

BAB III

METODE KERJA PRAKTEK

Corporate identity adalah salah satu komponen penting dalam pemberian identitas mengenai suatu perusahaan. *Corporate identity* sendiri terdiri dari berbagai macam jenis media, salah satu dari media tersebut adalah media stationery. Media inilah yang akan di aplikasikan ke dalam perancangan *corporate identity* BURGERMAN Surabaya.

BURGERMAN sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang kuliner membutuhkan *corporate identity* yang baik guna pemberian identitas perusahaan. Dengan adanya *corporate identity* ini diharapkan konsumen akan mengerti image dari BURGERMAN Surabaya ini.

Dalam kerja praktek ini, penulis akan merancang *corporate identity* untuk BURGERMAN Surabaya tersebut. Dalam proses pengerjaannya, penulis melewati beberapa tahap yang dimulai dari pengumpulan informasi, pengambilan data, dan perancangan desain.

3.1 Pengumpulan Informasi

3.1.1 Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mencari referensi-referensi *corporate identity* seperti desain kartu nama, kop surat, amplop, dll di internet untuk dijadikan sebagai referensi dan gambaran-gambaran dalam pengerjaan *corporate identity* nantinya.

Dengan melakukan observasi ini penulis menjadi mengerti gambaran-gambaran tentang data apa saja yang perlu dan tidak perlu untuk ditampilkan dalam sebuah perancangan *corporate identity*.

3.1.2 Diskusi Atau Wawancara

Diskusi atau wawancara ini dilakukan dengan *manager* perusahaan yang dalam posisinya merangkap sebagai *marketing* dan merupakan mentor dari penulis. Dalam diskusi atau wawancara tersebut penulis menggali informasi detail profil dari perusahaan.

Selanjutnya penulis juga mencari informasi tentang profil apa saja yang akan digunakan sebagai *corporate identity*. Dalam diskusi tersebut penulis mendapatkan beberapa media yang akan dijadikan sebagai *corporate identity* :

- Kartu nama dengan ukuran 5,5 x 9 centimeter
- Kop surat dengan ukuran A4 (21 x 29,7 centimeter)
- Amplop panjang dengan ukuran 11 x 22 centimeter
- Amplop besar dengan ukuran 22 x 31 centimeter

Selain berdiskusi tentang detail profil dan jenis-jenis *corporate identity* yang ingin dibuat, penulis juga mendapatkan informasi tentang konsep yang ingin ditampilkan dalam perancangan *corporate identity* tersebut.

3.1.3 Pengambilan Data

Setelah melakukan observasi dan diskusi, selanjutnya penulis mengumpulkan beberapa data yang dibutuhkan dalam perancangan corporate identity yang akan dilakukan. Data yang akan dikumpulkan berupa logo dari BURGERMAN itu sendiri untuk dipasang pada *corporate identity* yang akan dibuat.

Selain logo dari BURGERMAN, penulis juga mengumpulkan ornamen-ornamen apa saja yang akan pasang pada *corporate identity* agar hasil desain dapat dibuat dengan maksimal.

3.2 Proses Desain atau perancangan

3.2.1 Pengambilan Data

Dari hasil diskusi dan wawancara diketahui bahwa konsep yang akan digunakan menampilkan desain layout yang simple sehingga identitas yang ditampilkan dalam *corporate identity* dapat terlihat dengan jelas dan dapat tersampaikan dengan baik.

Dari hasil observasi untuk menambah kesan tegas dalam *corporate identity* tersebut maka dipilih tipe *font* serif dengan nama Junegull yang di download gratis dari situs www.dafont.com yang digunakan sebagai keterangan dalam *corporate identity*. Selain itu juga digunakan *font* Museo untuk alamat, telepon, dan fax perusahaan agar dapat terlihat dengan jelas.

Selain itu menampilkan logo BURGERMAN yang baru agar lebih mudah dikenal.

Semua konsep ini akan digunakan dalam merancang *corporate identity* BURGERMAN Surabaya. Jadi, semua bentuk visual dalam *corporate identity* tersebut akan sama hanya saja diterapkan dalam berbagai ukuran, tergantung pada jenis *corporate identity* yang digunakan.

3.2.2 Penentuan *software*

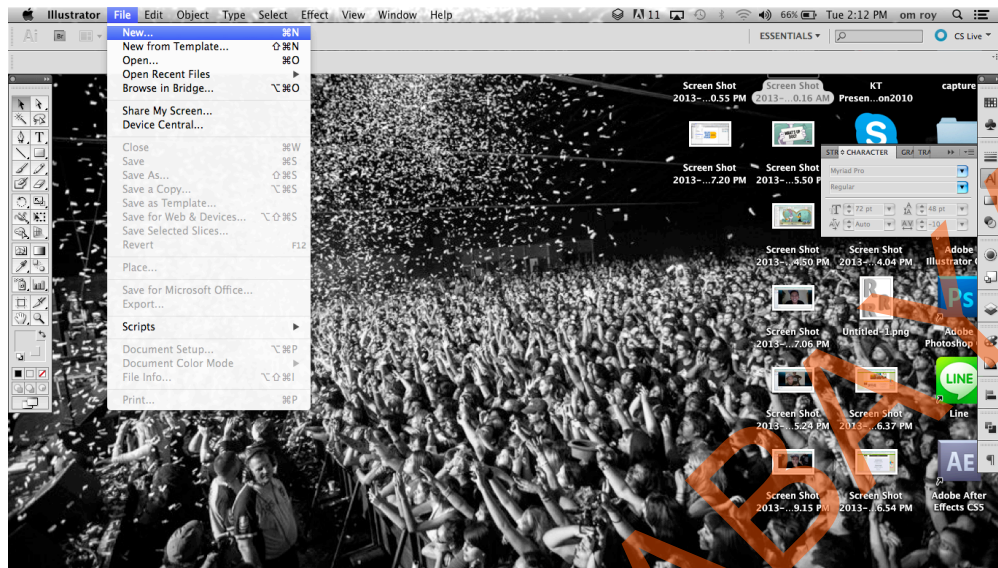
Dalam sebuah perancangan desain penting untuk dilakukan penentuan *software* yang akan digunakan. Dalam perancangan kali ini penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator CS5.

Adobe Illustrator merupakan *software* editor grafik yang berbasis pada vektor. Dalam perancangan ini *software* Adobe Illustrator digunakan untuk mentransfer semua logo yang masih berbasis vector untuk dirubah kedalam format bitmap (PNG).

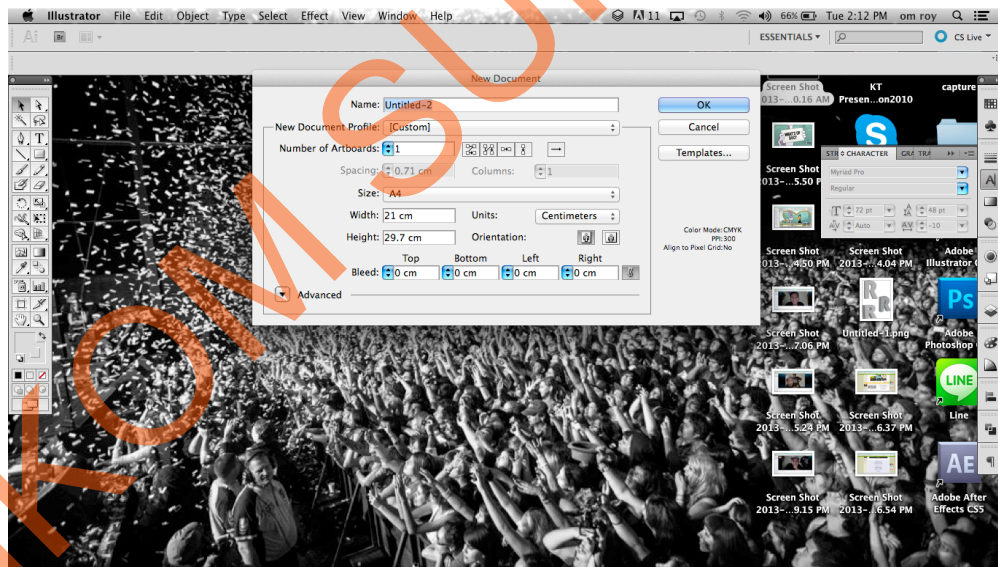
3.2.3 Pengerjaan Desain

Langkah 1

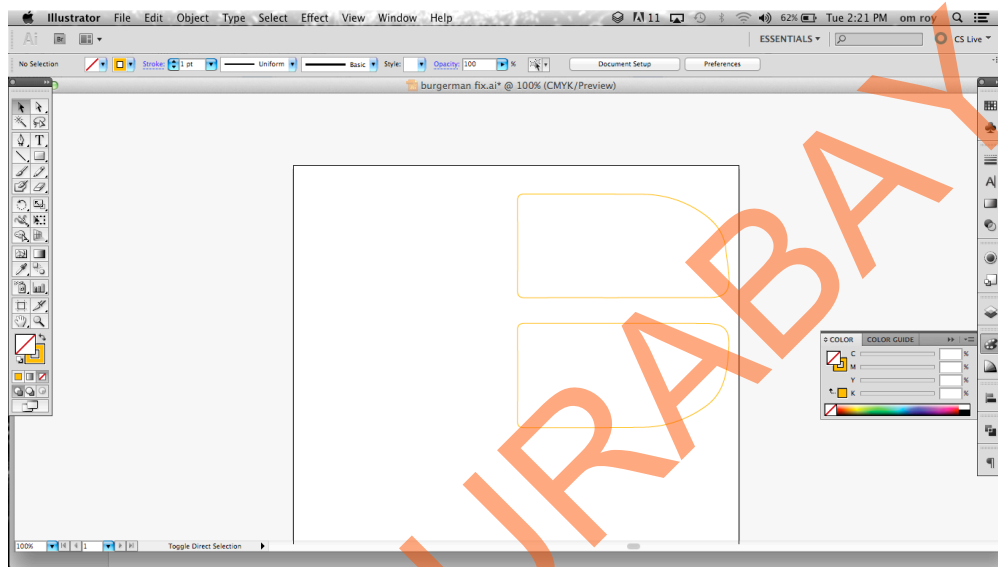
Data logo BURGERMAN Surabaya yang akan dirancang dari Adobe Illustrator merupakan *software* editor grafik berbasis vector. Dimulai dengan membuat lembar kerja baru dengan cara memilih point *file* kemudian pilih *new* untuk lembar kerja.



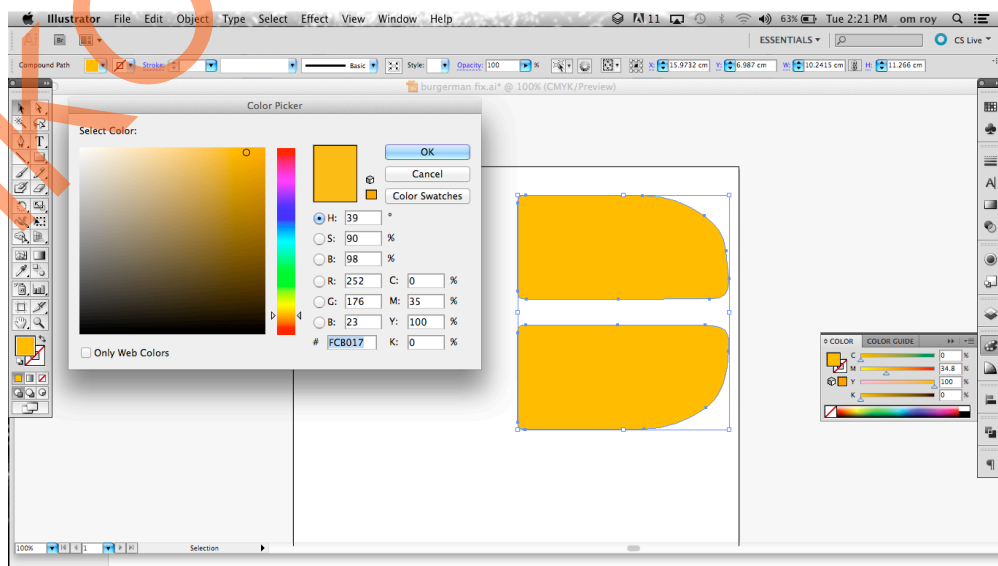
Pilih media berukuran A4 potrait sebagai lembar kerja.



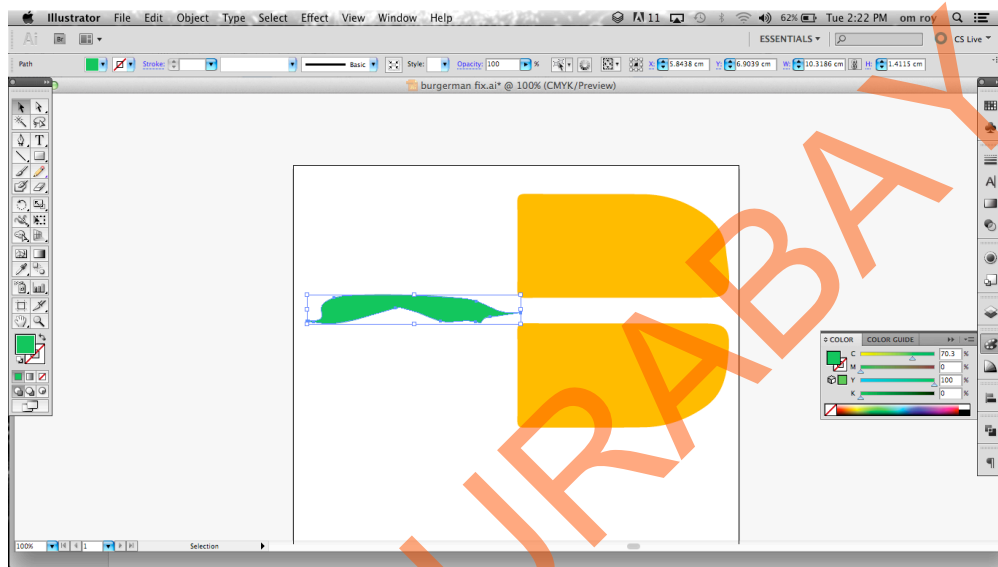
Lalu bentuk pertama adalah obyek logo yang baru berbentuk potongan roti burger menggunakan *pen tool* pada tool bar. Disini penulis menggunakan warna oranye sebagai guide langkah pembuatan logo.



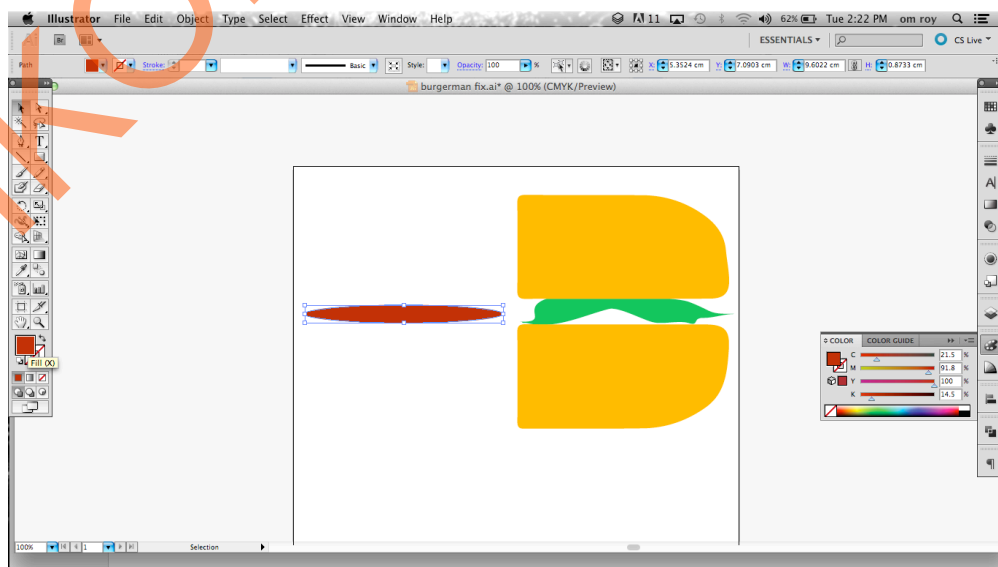
Kemudian beri fill pada objek logo dengan kode warna FCB017 agar mampu merepresentasikan warna roti burger.



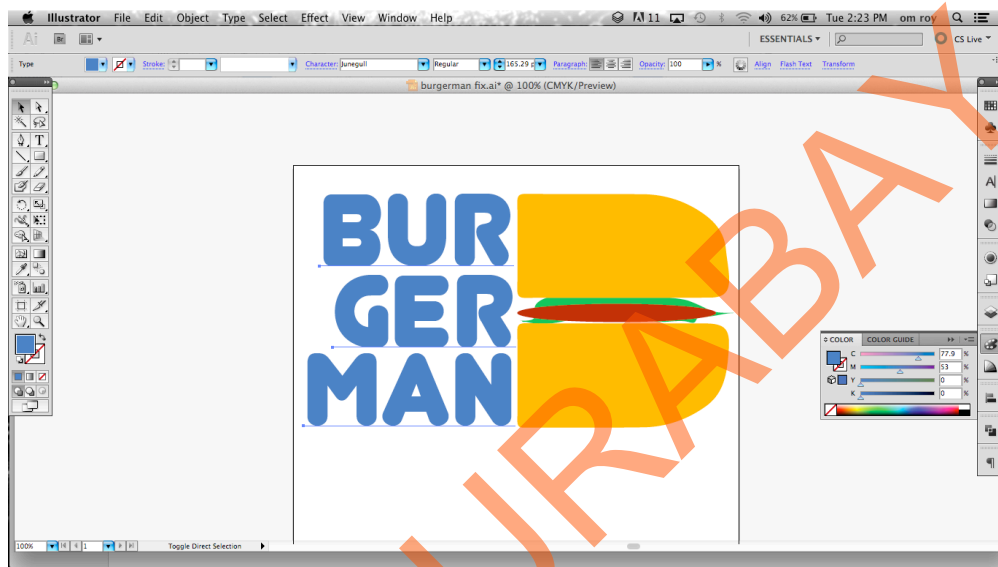
Selanjutnya memberi aksan sayur menggunakan pen tool dengan kode warna 4FB848.



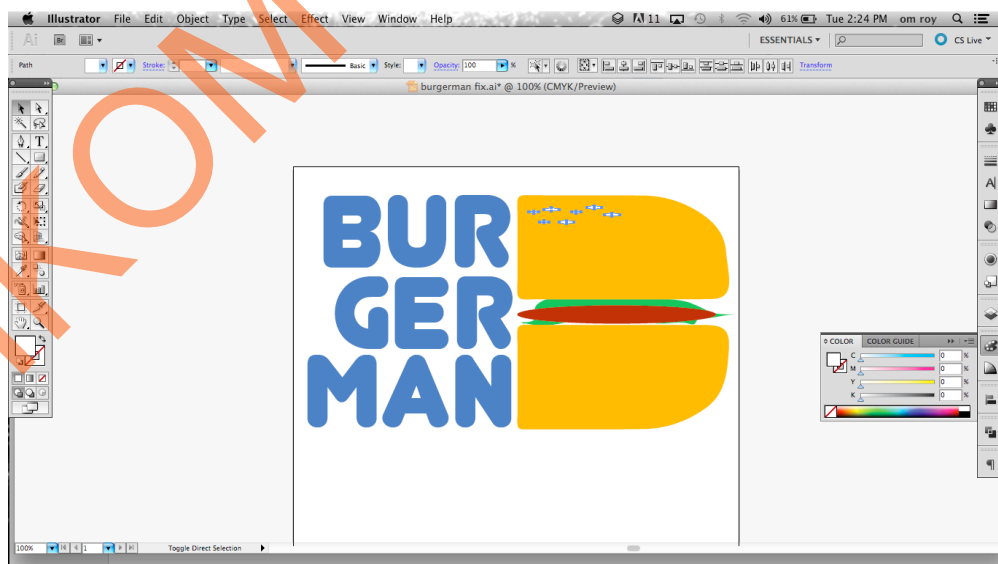
Lalu diberi pula aksan daging dengan kode warna AE3524. Pada obyek ini penulis tidak menggunakan pen tool melainkan menggunakan ellipse tool yang sudah disediakan pada tool bar.



Kemudian pemberian nama BURGERMAN pada logo dengan font serif bernama junegull yang terpisah menjadi 3 suku kata. Pada tampilan font ini menggunakan kode warna 4274B9

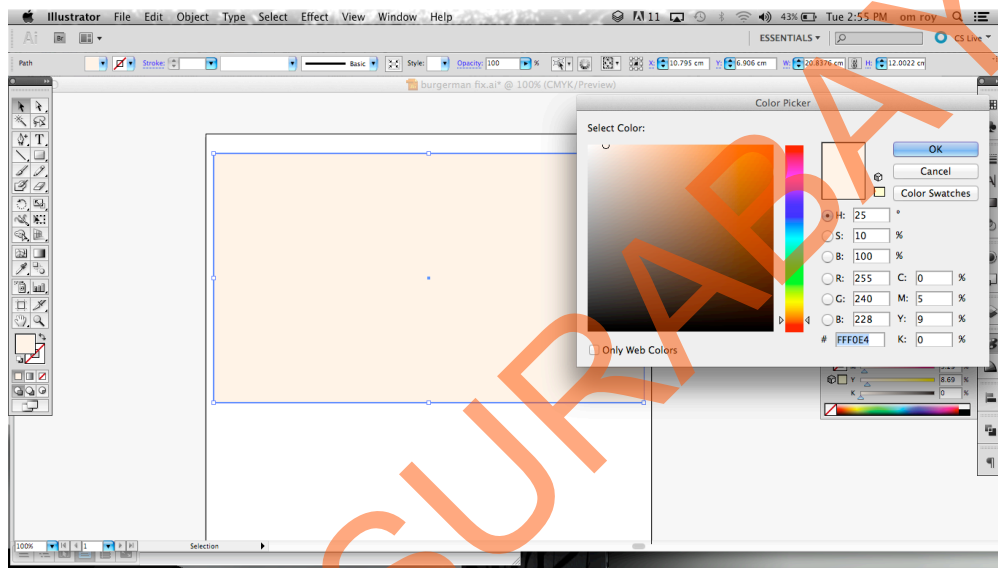


Yang terakhir pemberian aksan biji wijen pada bagian atas roti. Objek ini menggunakan ellipse tool dengan kode warna FFFFFF.



Langkah 2

Pembuatan background menggunakan *Fill* pada *software* Adobe Illustrator dengan kode warna FFCE99 tanpa mengubah transparansi fill yang disajikan.



Langkah 3

Memasukkan logo BURGERMAN kedalam lembar kerja desain di *software* Adobe Illustrator kemudian ditata dengan baik.

