BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan didalam Perusahaan

Dalam urutan kerja perusahaan, posisi penulis adalah sebagai desainer. Dimana praktikan dipertanggung jawabkan oleh PR MANAGER. Jadi dalam Proses *Assistensi Project* adalah melalui beliau.

Pada kerja praktek ini penulis diberi kesempatan untuk mendesain sebuah *motion graphic* yang dibutuhkan perusahaan. Penulis akan berkonsultasi kepada PR MANAGER. Setelah itu akan diperlihatkan kepada COMMISIONER yang akan menentukan dipakai atau tidaknya karya kita.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama melakukan kerja praktek, penulis mengerjakan project perusahaan sebagai desainer. Dan membuat sebuah *motion graphic* yang nantinya akan di pakai 99ers radio.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Pengerjaan dari project ini penulis menggunakan *software Adobe After Effect CS3, adobe Photoshop CS3, Adobe Illustrator CS3* dan A*dobe Premier CS3*. Praktikan mendapat tugas kerja praktek dari pembimbing kerja praktek yaitu bapak Farhan Basyir, tugas yang diberikan merupakan hasil kesepakatan dan kebutuhan perusahaan pada divisi promosi

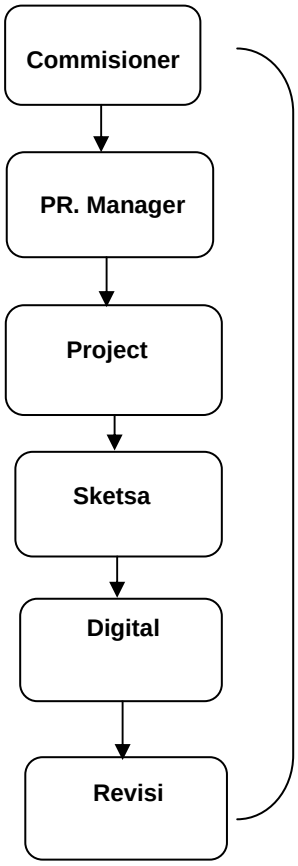


Table III. 1. Struktur Metode kerja Praktikan

3.4. Perancangan *Motion Graphic 99ers* Radio

Penulis mengerjakan motion graphic untuk kebutuhan perusahaan PT. Radio Swara Miliard Artha dan dibutuhkan sebagai sarana pendukung setiap event-event yang di adakan diluar studio 99ers Radio.

Disetiap motion graphic yang akan dibuat penulis, akan tedapat gaya-gaya *Funky* pada umumnya. Karena penulis berharap sesuai dengan slogan dari 99ers itu sendiri. Dan berdurasi antara 13 s/d 17 detik.

3.4.1. Konsep *Stoy Line*

Scenario	***Skrip video***	***Skrip audio***
Scene 1 Animasi *Vector* 1 *Scene* 2 Animasi *Vector* 2 *Scene* 3 Animasi *Vector* 3	 Menganimasikan *Image Vector* 1 Menganimasikan *Image Vector* 2 Menganimasikan *Image Vector* 2	Jingle 99ers

Table III. 2. *Story line*

3.4.2. Konsep *Visual*

Visual yang akan dipilih bertema *Funky* nya anak muda. Karena sesuai dengan slogan 99ers-nya itu sendiri.



Gambar III.1 Sketsa 1



Gambar III.2 Hasil 1



Gambar III.3 Sketsa 2

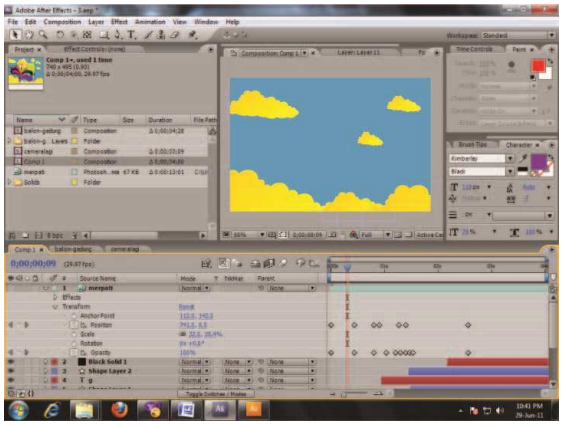


Gambar III.4 Hasil 2

Layout yang di pilih adalah bertemakan *Funky*, karena acara yang di promosikan untuk *event-event Funky,* yang berjiwa anak muda maka, rancangan layout di ilustrasikan seperti gambar di atas.

3.4.3. Konsep *Background*

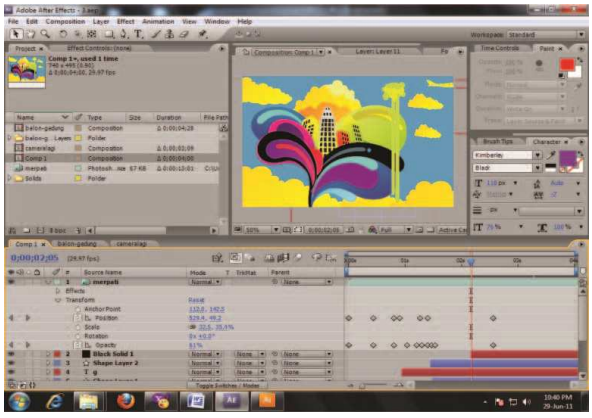
Dalam pemilihan *backgroud* praktikan lebih menggunakan *background* yang *solid.* Alasan kenapa memakai warna *solid*, karena pihak 99ers radio tidak ingin membuat visual yang ber*texture* untuk *motion graphic* ini.



Gambar III.5 *Background*

3.4.4. Konsep *Coloring*

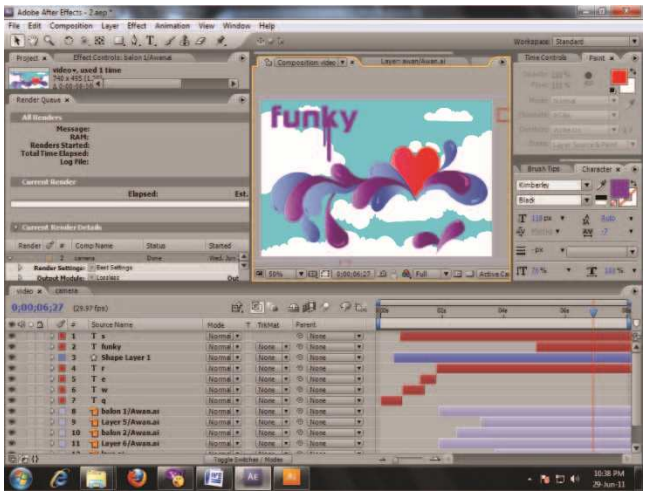
Coloring atau pewarnaan dipilih warna-warna *Funky* yang mewakili slogan dari 99ers radio, pewarnaan pun juga disesuaikan dengan *Image* yang ada dan ingin membuat warna yang biasa anak muda suka.



Gambar III.6 *coloring*

3.4.5. Konsep *Typography*

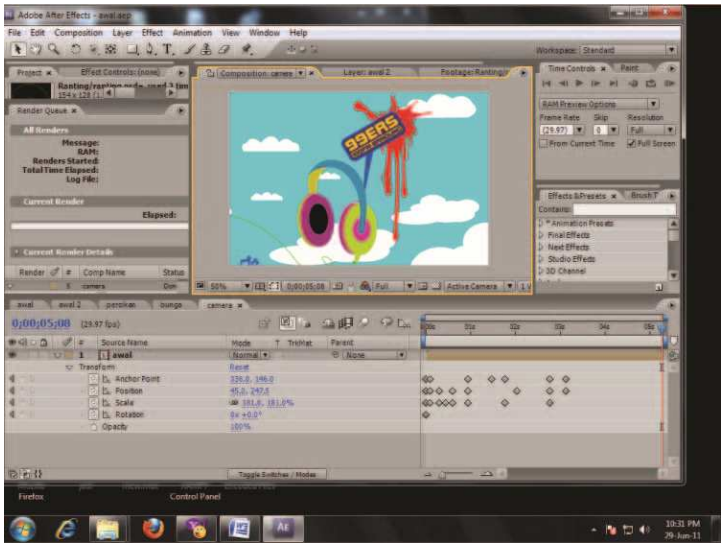
Typogaphy atau pemilihan huruf yang digunakan oleh praktikan dalam merancang desain *Funky* menggunakan font “kimberly” mengapa *font* tersebut dipilih karena *font* tersebut merupakan *font* kebanggaan 99ers yang digunakan dalam pembuatan logo 99ers juga, selain tampilannya yang bersifat *strong*, *elegance* dan anak muda banget juga kerbacaan atau legibelitas dari *font* itu juga enak di lihat mata, tidak sakit untuk membacanya.



Gambar III.7 Konsep *Typography*

3.4.6. Konsep peletakan Logo Perusahaan

Dalam peletakan logo perusahaan praktikan di tuntut untuk menempatkan beberapa logo tambahan selain logo perusahaan, logo perusahaan yaitu 99ERS BANDUNG.



Gambar III.8 Penempatan Logo