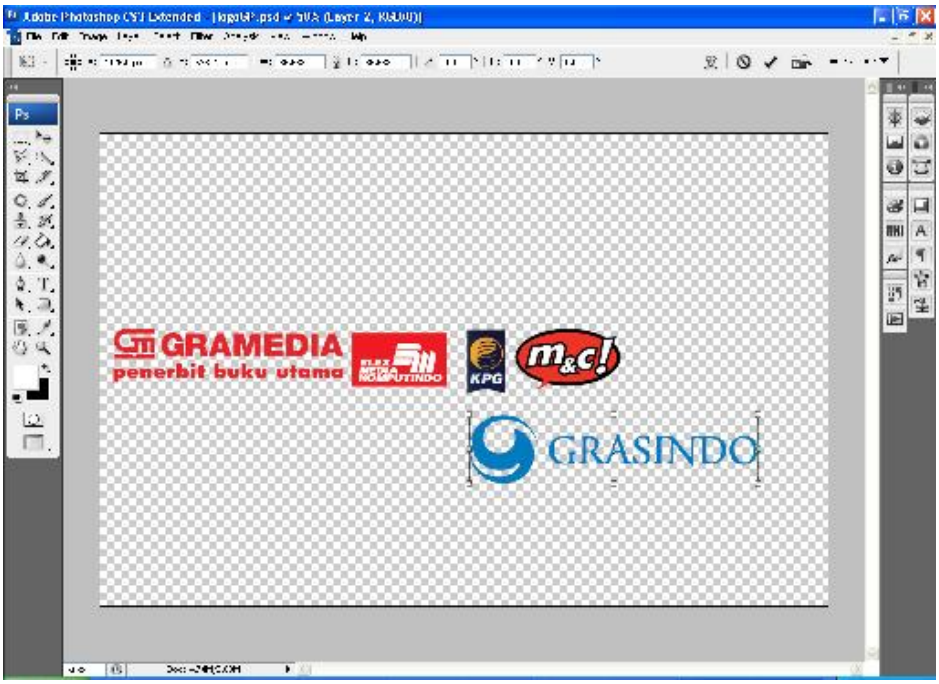
Gambar III.7 Teknis-02, hasil setelah proses pewarnaan

Setelah objek selesai, maka langkah selanjutnya memilih *font* yang cocok untuk tema spanduk sekaligus menyeimbangkan tata letak antara objek dan tipografi.



Gambar III.8 Teknis-03, penggunaan tipografi

Untuk penambahan logo-logo milik penerbit diatur pada *software* Adobe photoshop untuk menghilangkan *background* putih dan mengatur letaknya.



Gambar III.9 Teknis-04, tata letak logo

Setelah *editing* selesai,logo tersebut dipindahkan ke spanduk yang berada di Adobe Illustrator untuk mengatur ukuran dan dipadukan pada *background*, objek, dan tipografi. Sehingga hasil akhir yang didapat pada pembuatan desain spanduk Gramedia Banjir Buku Murah, adalah sebagai berikut :



Gambar III.10 Teknis-05, hasil akhir desain spanduk