BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Praktikan sebagai praktikan diterima dalam perusahaan ini ditempatkan pada bagian perancangan desain media promosi dan informasi. Media promosi yang praktikan buat antara lain x-banner, spanduk, poster selamat datang dan katalog buku.

Dalam melaksanakan kerja praktek, praktikan diberikan tanggung jawab untuk merancang layout media promosi dan informasi yang lebih menarik dan fresh namun tidak menghilangkan identitas perusahaan sebagai perusaaan penerbit buku.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

PT Gramedia Pustaka Utama merupakan perusahaan yang bergerak dibidang Penerbitan buku. Dalam pelaksanaan Kerja Praktek ini, praktikan diposisikan sebagai desainer untuk merancang media promosi dan informasi berupa x-benner. Media x-banner ini mempromosikan Group of Book Publishing dari Kompas Gramedia. Selain itu x-banner juga harus mewakili identitas dari Group of Book Publishing.

Selama melakukan kerja praktek praktikan adalah salah satu divisi kreatif yang bekerja sebagai perancang desain-desain media promosi dan informasi. Desain-desain yang akan dibuat sebelumnya akan diberikan pengarahan tugas oleh pembimbing kerja praktek di perusahaan.

Dalam proses merancang desain, praktikan menggunakan software komputer grafis seperti CorelDRAW, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop untuk mempermudah pengerjaan perancangan desain agar mendapatkan hasil yang baik dan sesuai dengan konsep yang ditentukan.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Sebelum merancang sebuah desain media promosi, pembimbing kerja praktek akan memberikan tugas yang harus dikerjakan. Praktikan diberikan tugas untuk membuat media x-benner yang berfungsi untuk mempromosikan serta memberi informasi pada masyarakat tentang penerbit buku. Langkah sselanjutnya adalah mencari data serta refrensi untuk dalam merancang media x-banner.

Berikut bagan yang menunjukkan metode kerja praktikan:



Tabel III.1 Bagan Metode Kerja Praktikan

3.4 Perancangan X-Banner

Dalam Perancangan desain x-banner adalah pengenalan Group of Book Publishing Kompas Gramedia. Kali ini PT Gramedia Pustaka Utama ingin membuat x-banner dengan tema yang berbeda untuk memberikan kesan yang lebih modern, ekspresif, dan inovatif agar untuk menarik minat membacamasyarakat pada umumnya agar lebih banyak membaca, terutama buku-buku terbitan dari Group of Book Publishing Kompas Gramedia.

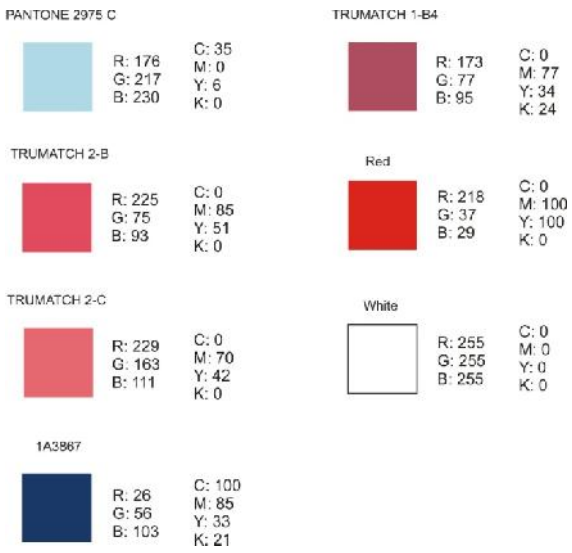
3.4.1 Konsep Perancangan

Pada konsep kali ini praktikan membuat media X-banner yang di buat untuk menjadi media informasi, promosi juga sebagai identitas dari Group of Book Publishing Kompas Gramedia. Konsep yang telah ditentukan oleh PT Gramedia Pustaka Utama pada kali ini adalah karakteristik modern, ekspresif, dan inovatif yang dapat menciptakan kesan fresh dan kesan bahwa membaca buku bukan hal yang membosankan.

Keterangan penggunaan warna, font, ilustrasi pada desain X banner ini di sesuaikan dengan tema yang telah di tentukan.

Berikut ini keterangan penggunaan warna, font dan ilustrasi yang akan digunakan dalam desain X banner PT Gramedia Pustaka Utama

1. Warna



Gambar III.1 Warna-warna pada X-Banner

Menggunakan warna dominan *background* PANTONE 2975 C dan warna White (putih), dan elemen warna lainnya seperti TRUMATCH 2-B, TRUMATCH 2-C, TRUMATCH 1-B4 dan Red (merah). PANTONE 2975 C melambangkan sifat dari anak

muda yang ekspresif dan kreatif, selain itu juga melambangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dan warna TRUMATCH 2-B, TRUMATCH 2-C, TRUMATCH 1-B4 dan Red (merah) melambangakan dinamis serta semangat dari anak muda dalam menciptakan hal-hal yang inovatif dan kreatif.

2. Ilustrasi



Gambar III.2 Tampilan layout pada X-Banner

Menggunakan konsep yang menghadirkan suasana ekpresif namun tetap dinamis serta mengikuti perkembangan zaman (up to date) sesuai dengan jiwa para anak muda. Menggunakan elemen-elemen garis yang meliuk-liuk yang memperkuat penggambaran karakter anak muda yang dinamis dan memiliki kreatifitas yang tinggi serta semangat untuk maju.

Pada layout x-banner juga ditambahkan objek bumi dan buku. Gabungan dari objek-objek tersebut menggambarkan bahwa di dalam buku kita dapat melihat bermacam-macam pengetahuan. Dengan buku kita dapat melihat isi dari dunia yang mungkin belum kita ketahui.

3. Font

“Gramedia Publisher”

Dalam praktikanan “Gramedia Publisher”, praktikan menggu nakan font *Myriad Pro*. Font ini sesuai dengan tulisan “Gramedia Publisher” yang asli. Warna font juga tidak dirubah agar tidak menghilangkan identitas asli dari Gramedia Publisher sebagai penerbit buku yang memberikan informasi serta ilmu pengetahuaan melalui buku yang diterbitkan.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj

Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss

Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

**1 2 34 5 6 7 8 9 0 . , : ! ? ( ) / **

Gambar III.3 Font Myriad Pro

“SEE THE WORLD WITH BOOKS”

Pada praktikanan “SEE THE WORLD WITH BOOKS” menggunakan jenis font *Arial Black.* Penggunaan font “Arial Black” agar lebih mudah terbaca oleh orang. Jenis font ini memang sangat umum digunakan karena tingkat keterbacaannya sangat baik sehingga mudah terbaca dengan jelas.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Jj

Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss

Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

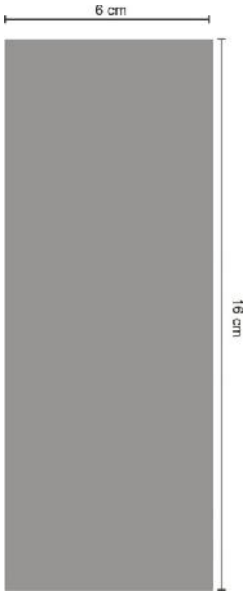
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ! ? ( ) / **

Gambar III.4 Font Arial Black

3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam pengerjaan media x-banner ini praktikan menggunakan software Corel Draw X3 dan juga Adobe Photoshop CS3. Sebelum memulai mengerjakannya, pembimbing kerja praktek memberikan pengarahan serta memberikan data seperti logo apa saja yang harus ada dalam x-benner. Logo yang diberikan kemudian diedit dlu dengan menggunakan Adobe Photoshop CS3 untuk menghilangkan background logo. Setelah itu pengerjaan layout menggunakan software Corel Draw X3. Diawali dengan menentukan ukuran X-Banner yang akan dibuat. X-Banner yang praktikan buat berukuran 60 cm x 160 cm.

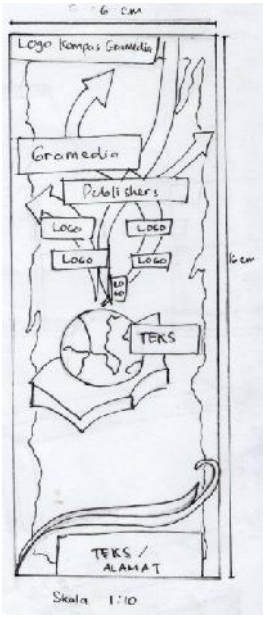
Namun dalam pengerjaanya pada Corel Draw X3, praktikan menggunakan ukuran 6 cm x16 cm dengan skala 1:10.



Gambar III.5 Layout Ukuran X-Banner dengan skala 1:10

Sketsa

Berikut merupakan sketsa dari X-Banner:



Gambar III.6 Sketsa X-Banner

Hasil Akhir

Setelah melakukan sketsa selanjutnya proses pembuatan x-banner dikerjakan dengan software Corel Draw X3. Berikut adalah hasil akhirnya:



Gambar III.7 Hasil Akhir X-Banner

3.5 Konsep Alternatif X-Banner

Selain konsep x-banner diatas, praktikan juga membuat konsep alternatif untuk x-banner PT. Gramedia Pustaka Utama.



Gambar III.8 Konsep Alternatif X-Banner

Pada dasarnya konsep dari x-banner diatas sama dengan konsep x-banner yang telah di tulis oleh praktikan dalam laporan kerja praktek ini. Hal ini karena konsep sudah ditentukan oleh PT. Gramedia Pustaka. Walau menggunakan konsep yang sama, namun layout, tagline, serta image yang digunakan berbeda