BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3. 1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Waktu pada pelaksanaan kerja praktek, Penulis sebagai praktikan ditempatkan pada departemen kreatif. Dimana harus bertanggung jawab terhadap hal-hal yang berkaitan dengan perancangan visual dari proyek yang diberikan oleh klien atau pembimbing.

Dalam proses kerja praktek ini, peranan praktikan dalam merancang desain visual dibutuhkan secara efektif untuk memperlancar proses produksi dari pesanan klien atau pembimbing. Proses desain dilakukan dengan cara berkelompok. Konsep dan tema desain itu ditentukan secara diskusi.

3. 2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Dalam melakukan kerja praktek ini, Praktikan harus bertanggung jawab atas perancangan konsep-konsep yang telah diberikan oleh klian atau pembimbing.

Pada laporan kerja praktek ini praktikan mendapatkan proyek perancangan visual brosur. proyek yang harus dikerjakaan oleh praktikan adalah merancang desain brosur penerimaan siswa baru. Adapun hal yang perlu dipertimbangkan adalah perancangan tipografi dan ilustrasi yang ditempatkan pada brosur tersebut.

3. 3 Metode Kerja Praktek

Praktikan menggunakan komputer sebagai alat bantu utama dan penggunaan software grafis seperti, Adobe InDesign, Adobe photoshop sebagai penunjang dalam proses perancangan desain Brosur penerimaan siswa baru.

Adobe InDesign adalah salah satu program terbaik dalam Layout. Hingga saat ini program ini telah dipergunakan jutaan seniman grafis, baki yang berbasis Macintosh maupun Windows. Awalnya seorang desainer cukup menguasai satu alat saja dalam menyelesaikan sebuah proyek. Namun tuntutan kualitas suatu karya grafis semakin meningkat. Sebuah layout tidak cukup mengandalkan tools, tetapi merupakan gabungan beberapa elemen gambar, maka Anda akan memerlukan kemampuan untuk mengelola masing-masing elemen secara individu lalu menyatu dalam sebuah sajian visual.

Adobe Photoshop adalah software pengolah gambar yang sangat powerfull dengan segala fasilitasnya.

3. 4 Perancangan

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan adalah dasar dalam menciptakan suatu karya desain, adapun konsep perancangan dalam menciptakan desain *cover* , meliputi:

Konsep *cover*, adalah suatu gagasan kreatif. Artinya dalam penyusunan sebuah karya disain untuk *cover* harus dilandasi dengan:

- *Color*, pemilihan warna dalam konsep desain yang terdapat pada *Brosur* menggunakan warna-warna yang *pekat* dan *solid* serta sedikit gradasi dari kedua kombinasi warna tersebut. Dengan maksud memberikan kesan yang elegan dan simple.



a. R= 59, G= 84, B= 164.

b. C= 87, M= 76, Y= 1, K= 0

a. R= 255, G= 255, B= 255.

b. C= 0, M= 0, Y= 0, K= 0

- *Brand logo*, sebagai bentuk identitas perusahaan yang memperkuat tampilan *Brosur*, sehingga siapapun dapat dengan mudah mengetahui identitas SMA ANGKASA.



Gambar 3.1 Logo SMA ANGKASA

Konsep visual, adalah suatu ide *visual* dari suatu pesan yang ditonjolkan, dan ide yang disampaikan menggunakan media *visual.* Konsep *Visual* dalam perancangan *Brosur penerimaan siswa baru* adalah visualisasi yang baik dalam mengkomunikasikan ilustrasi sebuah konsep desain *brosur* yang berkualitas baik. Adapun konsep visualnya adalah.

Metode desain, desain terdiri dari ilustrasi dan typography. Karena keterbatasan waktu penulis hanya dapat merancang disain *brosur* , maksud dan tujuan dari metode desain *brosur* memberikan kesan serta pesan sebuah karya visual SMA ANGKASA.

3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis perancangan berisi tentang penjelasan mengenai teknik yang digunakan dalam aplikasi perancangan desain *brosur penerimaan siswa baru angkasa*.

Adapun *software* yang digunakan untuk merancang desain *brosur* adalah **Adobe InDesign** (versi Cs5). Sedangkan untuk melakukan editing foto , penulis mengolah warna disain *brosur* di **Adobe Photoshop CS5 Extended** (versi 10.0). Berikut ini adalah tahapan dalam merancang *cover* buku anak yang dikerjakan oleh penulis

Menyiapkan ilustrasi pada disain *brosur* penulis memiliki peranan dalam membuat rancangan foto, illustrasi dan *layout* dalam bentuk sketsa.

Dalam hal ini yang mempunyai tanggung jawab atas desain *brosur.* Penulis harus menyiapkan beberapa hal sebelum suatu brosur tersebar luas. Beberapa hal yang patut diperhatikan selama pra produksi yaitu:

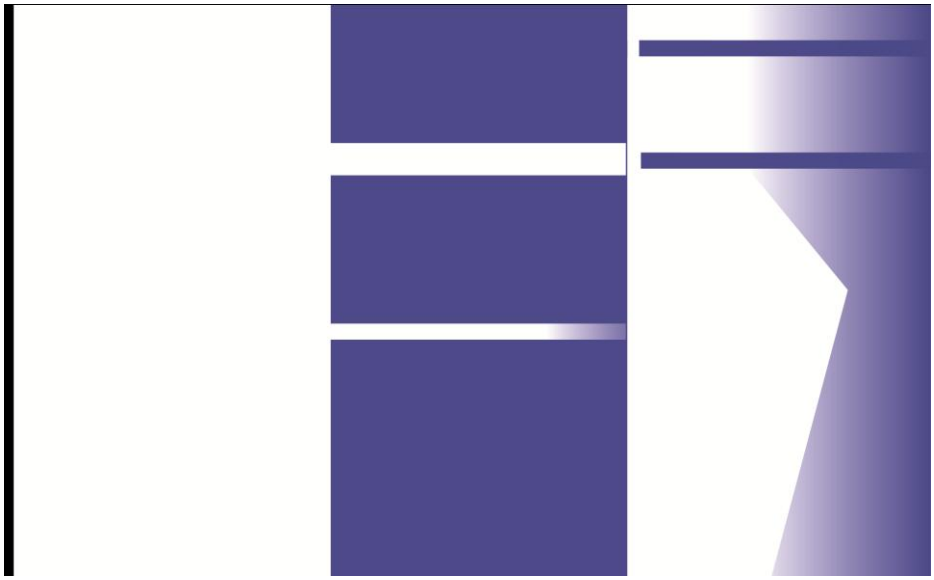
- Rancangan *lay out.*
- Mengatur ukuran seting untuk *Brosur*
- Membuat *sketsa* dan menambahkan warna *dan foto*
- Memasukan font pada *Brosur*

Di bawah ini adalah Rancangan membuat *Brosur SMA ANGKASA*.

- Pertama sediakan ukuran kertas F4 dan memberikan ilustrasi layout pada brosur menggunakan **Adobe InDesign CS5 Extended.**



Gambar 3.2 Layout Brosur Halaman 1



Gambar 3.3 Layout Brosur Halaman 2

- Masukan foto yang akan dimasukan kedalam brosur



Gambar 3.4 Layout Setelah Diberi Gambar Halaman 1



Gambar 3.5 Layout Setelah Diberi Gambar Halaman 2

- Menambahkan *font* dan foto pada disain *Brosur SMA ANGKASA* ini menggunakan jenis *font* yang simple agar terkesan lebih elegan, Jenis *Font* ini adalah,



Gambar 3.6 Helvetica



Gambar 3.7 Hasil Layout Brosur Setelah Diberi Foto dan Typography

- Foto yang digunakan dalam layout brosur yang sudah diedit menggunakan software **Adobe Photoshop CS5**



Gambar 3.8 Foto Isi Brosur

4.4.3 Hasil Akhir/ Jadi



Gambar 3.9 Hasil Brosur Tampak Depan



Gambar 3.10 Hasil Brosur Tampak Dalam