BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

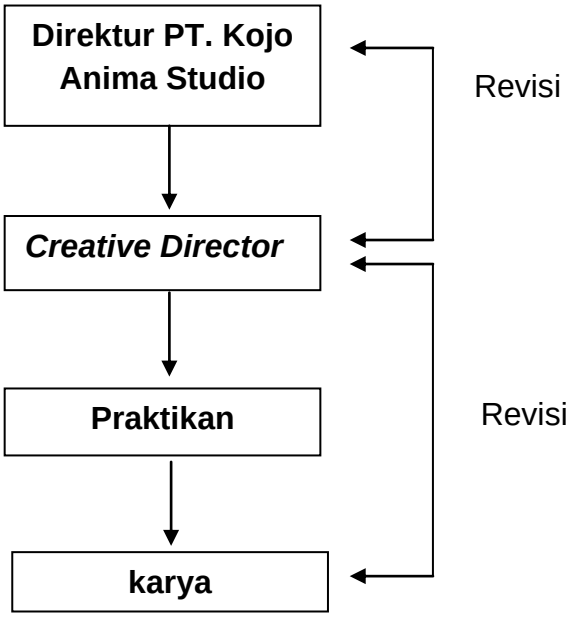
3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan selama kerja praktek di PT Kojo Anima, praktikan sebagai desainer grafis, yang di beri tugas untuk menyelesaikan satu proyek, yaitu pembuatan Logo Bisa *(Be Indonesian Smart and Active)* di PT. Kojo Anima Studio, .

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Pekerjaan utama praktikan selama kerja praktek di perusahaan adalah membuat Logo Bisa *(Be Indonesian Smart and Active)* di **PT. Kojo Anima Studio,** dengan konsep yang telah di tentukan oleh Creative Director perusahaan, praktikan selalu mendesain disesuaikan dengan konsep yang diinginkan oleh *Creative Director*, selain itu praktikan mengerjakan beberapa pekerjaan desain, diantaranya membuat sketsa buat modeling animasi, mengkroping gambar yang udah ada buat animatik, dan beberapa pekerjaan desain lainnya. Karena setiap desain yang akan di pakai atau digunakan oleh perusahaan, harus selalu melalui persetujuan *Creative Director*, oleh karena itu Praktikan selaku *Graphic Desainer* di beri kepercayaan, arahan serta bimbingan dari *Creative Director* dalam setiap pekerjaan yang ditugaskan kepada praktikan.

3.3 Metoda Kerja Praktikan



Gambar III. 2 : Metode Kerja Praktikan

- Direktur PT Kojo Anima Studio memerintahkan *Creative director* desain untuk membuat desain logo.
- *Creative Director* memerintahkan praktikan untuk membuat desain logo
- Praktikan membuat karya desain logo.
- Karya desain yang dibuat praktikan diajukan kepada *creative director*.
- Apabila karya desain logo disetujui oleh *creative director*, maka karya tersebut diajukan kepada direktur.
- Apabila karya desain logo tidak disetujui oleh *creative director*, maka di kembalikan kepada praktikan untuk direvisi.

Metode kerja yang di lakukan yang digunakan selama kerja praktek di **PT Kojo Anima Studio**, adalah metode kerja komunikatif *evaluative,* artinya setiap pekerjaan yang di terima praktikan dari *Creative Director* selaku pembimbing praktikan setiap proses dan hasilnya selalu di komunikasikan lalu di evaluasi, tentunya dengan

tujuan agar karya desain yang dihasilkan sesuai dengan kualtias yang diinginkan.

3.4 Perancangan Logo Bisa (Be Indonesian Smart and Active) di PT. Kojo Anima Studiao

3.4.1 Konsep Perancangan

Sebelum menentukan konsep pratikan mengumpulkan beberapa referensi dari beberapa sumber baik dari situs dan buku, Konsep yang di pakai dalam perancangan Logo Bisa *(Be Indonesian Smart and active)* di **PT. Kojo Anima Studio**, diantaranya adalah meliputi beberapa aspek visual sebagi berikut ini :

1. *Elegant*

   Tampilan Logo Bisa berkonsep elegant dengan tone warna yang dominan merah, tone warna merah dan putih tersebut tetap senada dengan warna logo , yang dominan merah. Agar terkesan rapi penempatan warna merah terdapat di atas, dengan tipografi yang mudah di baca, serta *layout* di buat sedemikan sehingga kesan elegant dan simple tercermin.
2. *Simple*

   Tampilan keseluruhan logo ini, sengaja tidak di buat dengan banyak warna,hanya menggunakan dua warna merah an putih, hal ini karena sesuai dengan tujuan logo yang mencerminkan merah putih s, agar kesan merah putihnya terasa,
3. *Informatif*

   Content dalam logo memberikan informasi yang paling bermanfaat bagi calon klien, oleh karena itu content dalam logo Bisa itu dibagi dalam beberapa hal yang paling penting dan mendasar untuk di hadirkan melalui media situs internet diantaranya,
4. *Filosofis*

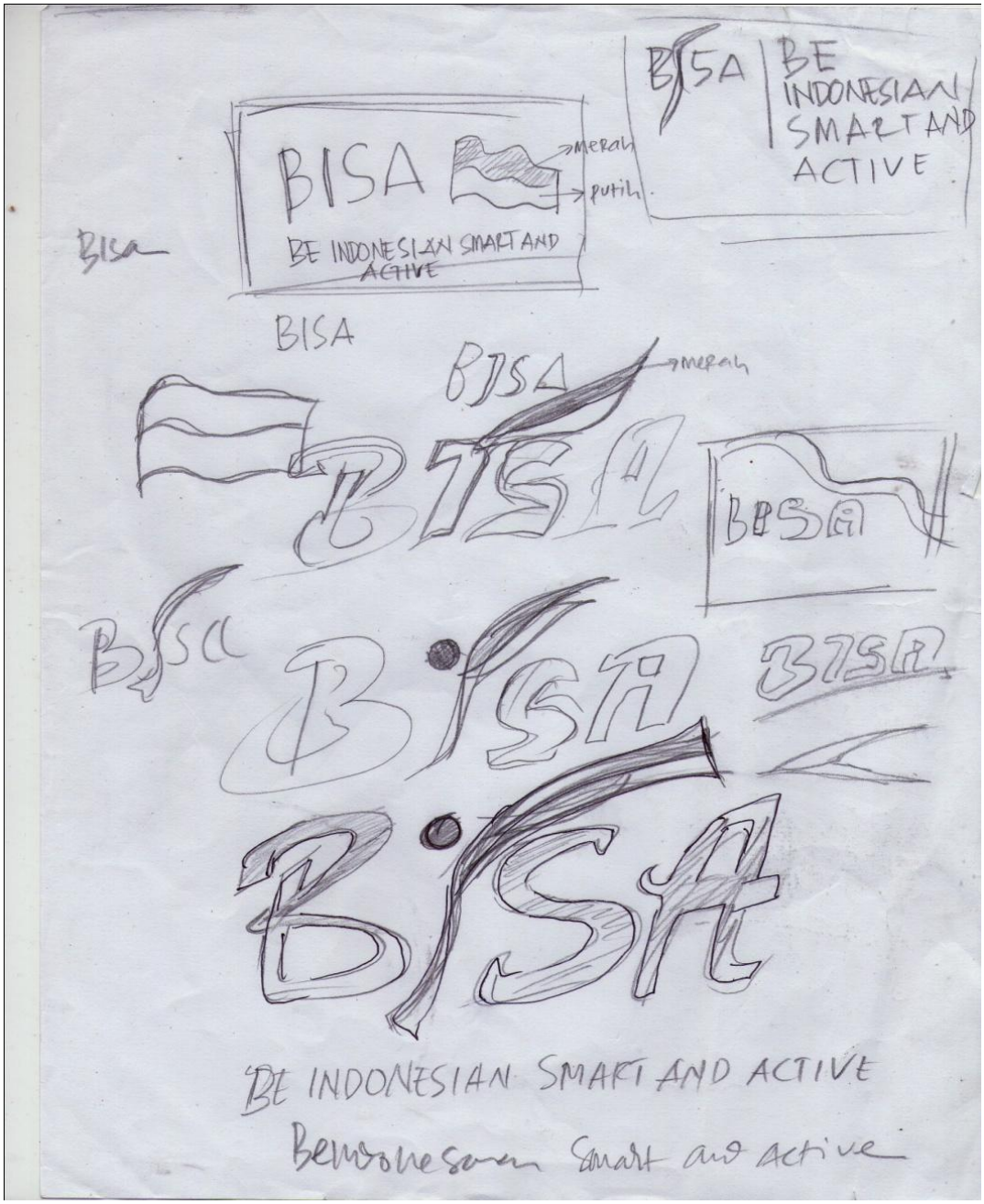
Bentuk visual yang dihadirkan pada Logo Bisa *(Be Indonesian Smart and Active)* di PT. Kojo Anima Studio, harus memiliki nilai nilai filosofis yang mencitrakan nilai nilai luhur, logo Bisa memiliki cita cita untuk tumbuh selaras dengan perkembangan jaman, dan selalu berpegang teguh untuk memberikan pelayanan terbaik kepada klien, pada logo terdapat visual manusia yang memegang bendera sekaligus jadi font huruf i mahluk yang ada dan merupakan font i di dalam logo, tersebut diharapkan mampu mencerminkan isi perusahaan.

5. Mencitrakan Perusahaan

Yang menjadi konsep dasar dalam pembuatan logo ini adalah sedemikian rupa sehingga, logo resmi *Be Indonesian Smart and Active* harus mencitrakan perusahaan, pengunaan warna merah harus dominan, karena hal ini di sesuaikan dengan warna logo yang dominan merah, penggunaan beberapa elemen visual seperti manusia, dan bendera, semua elemen tersebut harus mampu mencitrakan perusahaan.

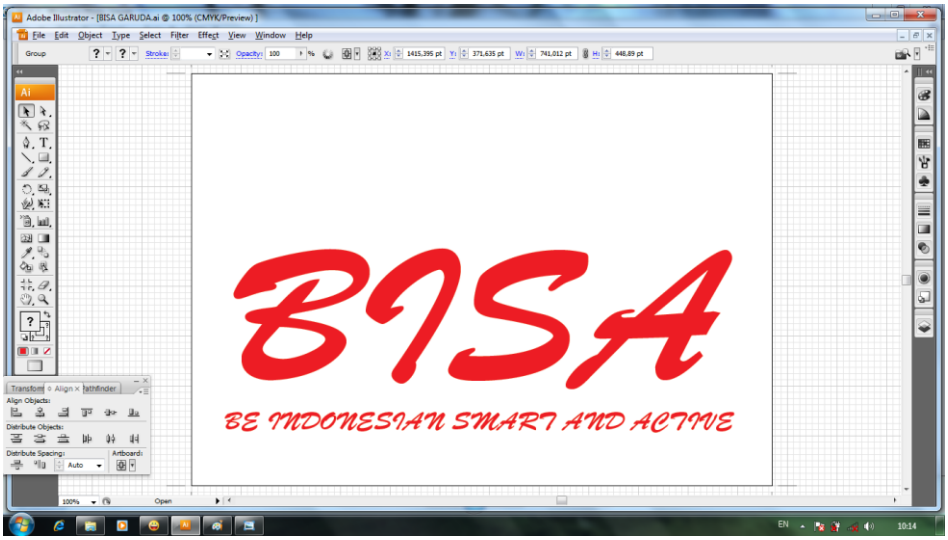
3.4.2 Teknis Perancangan

A. Konsep Logo



Gambar III. 3 : Sketsa Logo Bisa

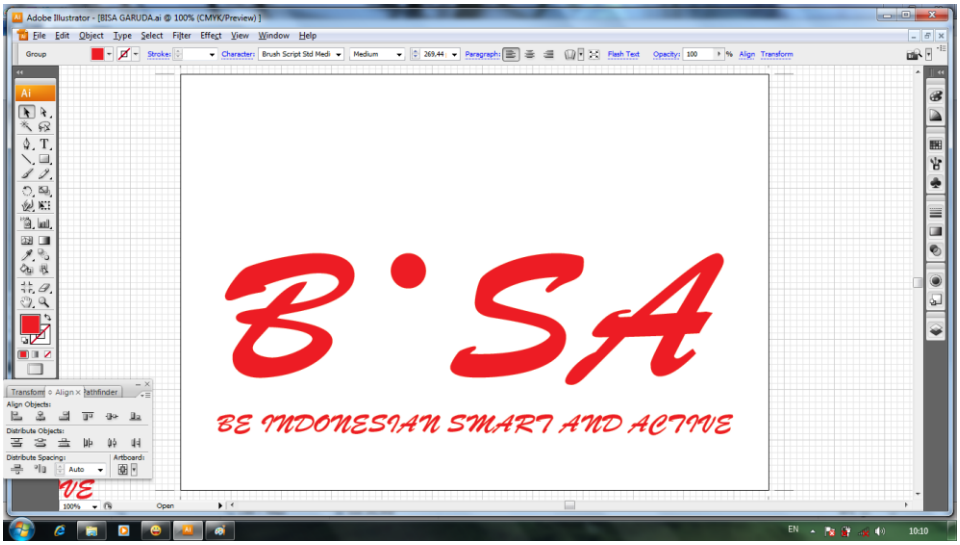
Konsep Logo dimulai dari seketsa berupa coretan-coretan yang belum jelas, sehingga timbul ide-ide kemudian di lanjutka ke dalam proses digital dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator CS3.



Gambar III. 4 : Pemilihan *Type font*

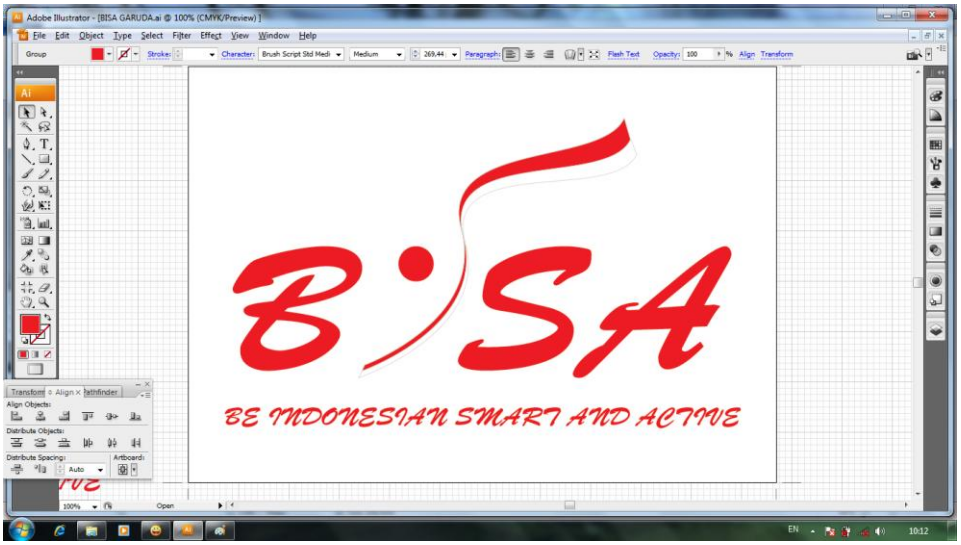
Pemilihan ini di sesuiakn dengan perusahaan karena sesuai identitas perusahaan atau lembaga itu sendiri.

Untuk *logogram dan logotype* nya menggunakan font Brush Script Std, menggunakan *software* Adobe Illustrator CS3



Gambar III. 5 : Mengganti *Logogram*

Pada tahap ini *logogram* nya di *expand,* kemudan diganti dengan lingkaran, sesuai dengan tujuan logo ini menjadikan orang indonesia. Disini di analogikan lingkaran ini sebagai orang

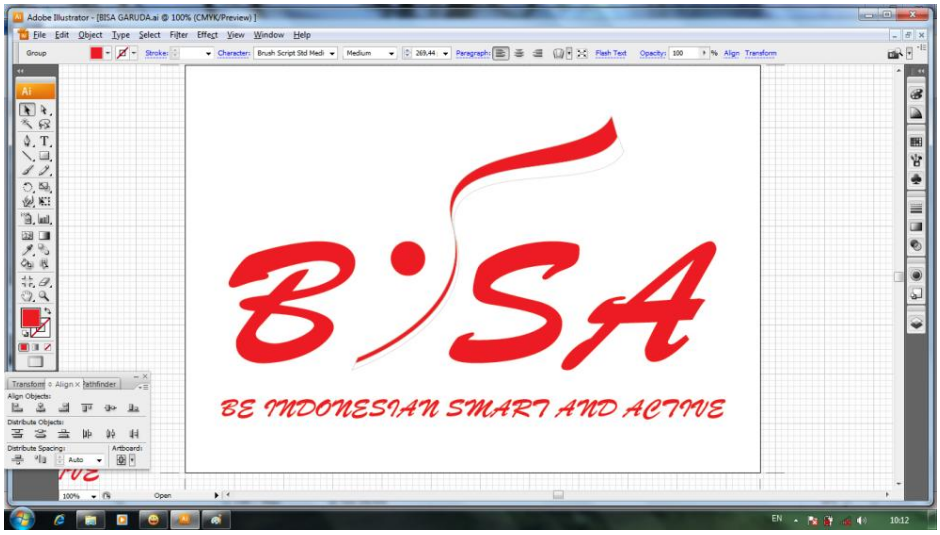


Gambar III. 6 : *Logogram dan Logotype* yang ditambah elemen lingkaran dan bendera

Untuk langkah ini *Logogram* nya setelah cara diatas telah selesai kemudian penambahan elemen gambar bendera yang berkibar kekanan oleh hembusan angin

B.*Layout*

Layout merupakan salah satu unsur penting dalam pembuatan sebuah logo, *layout* berperan penting dalam penyusunan tata letak beberapa element grafis, sehingga layout yang baik akan menciptakan sebuah karya desain yang baik pula, logo ini menggunakan konsep layout yang simpel, elegan namun tetap mudah di baca dan dipahami dengan baik.Tampilan logo tampak pada gambar di bawah ini sebagai berikut :



Gambar III. 7 : *Layout logo*

C. Warna

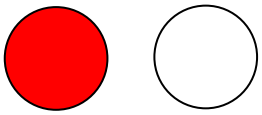
Warna adalah salah satu point penting pada sebuah logo, warna yang baik mampu memberi suasana, kesan, dan pesan yang sesuai dengan konsep yang telah di tentukan, di sisi lain warna harus mampu memvisualkan setiap informasi, yang terdapat pada setiap logo, pada dasarnya warna harus sesuai dengan informasi dan data yang disampaikan pada sebuah logo.

Menggunakan warna merah dan putih dengan Ketentuan:

R=237 G=28 B=36,

#EDIC24.

C=0 M=100 Y=100 K=0



R=255 G=255 B=255,

#FFFFFF

C=O M=0 Y=0 K=0

kombinasi warna *backround* dengan warna *Font* akan terlihat kontras nyaman di pandang dan mudah terbaca, sehingga informasi yang disampaikan melalui akan mudah dipahami.

Huruf yang digunakan pada Logo Bisa ini adalah huruf yaitu **Brush Script Std,** huruf ini memiliki karakter elegan dan simpel sesuai

dengan konsep perancangan logo, selain itu dengan *layout* dan pemilihan warna yang tepat serta ukuran huruf yang sesusai akan menjadikan logo nyaman di lihat, dan memiliki keterbacaaan yang baik,

Brush Script Std

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z

*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 (/ ! ? - _ # @ $ % ^ *)*

3.4.3 Mekanisme Perancangan

Logo di buat menggunakan *software* Adobe Illustrator CS3 digunakan untuk mengedit dan membuat beberapa file vektor.

Agar sebuah logo terstruktur dengan rapih, dan memudahkan dalam perancangan nya maka skema struktur logo dibuat sesuai dengan konsep perancangan yang telah di tentukan sebelumnnya.



Gamabar III. 8 : Hasil Akhir logo BISA