BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Kerja Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam kerja praktek ini, posisi yang ditempat perusahaan adalah sebagai desainer. Sebagai desainer perusahaan menuntut peranannya, diantaranya yaitu :

1. Memberikan masukan kepada perusahaan dalam setiap pengerjaan visual yang sedang dilakukan perusahaan.
2. Mengeksekusi konsep visual yang di inginkan perusahaan menjadi hasil karya nyata.
3. Membantu perusahaan mengerjakan proyek pekerjaan visual yang sedang ditangani perusahaan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

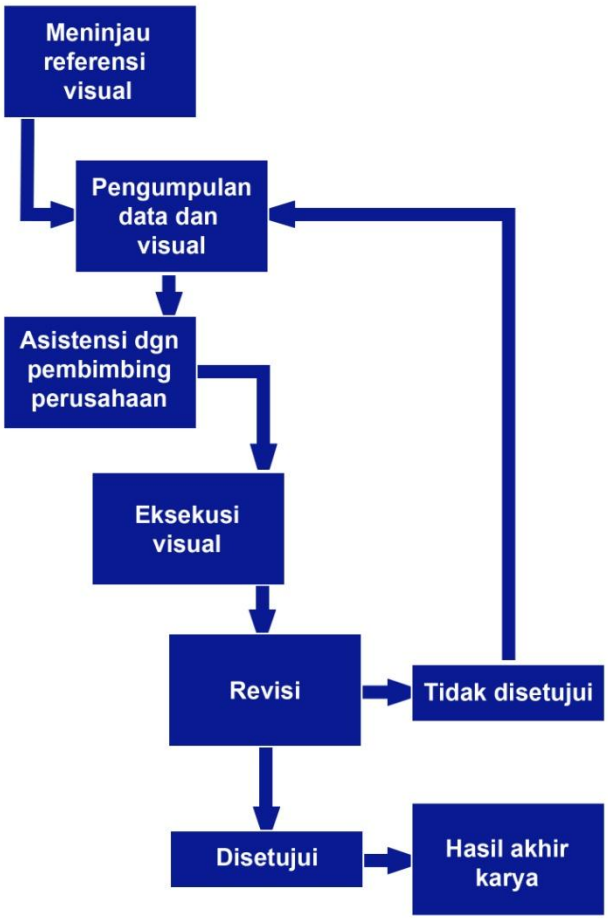
Selama kerja praktek ini telah diselesaikan satu pekerjaan, yaitu membuat Brosur. Dalam proses pembuatannya, perusahaan memberikan tugas agar brosur terlihat menarik dengan komposisi baik yang bertemakan “Mainan anak-anak” agar brosur mudah dipahami dan pesan tersampaikan.

3.3 Metode Kerja Praktek

Metode kerja praktek dalam mengerjakan Brosur untuk CV. NUR MAKMUR yaitu sebagai berikut :

1. Meninjau referensi yang telah ada
2. Pengumpulan data dan visual yang dibutuhkan
3. Berkonsultasi dengan pembimbing di perusahaan
4. Eksekusi visual dengan konsep yang telah disepakati dengan pembimbing perusahaan.

Setelah eksekusi visual selesai, hal yang berikutnya dilakukan yaitu revisi kepada pembimbing di perusahan dan mengulangi metode dari nomor 2 dan seterusnya. Berikut bagian kerja selama melakukan kerja praktek di CV. NUR MAKMUR :



Tabel III.1 Bagan Kerja

3.4 Perancangan Pembuatan Brosur

Dari kegiatan kerja praktek ini beberapa pengalaman kerja diperoleh dalam dunia desain, salah satunya adalah dituntut untuk mampu bekerja sama dalam sebuah tim. Karena dalam mengerjakan suatu proyek dibutuhkan suatu ide kreatif yang melibatkan beberapa orang dan harus

bisa saling bekerja sama untuk mendapatkan hasil karya yang baik agar dapat memenuhi permintaan klien.

3.5 Konsep Perancangan

Konsep perancangan dari pembuatan Brosur yang diberikan oleh perusahaan yang bertemakan “Mainan anak-anak”, sehingga visual yang muncul tidak boleh kaku. Dengan berbekal arahan tersebut dicoba maka *kata kunci sudah mempermudah untuk menghasilkan visual yang* menarik.

Setelah itu hal yang harus dilakukan yaitu merealisasikan ide yang telah didapat dari konsep sebelumnya kedalam sketsa. Sketsa dari konsep yang dibuat berupa visual diantaranya :

A. Sketsa

   Hal pertama yang dilakukan adlah membuat sketsa visual terlebih dahulu sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

B. Gambar

   Setelah membuat sketsa manual, lalu menentukan keseluruhan gambar yang digunakan. Setelah mendapatkan beberapa gambar kemudian memilih gambar yang sesuai.

C. Tipografi

   Tipografi memiliki peranan yang sangat untuk membuat Brosur. Karena tanpa tipografi, pesan yang akan di sampaikan kepada masyarakat tidak tersampaikan. Untuk itu pemilihan *font* pada Brosur harus sesuai dengan konsep dan materi yang ingin disampaikan kepada masyarakat melalui Brosur.

D. Warna

Pemilihan warna pada brosur ditentukan oleh materi dan konsep agar warna-warna yang terpilih terlihat sesuai dan cocok dengan materi sehinggga pesan yang disampaikan pada Brosur optimal.

E. *Layout* Digital

Ini adalah tahapan terakhir yang juga penting dalam melayout sebuah Brosur. Karena sering terjadi kesalahan-kesalahan yang fatal serelah dicetak. Seperti resolusi yang kecil sehingga gambar yang dicetak sesuai. Untuk itu maka dibutuhkan ketelitian yang tinggi agar Brosur yang akan dicetak sesuai dengan hasil yang telah dibuat.

3.6 Teknis Perancangan

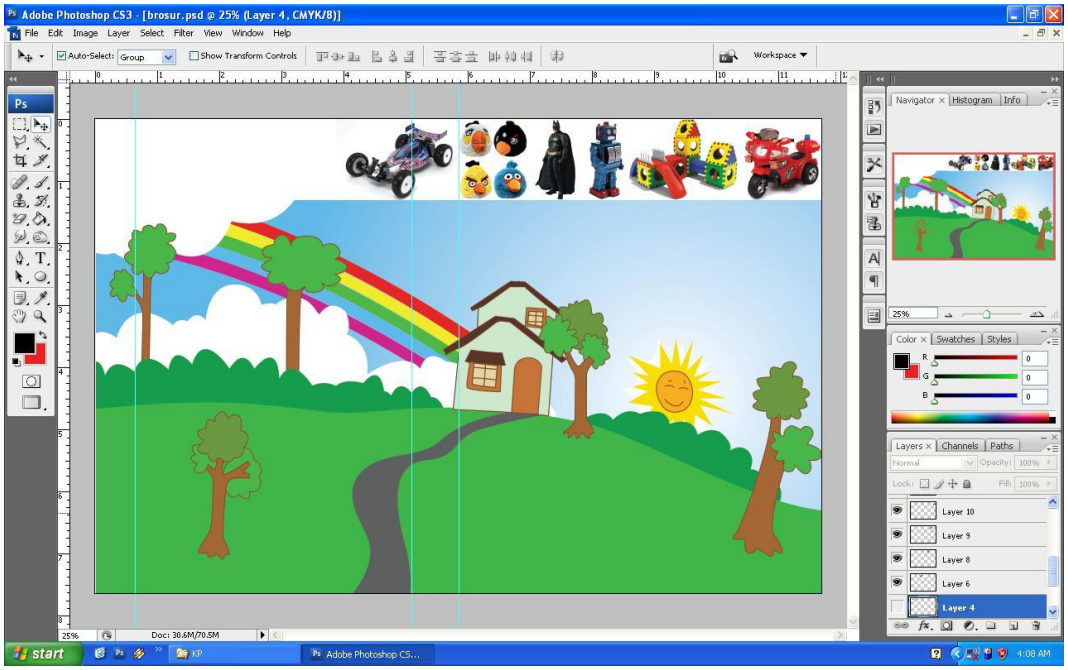
Teknis perancangan merupakan penjabaran mengenai proses pembuatan visual dari awal hingga akhir pengerjaan. Tahapan-tahapan awal yang dilakukan dalam pembuatan Brosur ini adalah membuat sketsa manual. Berikut adalah gambar sketsa manual Brosur.



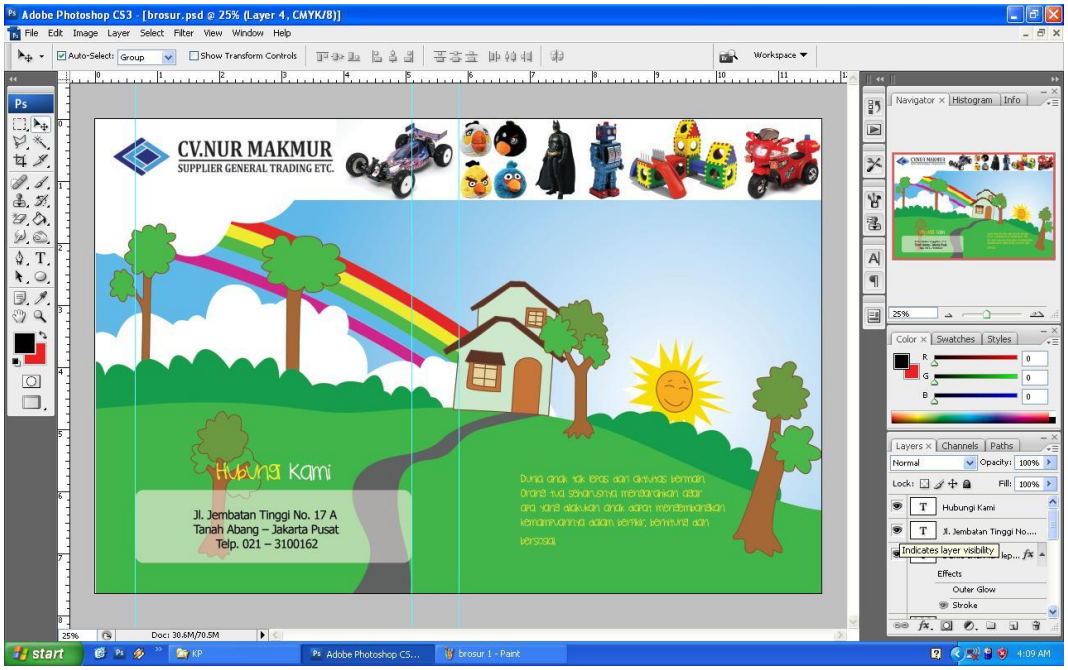
Gambar III.1 Sketsa Manual Brosur

Dilanjutkan dengan membuat sketsa visual berupa format digital untuk mendapatkan gambaran tentang *layout* yang akan dibuat dengan menggunakan Adobe Photoshop.

Berikut adalah gambar sketsa Visual Brosur



Gambar III.2 Proses Pengerjaan Sketsa Visual



Gambar III.3 Sketsa Visual Brosur

Setelah membuat sketsa visual kemudian memilih gambar yang akan dimasukkan, lalu menentukan jenis huruf yang ingin dipakai. Dalam pembuatan Brosur, jenis huruf yang digunakan adalah :

Schoolbell

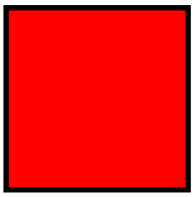
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWYZ

1234567890,.;:'"?!()

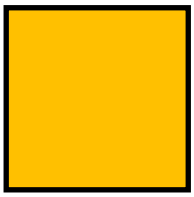
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

The Quick Jumps Over The Quick Lazy Dog

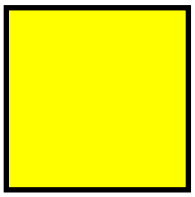
Kemudian menentukan warna-warna yangingin digunakan, seperti warna *background*, warna huruf dan warna desain Brosur. Berikut ini adalah warna-warna yang dipakai :



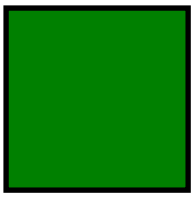
C = 0
M = 99
Y = 100
K = 0



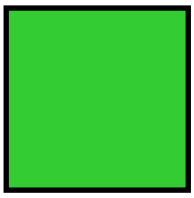
C = 0
M = 26
Y = 100
K = 0



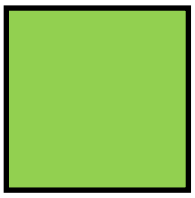
C = 6
M = 0
Y = 96
K = 0



C = 87
M = 24
Y = 100
K = 13



C = 70
M = 0
Y = 100
K = 0



C = 47
M = 0
Y = 88
K = 0



C = 36
M = 85
Y = 77
K = 51

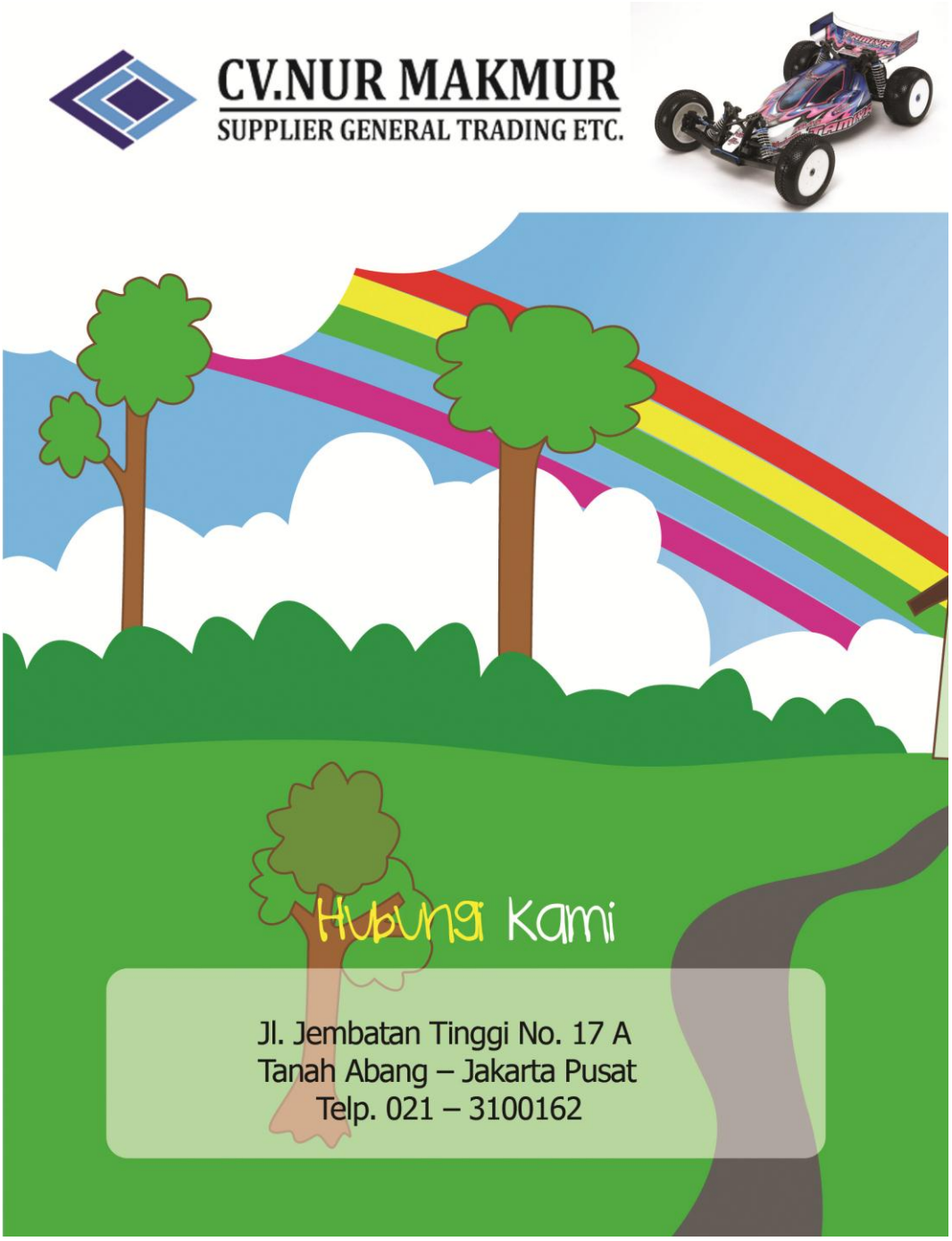


C = 28
M = 76
Y = 100
K = 24

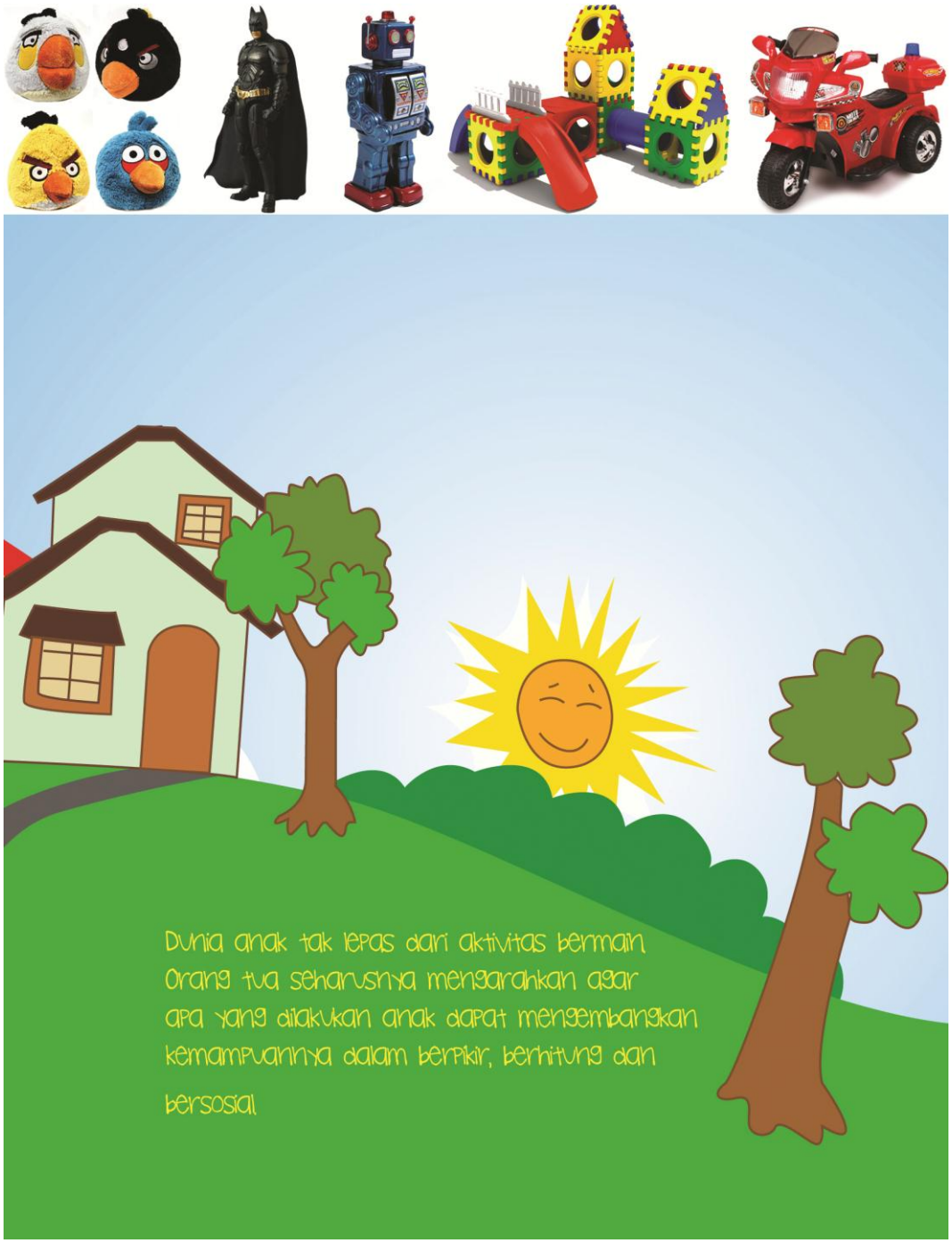


C = 16
M= 70
Y=100
K = 4

Dilanjutkan dengan memasukan foto yang sudah dipilih yang sesuai dengan tema brosur. Dalam hal ini dibutuhkan tingkat ketelitian yang tinggi agar hasil karya yang akan dicetak sama dengan hasil digital. Berikut adalah beberapa hasil layout Brosur :



Gambar III.4 Brosur



Gambar III.5 Brosur