BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

1.1 Peranan Praktikan Pada Perusahaan

Praktikan ditempatkan pada bagian *Creative Design*. Khususnya desain poster dan desain sampul, dan saat itu banyak sekali penambahan dan perubahan acara untuk itu perlunya membuat proposal yang dapat menarik minat klien dalam memberikan dukungan untuk mendanai acara yang ditawarkan. Maka dari itu, PT. MQTV memberikan tugas membuat desain sampul proposal bertujuan klien lebih tertarik menjadi sponsor di semua acara yang ada di MQTV.

Dibawah bimbingan bapak Beben di perusahaan, praktikan mengerjakan bebrapa desain sampul dan pamphlet ini selama dua bulan. Praktikan sebagian mengerjakan tugas di rumah namun diwajibkan dating setiap kali beliau berada di perusahaan, untuk absen dan laporan hasil kerja.

Akhirnya praktikan mampu mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan permintaan dan kebutuhan PT. MQTV. Dan berharap desain yang dibuat dapat menarik minat para klien dalam memberikan dukungan kesemua program yang ada di MQTV.

1.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

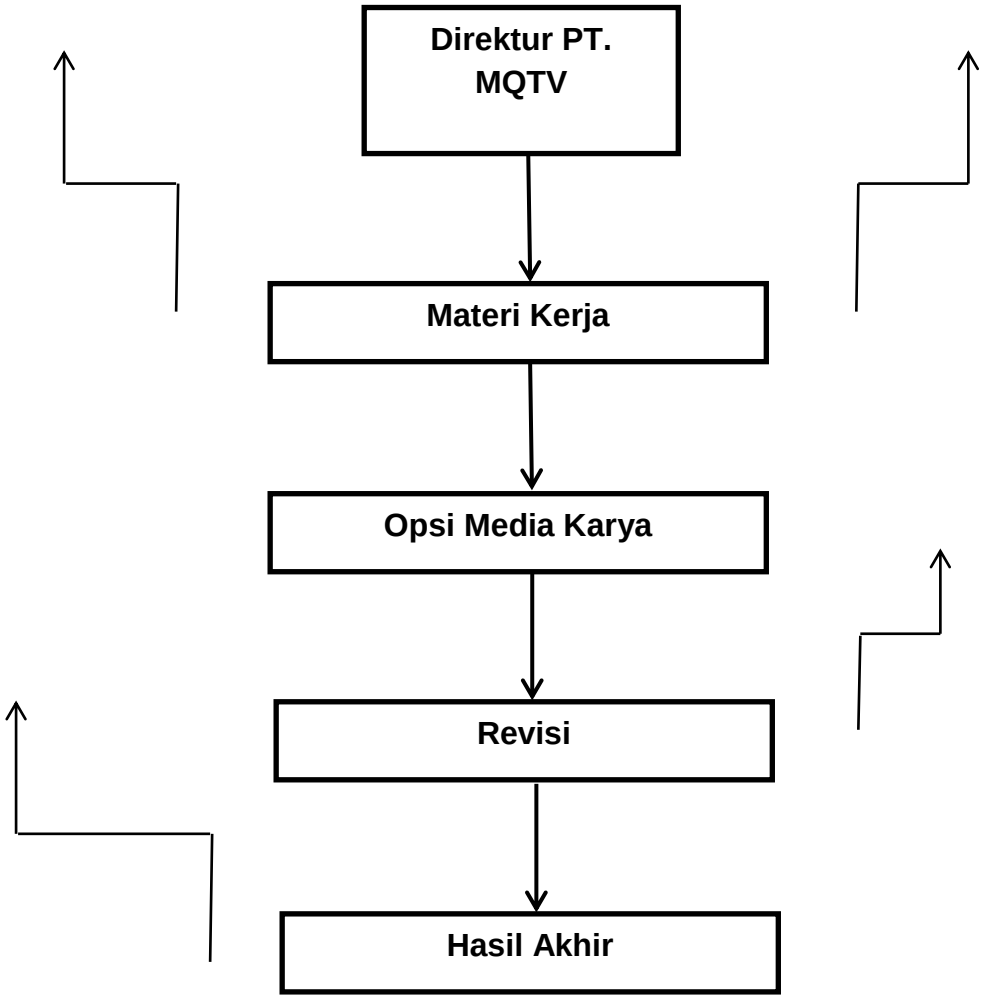
Selama kerja praktek, praktikan mengerjakan beberapa alternatif desain sampul proposal untuk bahan pembanding desain mana yang akan dipilih. Dengan berbekal data – data yang diberikanoleh pihak perusahaan, praktikan membawa tugas tersebut kerumah dan memulai pekerjaan tersebut dengan arahan – arahan yang telah diberikan.

Selain mengerjakan tugas yang diberikan oleh PT. MQTV dengan kepercayaan yang besar untuk mengerjakan tugas tersebut, praktikan juga diberikan keleluasaan untuk dapat mempelajari banyak hal yang tidak didapatkan di bangku perkuliahan. Seperti belajar

bekerjasama dengan tim, berkomunikasi dengan klien, dll. Sehingga penulis dapat membuka wawasan tentang dunia kerja yang sesungguhnya.

1.3 Metode Kerja Praktikan

Berikut alur kerja praktikan :



Gambar III.1 Alur Kerja Praktikan

Bapak Beben sebagai pembimbing kerja praktek sekaligus penanggungjawab di badian *Creative Design* bertugas untuk membuat desain sampul proposal di setiap program acara.

1.4 Konsep Desain Sampul Proposal PT. MQTV

Praktikan membuat beberapa pilihan konsep desain sampul pada setiap proposal di semua program acara MQTV. Pembuatan setiap desain sampul proposal di setiap program acara ini didasarkan oleh sedikit yang baru mau menjadi sponsor bagi acara di MQTV. Tidak sedikit program acara di MQTV yang belum memiliki sponsor tetap.

Dibawah ini adalah tampilan desain sampul proposal pada program acara “Sahabat Mau Tau?”

1.4.1 Konsep Rancangan

Praktikan membuat konsep desain desain sampul pada acara “Sahabat Mau Tau?” sesuai dengan slogan MQTV sebagai media yang menjadi “Sahabat Penyejuk Hati”.

Berangkat dari slogan tersebut, praktikan mencoba memvisualisasikannya kedalam warna yang akan dipakai sebagai elemen dasar penunjang tampilan sampul proposal yang baru yaitu warna – warna yang sejuk. Dilengkapi dengan elemen – elemen pendukung yang lain yang menghasilkan visual yang bagus dan indah dilihat.

Media	: Sampul Proposal
Program Acara	: Sahabat Mau Tau?
Konsep	: Gelombang air laut diambil dari bentuk elemen identitas MQTV yaitu awan dan air juga di tengah – tengah terdapat kaca pembesar dimana dengan kaca pembesar pemirsa dapat mengetahui apa isi dari dalam air laut, dimana pada kaca terdapat gambar ikan yang menandakan di dalam laut terdapat ikan.

Software Media Sampul : Adobe Photoshop CS4

Praktikan mengambil konsep dari elemen air atau ombak air laut, karena di sesuaikan dengan identitas perusahaan MQTV diambil dari elemen awan dan air serta ada juga tambahan konsep dari sebuah kaca pembesar memberikan makna ada sesuatu yang bisa diketahui melalui kaca pembesar. Konsep ini sesuai dengan judul acara “Sahabat Mau Tau?” yang ketika para sahabat / penonton disajikan berbagai ilmu pengetahuan dari program acara yang disajikan.



Gambar III.2 Desain Sampul Proposal “Sahabat Mau Tau?”

1.4.2 Teknis Perancangan

Hal pertama yang praktikan lakukan adalah mengumpulkan data – data terkait proposal acara yang akan dibuatkan ilustrasi pada sampul proposal agar dapat disesuaikan dengan isi pada proposal yang akan dibuat. Sebelumnya dibuat pilihan agar pembimbing bisa menilai mana yang cocok dan tepat untuk dapat diambil sebagai desain sampul proposal pada acara “Sahabat Mau Tau?”



Gambar III.3 Pilihan 1 ACC Desain Sampul Proposal “Sahabat Mau Tau?”

Konsep : Papan tulis dimana bentuk *font* pada judul acara terlihat seperti tulisan dari kapur dimana bertujuan seorang guru yang bertanya pada muridnya. Warnanya pun memiliki makna tertentu memberikan kesan sejuk dan nyaman dimana pemirsa dibuat nyaman ketika melihatnya.



Gambar III.4 Pilihan 2 ACC Desain Sampul Proposal "Sahabat Mau Tau?"

Konsep : Gelombang air laut diambil dari bentuk elemen identitas MQTV yaitu awan dan air juga di tengah – tengah terdapat kaca pembesar dimana dengan kaca pembesar pemirsa dapat mengetahui apa isi dari dalam air laut, dimana pada kaca terdapat gambar ikan yang menandakan di dalam laut terdapat ikan.

Setelah pembimbing melihat dari kedua desain tersebut dan akhirnya memutuskan memakai desain pilihan kedua dimana konsep desainnya sudah sesuai dengan program acara yang dibuat.

Untuk media sampul dari konsep yang sudah dipaparkan diatas desain yang sudah di tentukan, pertama menentukan beberapa elemen seperti warna dan bentuk huruf yang akan diterapkan pada desain

Tahap 1 Penentuan Warna

Adapun warna dari media poster dengan mode CMYK, karena media poster ini akan di cetak dan di sebarluaskan. Berikut warna – warna dengan mode CMYK yang dipakai pada media sampul proposal “Sahabat Mau Tau?”



Gambar III.5 Warna

C : 58%	C : 59%	C : 0%	C : 60%
M : 45%	M : 23%	M : 0%	M : 30%
Y : 0%	Y : 26%	Y : 0%	Y : 85%
K : 0%	K : 11%	K : 0%	K : 56%

Tahap 2 Penentuan *Font*

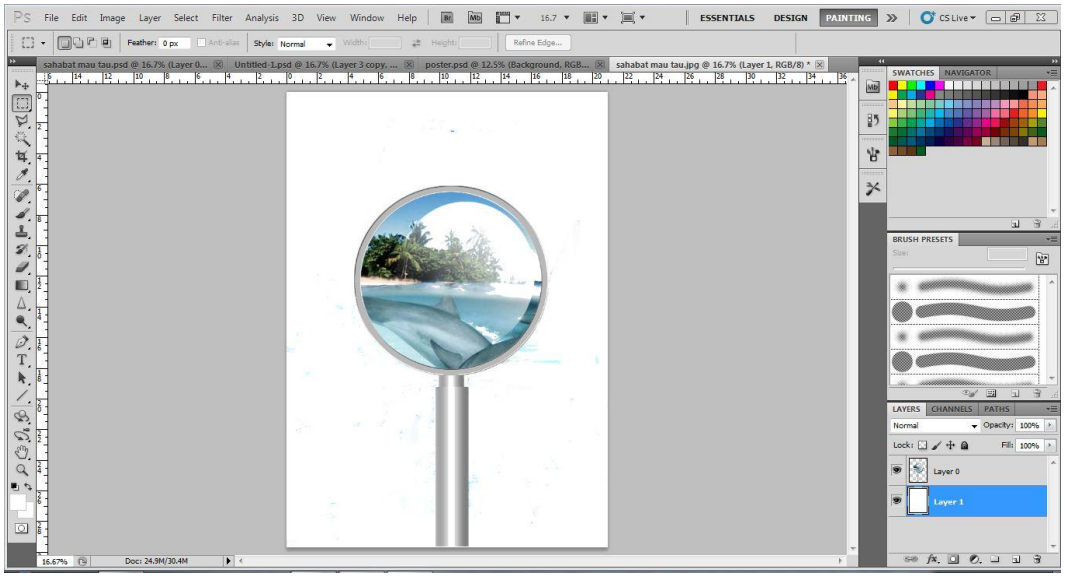
Font atau bentuk pada judul desain “sahabat mau tau? Menggukan *font “junior star”*.

Alasan mengambil bentuk *font junior star* dikarenakan font yang cukup sederhana gampang di baca dan bentuknya yang memiliki kekhasan seperti air.

Tahap 3 Penentuan Obyek

Membuat objek kaca pembesar dimana gambar kac apembesar tesebut dibuat melalui program Adobe Photoshop

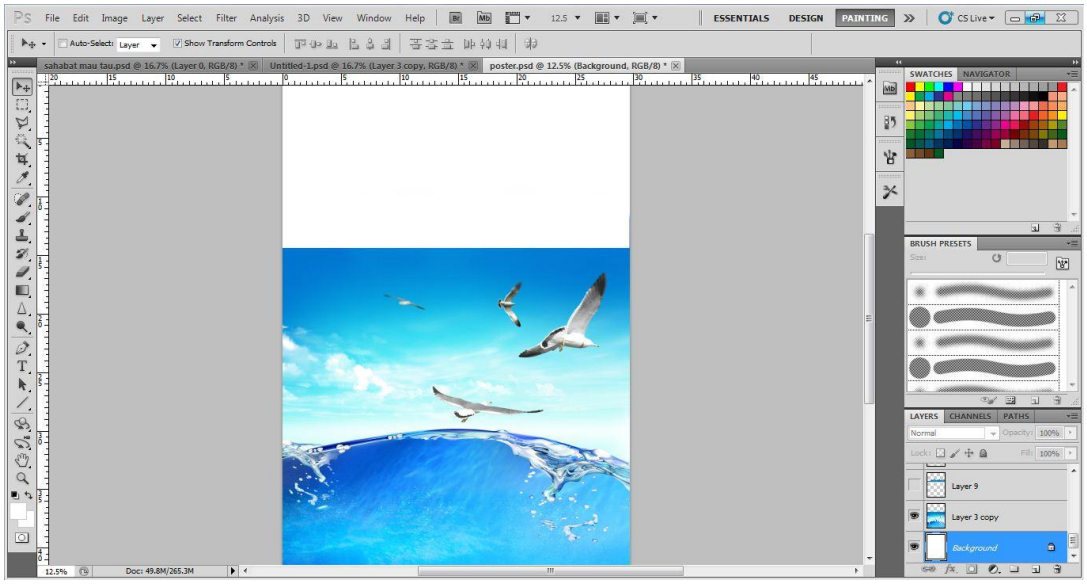
CS4 dan terlihat kaca pembesar yang sudah sempurna dengan gambar ikan di dalam kacanya.



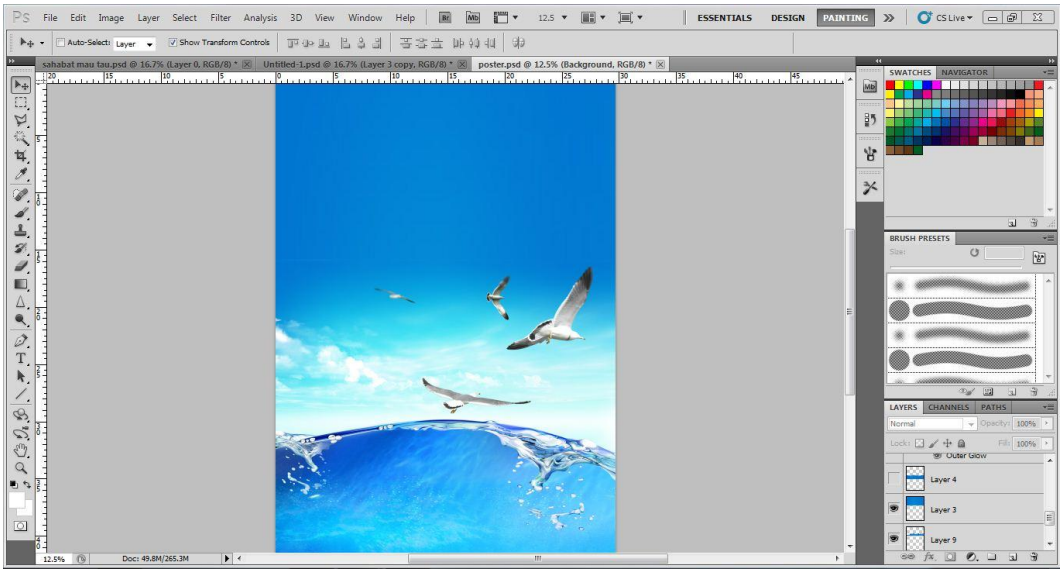
Gambar III.6 Gambar Objek Kaca Pembesar

Tahap 4 Membuat *Background*

Membuat gelombang air laut dilengkapi dengan burung-burungnya



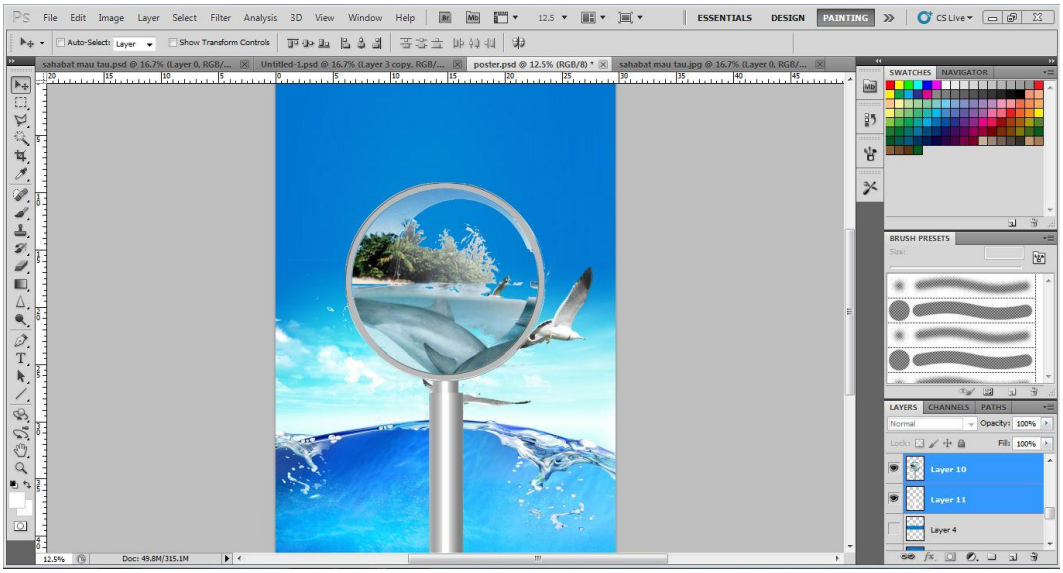
Gambar III.7 Gambar Gelombang Air Lauit



Gambar III.8 Gambar gelombang air laut yang sudah disesuaikan dengan ukuran A4

Tahap 5 Penggabungan Antara Obyek dengan *Background*

Selanjutnya penggabungan objek dengan gambar ombak air laut dengan gambar kaca pembesar juga elemen pendukung lain.



Gambar III.9 Gambar Penggabungan Elemen Kaca Pembesar Dengan *Background*



Gambar III.10 Warna untuk desain sampul proposal "Sahabat Mau Tau?"