BAB 3

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Pada saat melaksanakan kerja praktek di Neps, pihak perusahaan menempatkan praktikan di bagian Divisi Promosi (Desainer), untuk merancang segala bentuk iklan dan promosi yang akan dikeluarkan oleh perusahaan. Divisi Promosi dalam bidang Desainer yang diberikan perusahaan memberikan kepercayaan kepada praktikan untuk memberikan masukan, ide dan solusi agar meningkatkan tingkat promosi dari perusahaan. Perusahaan memberikan kepercayaan itu saat melihat hasil karya pribadi praktikan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Pekerjaan praktikan pada saat melaksanakan kerja praktek dari perusahaan ialah mendesain visual iklan yang diaplikasikan pada media cetak banner. Dalam kerja praktek ini praktikan sebagai desainer iklan media cetak diarahkan bagaimana konsep yang diinginkan perusahaan dan dipercaya oleh perusahaan untuk membuat visual iklan yang menarik sesuai konsep yang sudah ditentukankan agar menambah daya promosi perusahaan.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Saat praktikan memulai kerja praktek di perusahaan, sebelumnya diberikan pengarahan mengenai konsep dan tema yang diambil oleh perusahaan. Segala pengarahan diberikan oleh pembimbing dari perusahaan, saat pengarahan praktikan dapat memberikan masukan karena pembuatan iklan ini butuh ide - ide yang baru akan tetapi tidak keluar jalur dari konsep dari perusahaan.

Metode kerja yang dilakukan praktikan yaitu membicarakan apa yang akan dikerjakan, lalu praktikan diberikan pengarahan mengenai konsep yang akan diambil untuk mendesain visual iklan pada banner. Pembimbing membebaskan teknik apa yang akan digunakan.



Tabel 3.3.1

Tabel Metode Kerja Praktikan.

Awal pengerjaan iklan banner ini praktikan diberikan arahan terlebih dahulu mengenai konsep iklan yang akan di ambil. Sudah mendapatkan dan menentukan konsep untuk banner, praktikan membuat sketsa iklan yang akan dibuat. Pembuatan sketsa terlebih dahulu diasistensi kepada pembimbing dan diberi arahan kembali. Setelah melalui tahap tersebut praktikan mulai mengeksekusi iklan dengan diawali pengambilan gambar produk yang akan dipromosikan. Telah mendapat gambar tersebut lanjut ketahap pengeditan. Dan terakhir mencetak iklan dengan media cetak *banner*.

3.4 Perancangan Iklan Banner Exclusive Packaging LOAD

3.4.1 Konsep Perancangan

Memilih konsep tidaklah mudah, “Konsep memiliki salah satu tugas untuk menghindari hal ini, yaitu, kecenderungan untuk menggunakan konsep sebagai salha satu usaha mengefisiensikan dan mengefektifkan sesuatu mungkin sering diharapkan terlalu banyak menyelesaikan sebuah masalah. Perlu diingatkan bahwa konsep ada tataran rencana, bukan implementasi”. (Andry Masri: Strategi Visual (2005:1)).

Untuk itulah sangat diperlukan sebuah konsep agar visual yang akan dirancang memiliki proses dan arah yang jelas akan dibagaimanakan konsep visual yang akan dibentuk. Dalam perancangan iklan *banner* ini memakai konsep yang sederhana akan tetapi menarik. Konsep sederhana yang diambil dimaksudkan agar mempermudah orang yang melihat iklan tersebut sehingga mudah untuk dibaca dan mudah untuk dimengerti. Pratikan diarahkan oleh pembimbing agar mengikuti arahan konsep yang sudah ditentukan dan diberikan kebebasan dalam hal teknis pengerjaan iklan *banner* tersebut.

Banner yang akan dipakai berukuran 150cm x 70cm dengan posisi *banner portrait*. *Banner* ini sendiri harus menonjolkan *packaging* dengan tambahan properti tambahan, sehingga orang yang melihatnya mengetahui apa yang dipromosikan dalam banner tersebut.

3.4.2 Teknis Perancangan

Sebelum mendesain visual yang akan ditampilkan, terlebih dahulu praktikan mengambil gambar atau foto produk yang akan diiklankan. Dari pengambilan gambar yang akan dijadikan iklan banner haruslah maksimal agar gambar tidak pecah pada saat pencetakan. Dengan itulah praktikan mendapatkan tantangan untuk mengambil gambar menggunakan ilmu fotografi.

Teknis dan ilmu pengambilan gambar yang saya gunakan yaitu *angel* gambar. Dan hal yang paling mendasar dalam sesi foto produk adalah pencahayaan. “Di dalam fotografi, pencahayaan (*eksposure*) dapat dikatakan sebagai seni atau teknik untuk mencari keseimbangan antara seberapa besar jumlah cahaya (*volume*) yang melalui sebuah lensa seberpa lama watu yang di butuhkannya untuk mampu menghasilkan gambar pada sebidang bahan peka (*film*) atau sensor digital yang terdapat di dalam kamera. Hal inilah yang paling mendasar dalam pemotretan yang hingga saat ini menjadi pondasi untuk para fotografer”. (Yulian Ardiansyah: Tips dan Trik fotografi (2005:1)).

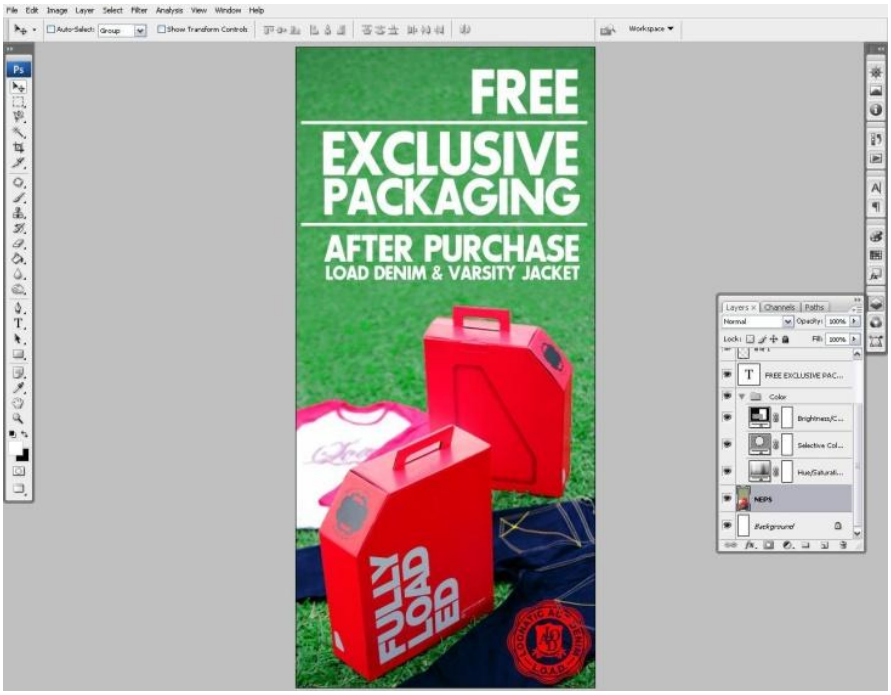
Memamg sangatlah penting pencahayaan saat pengambilan gambar, dalam foto produk ini hanya memamakai cahaya yang langsung dari matahari. Praktikan hanya mengatur posisi produk agar mendapatkan cahaya langsung dari matahari. Hasil yang didapat dari cahaya matahari langsung cukup memuaskan, tidak perlu diberi cahaya tambahan seperti *flash*. Memang gambar yang dihasilkan tidak memperlihatkan dimensi produk yang tegas dan hal itu dapat diatasi pada saat proses pengeditan photo.



Gambar 3.4.2.2
Gambar yang diambil untuk iklan banner.
Sumber : Dokumentasi pribadi

Penempatan *packaging* dan properti tambahannya sudah ditata menyerupai seksa yang sebelumnya praktikan buat, meskipun ada sedikit perubahan dari segi posisi pengambilan gambar dan letak *packaging* tersebut.

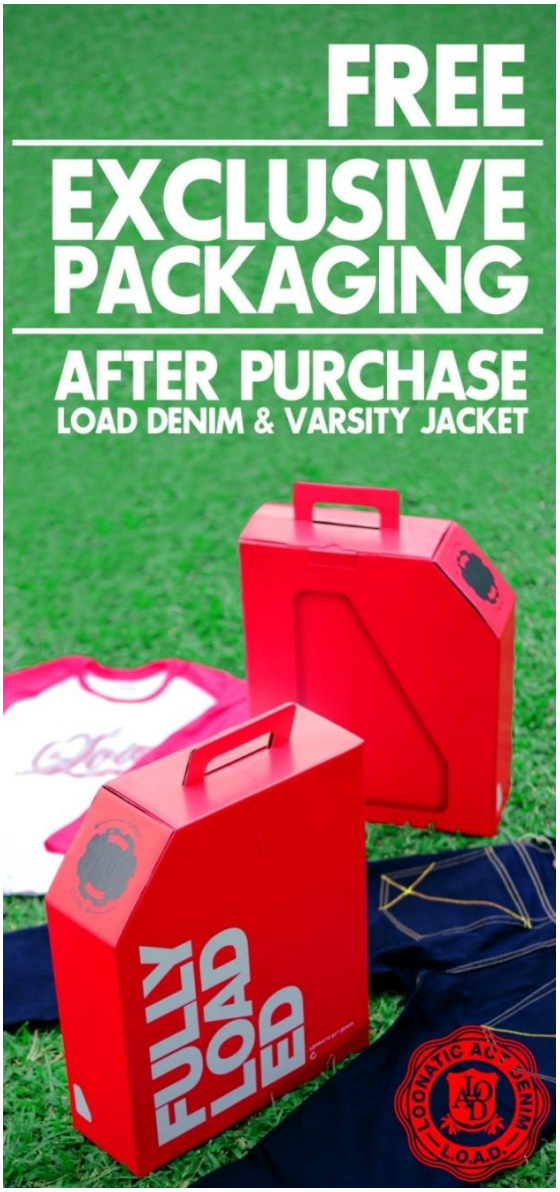
Teknis dalam perancangan iklan cetak *banner* ini praktikan menggunakan Adobe Photoshop CS3. Alasan praktikan menggunakan Adobe Photoshop karena didalam iklan banner ini lebih mengolah photo.



Gambar 3.4.2.3
Teknis pengerjaan iklan banner.
Sumber : Dokumentasi pribadi

Dalam pembuatan visual iklan banner menggunakan Adobe Photoshop. Sebenarnya disini terjadi sedikit masalah karena gambar atau foto yang sudah diambil tidak sesuai dengan ukuran *banner* yang akan dibuat yaitu 150cm x 70cm dengan posisi *portrait,* sehingga ada ruang kosong pada ukuran *banner.* Praktikan menutupi kekosongan tersebut dengan menambah gambar rumput dengan cara *blend* menggunakan *clone stamp tool.*

Pada gambar *banner* tersebut praktikan memainkan warna agar terlihat menarik dan mempertegas warna. Dalam *banner* ini praktikan sengaja memakai *font Cabbin Bold* agar memberikan kesan tegas dan mempermudah orang untuk membacanya, karena font ini sifatnya menyerupai *font Arial* yang tegas.



Gambar 3.4.2.4

Gambar hasil akhir banner.

Sumber : Dokumentasi pribadi

Inilah hasil akhir dari perancangan iklan cetak *banner*. Desain iklan cetak *banner* ini pun diterima oleh pembingbim dari perusahaan. Dan *banner* ini sudah siap untuk dicetak dan dipajang sesuai rancangan dari perusahaan.