



UNIVERSITAS
Dinamika

PERANCANGAN DESAIN PAPAN REKLAME



Kerja Praktik

Program Studi

S1 Desain Produk

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

LEONARDO PUTRA WIJAYA

17.42020.0012

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

PERANCANGAN DESAIN PAPAN REKLAME

Diajukan sebagai salah satu

Syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana

Disusun Oleh :

Nama : LEONARDO PUTRA WIJAYA

Nim : 17.42020.0012

Program : S1 (Strata Satu)

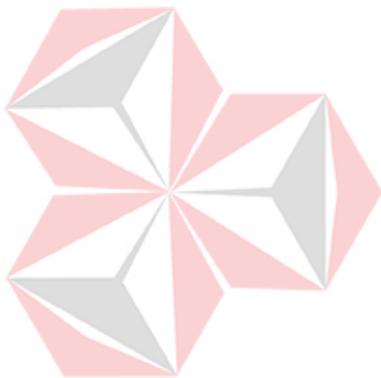
Jurusan : Desain Produk



UNIVERSITAS
Dinamika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

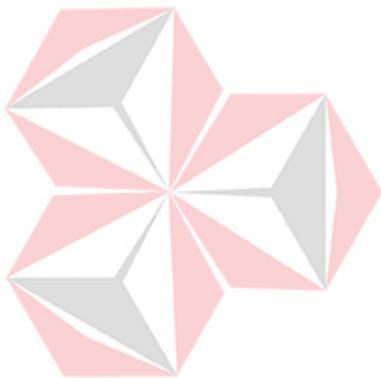
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

**“Ketika kau bekerja keras dan gagal, penyesalan itu akan cepat berlalu.
Berbeda dengan penyesalan ketika tidak berani mencoba.”**

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan kepada orang tuaku dan teman-temanku tercinta, serta semua pihak yang telah ikut membantuku menyelesaikan dari laporan ini.

TerimaKasih banyak

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN DESAIN PAPAN REKLAME

Laporan kerja praktik oleh
Leonardo Putra Wijaya
NIM : 17420200012
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Bali, 13 maret 2020

Disetujui :

Pembimbing

Mochammad Charis Hidayatullah, S.T., M.Ds
Digitally signed by Mochammad Charis Hidayatullah, S.T., M.Ds
Date: 2020.07.17 14:20:03 +07'00'

Mochammad Charis Hidayatullah, S.T., M.Ds
NIDN : 0726059105

Penyelia

Ana Ifantri
Digitally signed by Ana Ifantri
Date: 2020.07.17 14:20:03 +07'00'

Ana Ifantri

Mengetahui,

Program Studi SI Desain Produk

Yosef Richo
Digitally signed by Yosef Richo
DN: cn=Yosef Richo, o=Undika, ou=Despro, email=yosef@dinamika.ac.id, c=ID
Date: 2020.07.18 10:37:44 +07'00'

Yosef Richo Ardianto, S.T.-MSM
NIDN : 0728038603



UNIVERSITAS
Dinamika

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Leonardo Putra Wijaya
NIM : 17420200012
Program Studi : S1 DESAIN PRODUK
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN PAPAN REKLAME**

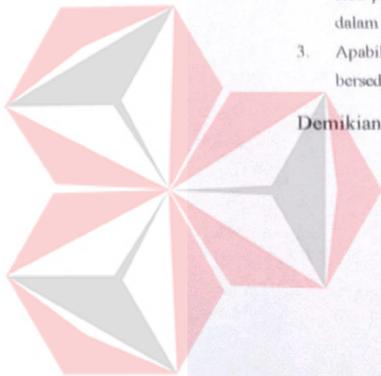
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Banjarmasin, 11 Juli 2020

Yes
KETERANGAN
KAMPUS
17420200012
6000
Leonardo Putra Wijaya
NIM : 17420200012

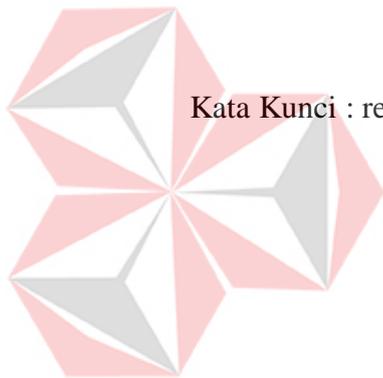


UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Perkembangan papan reklame yang merupakan suatu bentuk promosi suatu produk atau jasa yang berada di luar ruangan dan memiliki ukuran dari yang kecil sampai ukuran yang besar. Desain reklame juga dirancang sesuai konsep dan dibangun dengan kualitas daerah yang sesuai. Suasana daerah juga mempengaruhi rancangan desain pada reklame tersebut agar mata orang yang berada di daerah tersebut tertuju pada iklan. Desain reklame ini menyesuaikan konsep suasana daerah dan kemauan konsumen. Dalam desain reklame akan memudahkan kita dalam membayangkan bagaimana bentuk dari desain reklame sebelum dibuat.

PT. VISTA MEDIA merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perancangan hingga ke pembuatan reklame yang mempunyai tujuan mempromosikan suatu produk/jasa melalui sebuah reklame.



Kata Kunci : reklame

UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Pelaksanaan Kerja Praktik ini. Kerja Praktik ini merupakan salah satu matakuliah yang wajib ditempuh di Program Studi Desain Produk Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai pelengkap Kerja Praktik yang telah dilaksanakan lebih kurang 1 bulan di PT VISTA MEDIA. Dengan selesainya laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis.

Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Orang Tua yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moral maupun materi sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan Kerja Praktik maupun laporan ini
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya..
3. Yosef Richo Adrianto, S. T., M.SM selaku Ketua Program Studi S1 Desain Produk Institut Bisnis dan Informatika Surabaya, yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Mochammad Charis Hidayatullah, S.T., M.Ds. Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi masukan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.
5. Texun Sandy Kamboy selaku *owner* PT. Vista Media yang telah menerima saya untuk melaksanakan Kerja Praktik.

6. Ana Ifantri, selaku penyelia PT. Vista Media, beserta staf yang telah memberikan tempat Kerja Praktik dan menerima dengan baik.
7. Teman - teman seperjuangan Desain Produk dan semua pihak yang terlibat atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tersusunnya laporan ini.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Laporan Kerja Praktik ini.

Dalam menyusun laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam laporan ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran agar Laporan Kerja Praktik ini bisa lebih baik lagi untuk kedepannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.

Bali, 21 Febuari 2020

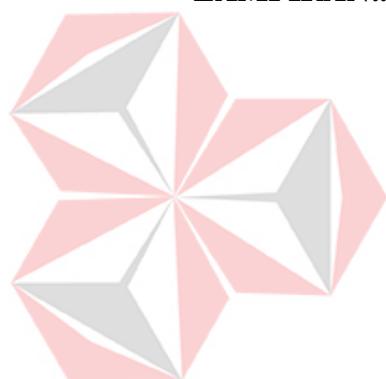
Penulis

DAFTAR ISI

2

LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
1. Bagi Mahasiswa	4
2. Perusahaan.....	4
3. Akademis.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil Perusahaan.....	5
2.2 Sejarah Singkat Prusahaan PT. Vista Media	5
2.3 Visi dan Misi PT. Vista Media.....	7
2.4 Informasai Perusahaan	8
1. Lokasi PT. <u>Vista Media</u>	8
2. Logo Perusahaan	9
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	10
3.1 Unsur-Unsur Dalam Reklame	10
1. <i>Videotron</i>	10
2. Lampu.....	11
BAB IV PROSES KERJA	12
4.1 Aplikasi yang digunakan	13

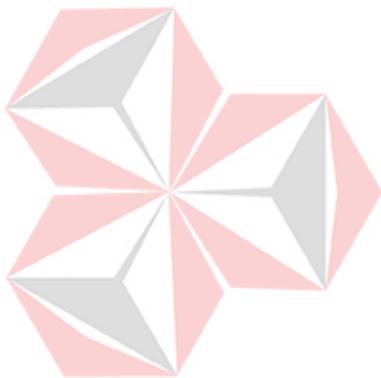
1.	<i>3DS Max 2015</i>	14
2.	<i>Adobe Photoshop</i>	15
3.	<i>AutoCad</i>	15
4.2	Penyusunan Rancangan Desain Reklame.....	17
4.2.1	Perancangan Kerangka Reklame.....	17
4.3	Perancangan Desain Reklame	20
4.4	<i>Finishing</i>	21
4.5	Dasar Taman.....	22
BAB V PENUTUP		23
5.1	Kesimpulan.....	23
5.2	Saran.....	23
DAFTAR PUSTAKA		24
LAMPIRAN		25



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lokasi PT. VISTA MEDIA	8
Gambar 2.2 Logo PT. VISTA MEDIA.....	9
Gambar 4.1 Logo aplikasi <i>3DS Max 2018</i>	14
Gambar 4.2 Logo aplikasi <i>SketchUp 2018</i>	15
Gambar 4.3 Logo aplikasi <i>AutoCAD 2017</i>	16
Gambar 4.4 Logo aplikasi <i>Photoshop CS6</i>	16
Gambar 4.5 Kerangka reklame depan.....	18
Gambar 4.6 Kerangka reklame samping.....	19
Gambar 4.7 Desain reklame.....	20
Gambar 4.8 Desain reklame.....	21
Gambar 4.9 Desain dasar taman reklame.....	22
Gambar 4.10 Desain potongan dasar taman reklame.....	22



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

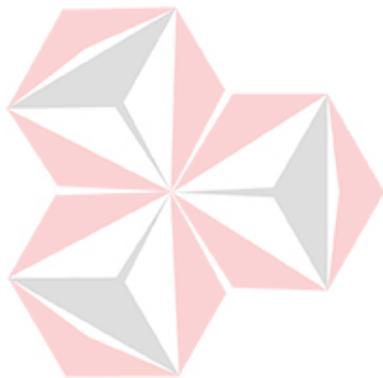
1.1 Latar Belakang

PT. VISTA MEDIA berdiri pada tahun 2013. Perusahaan ini bergerak di bidang periklanan reklame, yang berpusatkan di Denpasar Bali dan memiliki anak perusahaan di Jawa Timur dan Kalimantan Selatan. PT. VISTA MEDIA memiliki VISI & MISI yang bertujuan untuk bertekad lebih aktif dan kreatif dalam menciptakan konsep dan terobosan baru dalam pengembangan media iklan luar ruang yang inovatif dan berbudaya serta mampu memberikan manfaat yang besar dibidang media promosi.

Reklame merupakan salah satu media promosi suatu iklan suatu produk/jasa yang bertujuan mendongkrak popularitas suatu produk. Reklame ini juga disebut bentuk poster yang memiliki ukuran yang besar dan diletakan di tempat yang ramai dilalui orang. Reklame ini juga media promosi luar ruangan yang banyak digunakan dan memiliki perkembangan yang cukup pesat. Papan reklame ini juga memiliki pastinya memiliki suatu perbedaan jika dibandingkan dengan iklan-iklan yang berada di televisi atau radio, perbedaan itu terletak pada kegiatan penyampaian pesan kepada konsumen yang dimana reklame dapat perlangsung selama 1-30 hari secara nonstop. Kebutuhan akan reklame bertujuan untuk mempromosikan produk atau jasa yang bertempat di luar ruangan, yang umumnya ditempatkan di jalan-jalan besar, di pinggir trotoar, pusat rekreasi, dsb.

Peran desainer juga diperlukan untuk melakukan perancangan sebuah reklame tersebut, yang bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana bentuk reklame tersebut sebelum dibuat. Pembuatan reklame ini juga membutuhkan sebuah desain agar mata konsumen bisa tertuju kepada iklan yang berada pada reklame tersebut dan desainer juga menyesuaikan desain tersebut dengan kondisi dan suasana wilayah tersebut.

Perkembangan dunia perdagangan di Indonesia telah mengalami peningkatan. Maka dari itu sangat diperlukannya sebuah papan reklame agar suatu produk itu dapat lebih dilihat oleh konsumen.



UNIVERSITAS
Dinamika

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan merumuskan masalah, “Bagaimana cara membuat desain reklame yang ditujukan kepada PT. VISTA MEDIA ?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas didalam Kerja Praktik ini adalah membuat desain reklame yang ditujukan kepada PT. VISTA MEDIA

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan adapun tujuan dari Kerja Praktik ini, yaitu menghasilkan desain reklame yang dapat disesuaikan dengan kemauan perusahaan.

Pada kesempatan Kerja Praktik di PT. VISTA MEDIA yang bergerak di bidang perancangan hingga pembuatan reklame sebagai menambah ilmu tentang pembuatan desain reklame yang digunakan serta penempatan desain yang cocok digunakan untuk permintaan perusahaan.

Dari pembuatan desain panggung Kerja Praktik di PT. VISTA MEDIA dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan baru dalam bidang *softskill* diantara lain bersikap profesional, cara bekerja secara individu atau tim, mengetahui cara beretika di dalam lingkungan kerja dan berpikir kreatif.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapat dari Kerja Praktik diantaranya adalah :

1. Bagi Mahasiswa

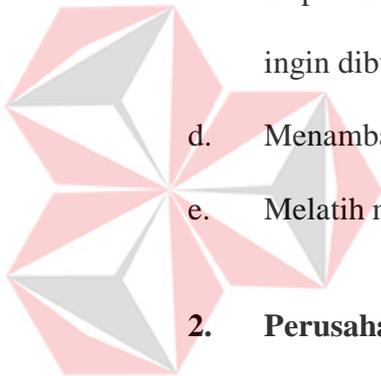
Melalui Kerja Praktik tersebut, mahasiswa dapat memperoleh manfaat seperti berikut di bawah ini:

- a. Dapat mengetahui bagaimana proses pembuatan panggung hingga pemilihan material yang digunakan
- b. Mengetahui cara berkomunikasi dalam pekerjaan terhadap rekan kerja.
- c. Dapat mengetahui informasi dan sebuah gambaran bentuk reklame yang ingin dibuat dan sesuai dengan permintaan konsumen dan perusahaan
- d. Menambah sikap profesional terhadap inividu.
- e. Melatih mentalitas diri saat bekerja.

2. Perusahaan

Melalui Kerja Praktik tersebut, pihak perusahaan dapat memperoleh manfaat seperti berikut di bawah ini:

- a. Menjalin hubungan antara perusahaan dengan Institusi
- b. Perusahaan mendapatkan tenaga kerja ditingkat akademis
- c. Memudahkan instansi / perusahaan tersebut dalam mencari tenaga kerja

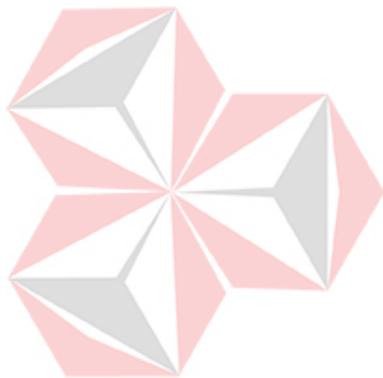


UNIVERSITAS
Dinamika

3. Akademis

Melalui Kerja Praktik tersebut, akademi dapat memperoleh manfaat seperti berikut di bawah ini:

- a. Pengetahuan / Pengalaman Kerja Praktik yang didapat bisa diterapkan pada perkuliahan
- b. Tingkat detail dan akurasi pada pengerjaan dapat diterapkan didalam perkuliahan
- c. Mengenalkan dunia reklame ditingkat akademi



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan

Tempat : **PT. VISTA MEDIA**

Alamat : Jl. Pulau Kawe Nomor 40, Kel. Dauh Puri Kelod,
Kec. Denpasar Barat, Kota Denpasar, Prop. Bali

Telepon & Faks : (0861) – 230000 / (0861) - 4746680

Email : gusyudhipratama@gmail.com

Website : www.vistamedia.co.id

2.2. Sejarah singkat perusahaan PT. VISTA MEDIA

Berdiri sejak tahun 2013, PT. Vista Media adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa periklanan khususnya media iklan luar ruang. Kami hadir untuk senantiasa memberikan pelayanan dan solusi terbaik secara profesional kepada setiap perusahaan / klien / mitra kerja dalam bidang media iklan luar ruang yang mencakup pencarian titik lokasi, pembayaran pajak reklame, pengurusan ijin-ijin terhadap instansi pemerintahan dan pihak-pihak terkait lainnya, pemeliharaan media iklan luar ruang, konsultasi dan customized media iklan luar ruang.

Berkantor pusat di Denpasar, Bali dan telah memiliki kantor perwakilan di Jawa Timur, Kalimantan dan Lombok dengan lebih dari 300 titik lokasi premium (*LED Display / Videotron / Billboard*) yang sangat strategis kami berharap dapat mengakomodir sarana promosi di wilayah

tersebut dan wilayah lainnya yang dibutuhkan bagi setiap perusahaan / klien / mitra kerja.

Dengan media iklan luar ruang khususnya *LED Display / Videotron* dan *Billboard* kami berada di lokasi-lokasi premium seperti area Bandara, Pusat Kota, Kawasan Wisata dan Jalan – jalan utama diharapkan penyampaian iklan / promosi oleh setiap perusahaan / klien / mitra kerja dapat tepat sasaran.

2.3. Visi dan Misi PT. VISTA MEDIA

Terdepan dalam mengembangkan produk media iklan luar ruang (*outdoor*) di Bali, Jawa Timur, Lombok, Kalimantan Selatan serta kota-kota lain di Indonesia.

Untuk mencapai VISI & MISI, kami bertekad lebih aktif dan kreatif dalam menciptakan konsep dan terobosan baru dalam pengembangan media iklan luar ruang yang inovatif dan berbudaya serta mampu memberikan manfaat yang besar dibidang media promosi.

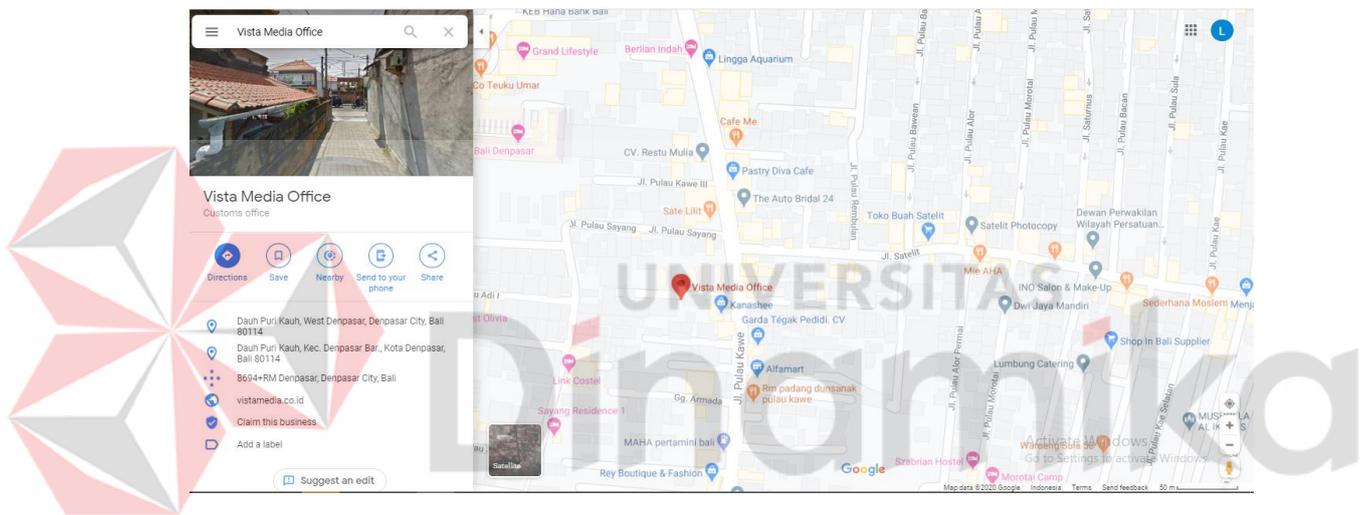
PT. VISTA MEDIA memberikan pelayanan dalam berbagai aspek media iklan luar meliputi :

- Penelitian atau pencarian titik lokasi yang strategis untuk keperluan promosi.
- Pengurusan ijin-ijin terhadap instansi pemerintahan dan pihak – pihak terkait lainnya
- Pemeliharaan media promosi luar ruang.
- Konsultasi dan *customized* media iklan luar ruang

2.4 Informasi Perusahaan

PT. VISTA MEDIA adalah perusahaan yang berdiri di bidang jasa perancangan dan pembuatan reklame dengan mengerjakan berbagai jenis reklame. PT. VISTA MEDIA mempunyai kantor pusat yang bertempat di Jl. Pulau Kawe Nomor 40, Kel. Dauh Puri Kelod, Kec. Denpasar Barat, Kota Denpasar, Prop. Bali

1. Lokasi PT. VISTA MEDIA



Gambar 2.1 Lokasi PT. VISTA MEDIA

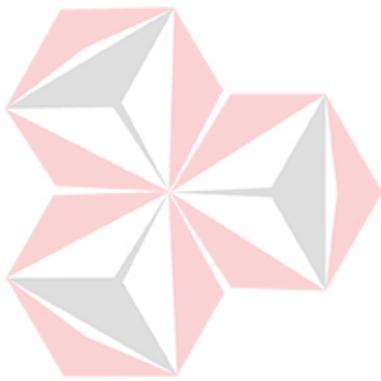
(Sumber : Dokumen Pribadi)

1. Logo Perusahaan



Gambar 2.2 Logo PT. VISTA MEDIA

(Sumber : www.vistamedia.co.id)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka di BAB III ini, penulis akan menjelaskan berbagai sumber - sumber teoritis secara detail yang berhubungan dengan pembuatan desain reklame.

3.1 Unsur-unsur dalam reklame

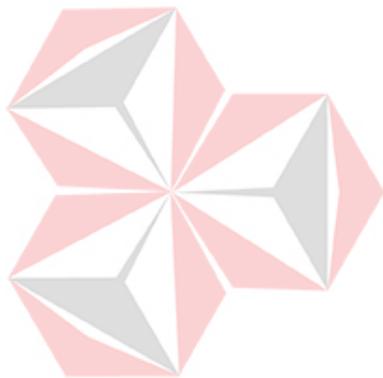
Reklame dibuat dan dirancang dengan bertujuan untuk mempromosikan suatu produk / jasa bahkan pengumuman. Dengan mengingat sifat reklame tersebut bertujuan untuk mempromosikan suatu produk/jasa maka serta pengumuman maka diperlukannya desain reklame yang menarik serta penempatan reklame yang cukup ramai dikunjungi oleh masyarakat sekitar dan wisatawan. Maka dari itu diperlukannya unsur-unsur seperti desain reklame yang menarik serta penempatan pada lokasi yang strategis, videotron yang bertujuan untuk menjadikan iklan menjadi seperti iklan bergerak seperti yang ada pada televisi serta lampu yang bertujuan untuk menerangi di malam hari.

1. Videotron

Keputusan mengenai *videotron* akan diputuskan menurut konsumen mau atau tidaknya menggunakan *videotron*. Perlunya pertimbangan penggunaan *videotron* juga harus memperhatikan keamanan dan keselamatan pada saat terkena air terutama pada saat musim hujan. Maka dari itu perlunya kerapatan suatu celah agar benar-benar presisi agar tidak masuknya air ke bagian kelistrikan *videotron*.

2. Lampu

Lampu berfungsi untuk menerangi sebuah reklame disaat gelap terutama pada saat malam hari. Bertujuan untuk mempermudah mata konsumen melihat suatu iklan pada sebuah reklame disaat gelap.



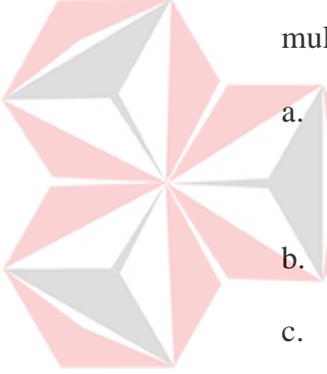
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

PROSES KERJA

Dalam Bab IV ini menjelaskan tentang proses Kerja Praktik dalam pembuatan Panggung beserta properti lainnya. Pengerjaan dilakukan di PT. VISTA MEDIA selama satu bulan. Serangkaian pengumpulan data dari proses Kerja Praktik yang diperoleh yaitu hasil observasi, wawancara, dan *study literature*.

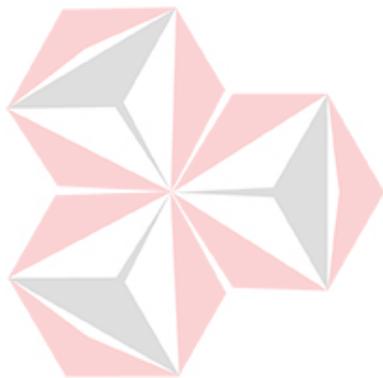
Setelah melakukan pengumpulan data Kerja Praktik, maka dapat dijelaskan bagaimana proses pembuatan desain reklame dengan urutan kerja mulai dari awal hingga akhir, yaitu sebagai berikut :

- 
- a. Pencarian referensi berdasarkan dengan tema yang diinginkan oleh klien
 - b. Menyusun rancangan desain reklame
 - c. Pembuatan reklame
 - d. Pembuatan properti pendukung seperti lampu dan *videotron*(sesuai permintaan klien)
 - e. *finishing*

Berikut proses kerja yang dimana akan menjelaskan secara rinci dan detail.

4.1 Aplikasi yang digunakan

Dalam membuat desain panggung tidak lepas seperti pembuatan karya digital pada umumnya, yaitu membutuhkan aplikasi/program sebagai penunjang dalam hal pengerjaan. Aplikasi untuk pembuatan panggung 3d antara lain sebagai berikut :



UNIVERSITAS
Dinamika

1. *3DS Max 2015*

Program *3DS Max* adalah sebuah program atau aplikasi untuk membuat desain visual tampak 3D yang biasanya digunakan untuk memproyeksikan desain arsitektur, *prototype* produk, dan juga pembuatan animasi 3d. Aplikasi ini digunakan untuk memperlihatkan hasil desain yang dibuat setelah diukur dan disesuaikan dengan ukuran aslinya. Selain untuk kegunaan 3d aplikasi ini juga dapat membantu untuk pengerjaan ukuran layout panggung dan disesuaikan dengan ukuran alas pada *event* perusahaan.



Gambar 4.1 Logo Aplikasi *3DS Max 2018*

(Sumber : Shoope.co.id)

2. *SketchUp*

Aplikasi *SketchUp* merupakan salah satu komponen tambahan yang biasa digunakan dalam pembuatan desain visual pada reklame. Aplikasi ini digunakan untuk memberi warna, dan bentuk ornamen-ornamen ataupun motif pada desain desain 3d lainnya. Motif ini dibutuhkan untuk memberikan daya tarik tersendiri bagi orang yang ingin melihatnya.



Gambar 4.2 Logo Aplikasi *Sketchup* 2018

(Sumber : seeklogo.com)

3. **AutoCAD**

Program AutoCAD merupakan program yang berfungsi untuk membuat rancangan-rancangan dua dimensi. Dalam pembuatan reklame, aplikasi ini diperlukan terutama untuk membuat rancangan kerangka pada reklame dari tiang hingga papan reklame.



Gambar 4.3 Logo Aplikasi *AutoCAD 2017*

(Sumber : pngkey.com)

4. Photoshop CS6

Aplikasi Photoshop ini sendiri bertujuan untuk melakukan editing pada gambar. Photoshop juga bisa digunakan untuk melakukan perancangan pada reklame tetapi aplikasi ini belum tentu bisa menyamakan ukuran dengan yang akan dibuat dan photoshop ini merupakan aplikasi dua dimensi saja.



Gambar 4.4 Logo Aplikasi *Photoshop CS6*

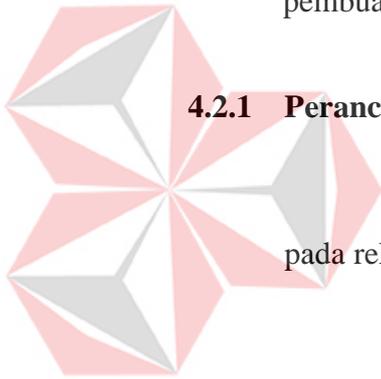
(Sumber : wikipedia.org)

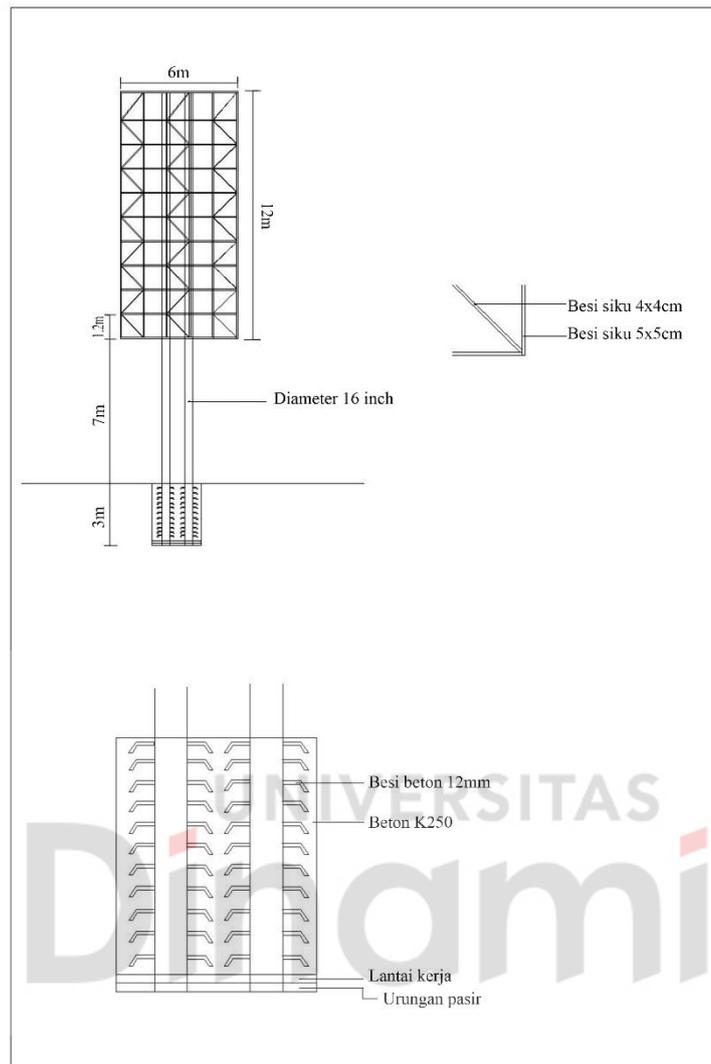
4.2 Penyusunan rancangan desain reklame

Proses ini dimana perusahaan telah menerima gambaran rancangan dari klien, dan siap untuk didesain visual 3D. Proses rancangan desain ini setidaknya dilakukan selama dua hari atau lebih kembali lagi melihat saat hasil rancangan direvisi oleh perusahaan, dan sebelum memulai pekerjaan perusahaan juga memberi referensi tentang desain reklame yang akan dibuat, juga ukuran dan material apa yang akan digunakan sebelum menuju proses pembuatan. Setelah proses perancangan, dilanjutkan dengan proses pembuatan panggung yang divisualisasi dengan *3d max* atau *sketchUp*.

4.2.1 Perancangan kerangka Reklame

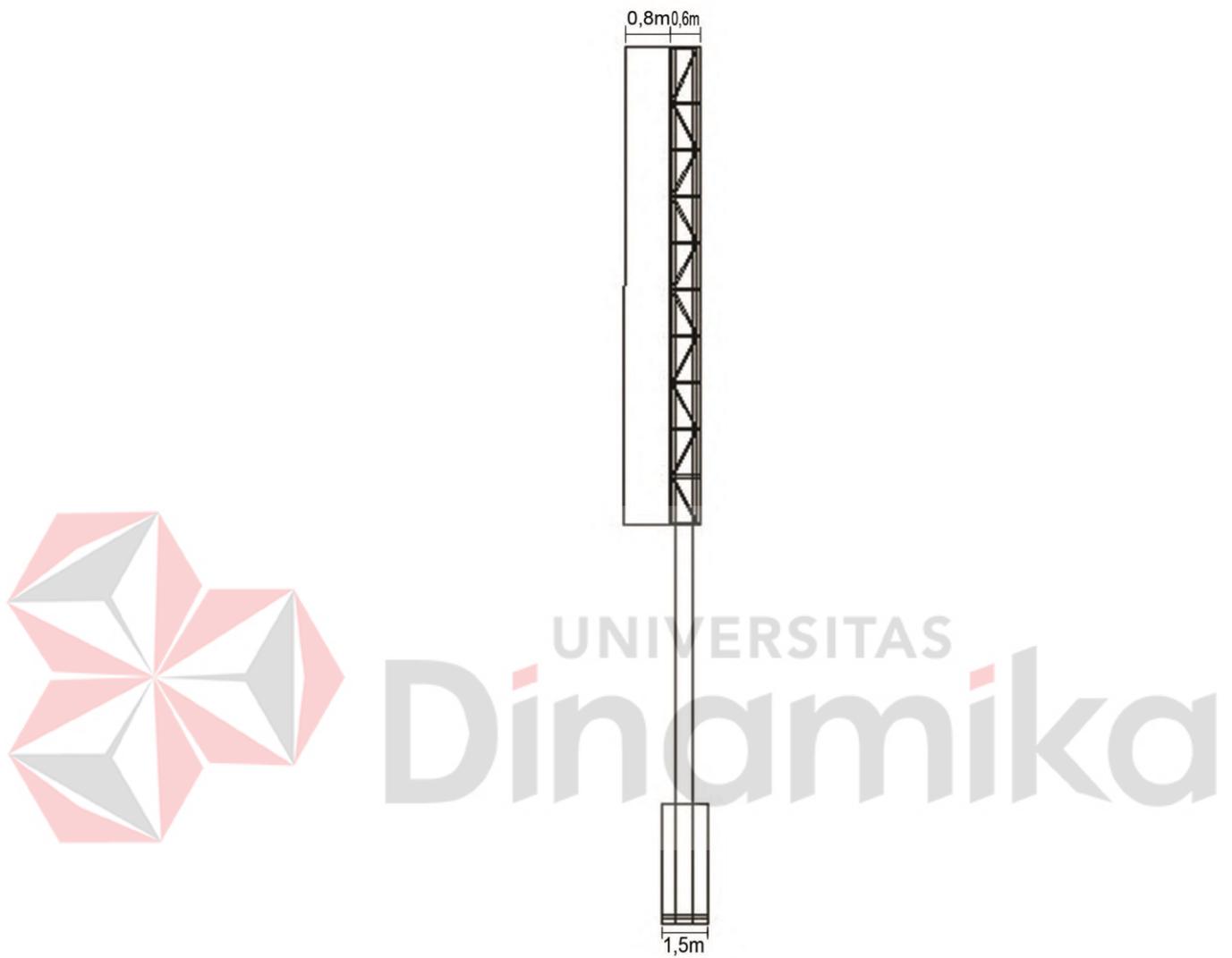
Pada proses ini merancang kerangka dari akar (pucuk bawah tiang pada reklame) sampai ke papan reklame.





Gambar 4.5 Kerangka reklame depan

(Sumber : Dokumen pribadi)



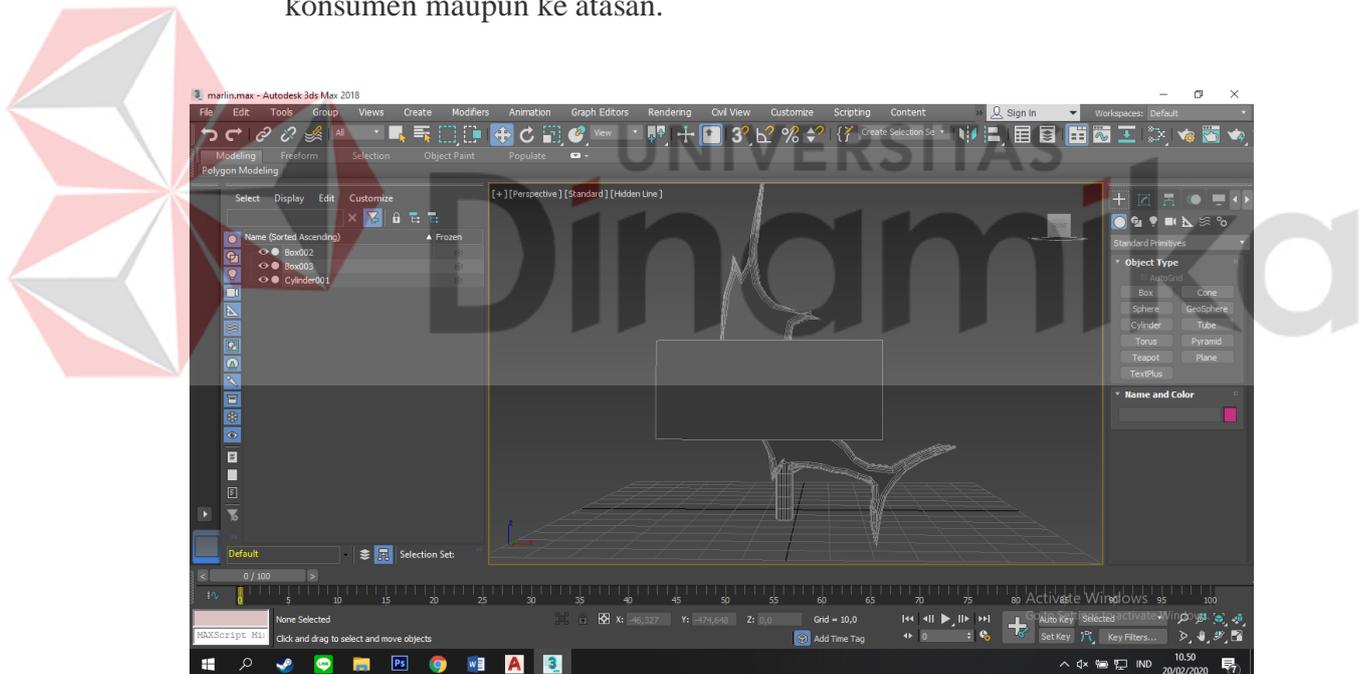
Gambar 4.6 Kerangka reklame samping

(Sumber : Dokumen pribadi)

4.3 Perancangan desain reklame

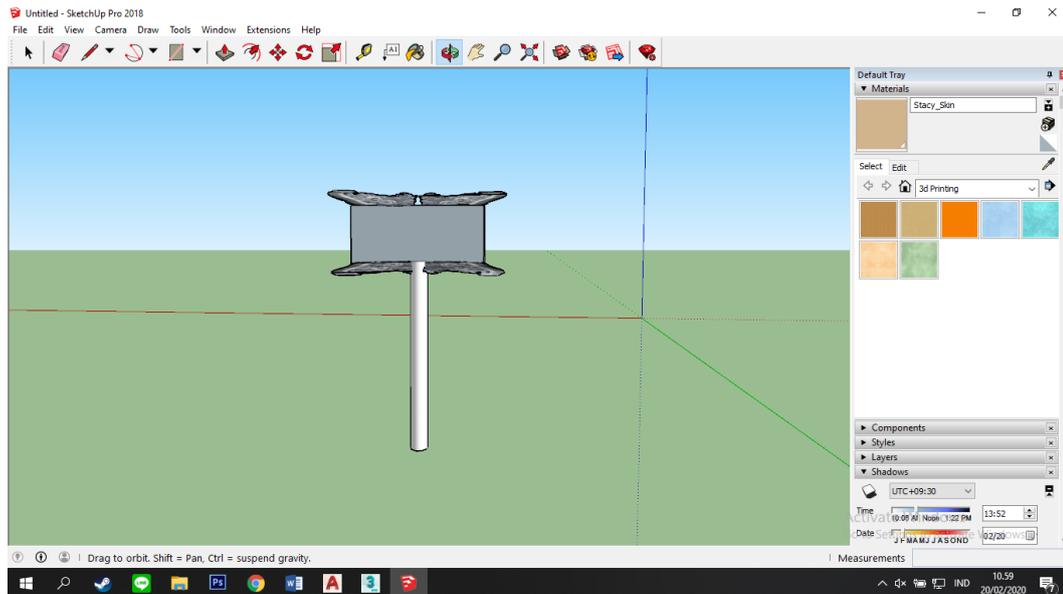
Setelah melakukan berbagai proses pembuatan desain panggung yang telah disetujui, maka selanjutnya yaitu melakukan perancangan pada reklame dengan menggunakan SketchUp atau Photoshop. Melakukan perancangan desain melalui aplikasi SketchUp atau Photoshop bertujuan untuk memvisualisasikan gambaran-gambaran ke dalam bentuk 3D sebelum ke pembuatan menjadi sebuah produk.

Setiap kali sudah menyelesaikan desain reklame menggunakan salah satu aplikasi tersebut maka tetap perlu merundingkan hasil desain ke konsumen maupun ke atasan.



Gambar 4.7 Desain reklame

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.8 Desain reklame

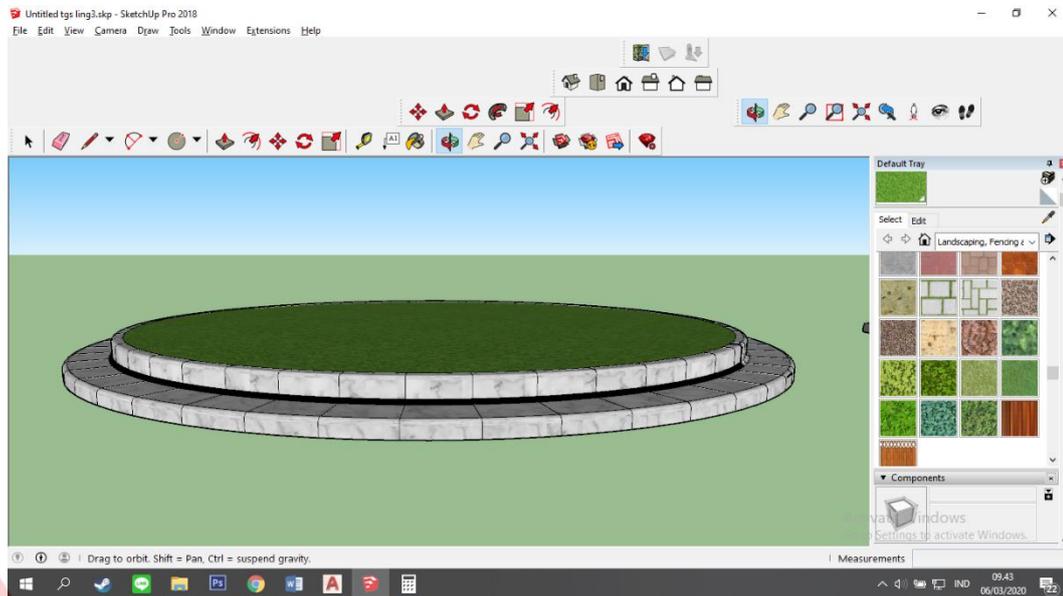
(Sumber : Dokumen pribadi)

4.4 *Finishing*

Pada proses terakhir, desain reklame harus selesai pada pengerjaan desain. Setelah proses desain sudah selesai, baru proses ini saya mulai dengan melakukan *render*. Melakukan render sangat diperlukan untuk pemvisualisasi desain agar klien dan pihak perusahaan dapat memahami dan menangkap bayangan bentuk ke dalam bentuk yang nyata.

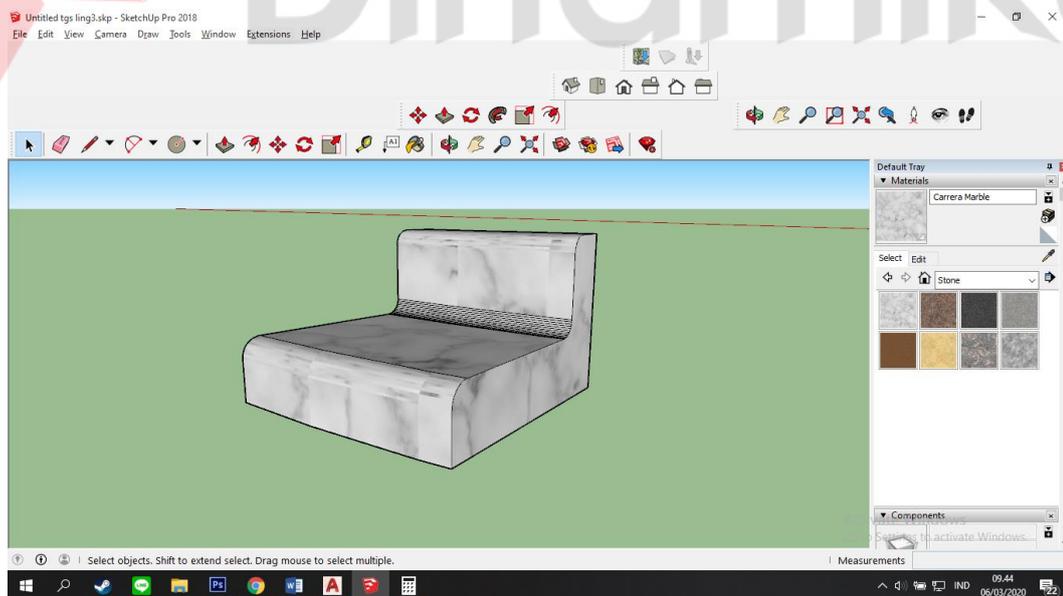
Dalam proses melakukan *render*, ada beberapa proses yang harus diperhatikan dalam tahap ini, seperti pengecekan warna, bayangan dan cahaya, hingga menentukan resolusi hasil desain yang akan di *render*.

4.5 Dasar Taman



Gambar 4.9 Desain dasar taman reklame

(Sumber : Dokumen pribadi)



Gambar 4.10 Desain potongan dasar taman reklame

(Sumber : Dokumen pribadi)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang saya dapat selama melaksanakan Kerja Praktik selama satu bulan di PT. Vista Media, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu :

1. Mengetahui tentang dunia reklame dari proses awal hingga proses akhir.
2. Mendapatkan pengetahuan tentang Desain reklame.
3. Mendapatkan pengalaman dalam dunia bekerja disebuah perusahaan.
4. Mendapatkan pengetahuan tentang bahan dan material yang digunakan untuk membuat sebuah reklame yang layak ditampilkan.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan Kerja Praktik ini sebagai berikut :

1. Bagi perusahaan

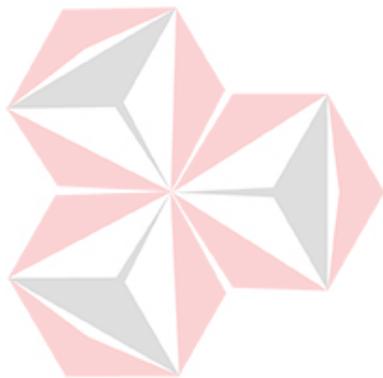
Dapat selalu bekerja sama agar perusahaan bisa terus meningkat.

2. Bagi mahasiswa

Untuk mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik di PT. Vista Media, diperlukan kerja sama tim yang lebih bagus dan komunikasi yang lancar

DAFTAR PUSTAKA

[https://id.wikipedia.org/wiki/Papan_reklame#:~:text=Papan%20reklame%20\(bahasa%20Inggris%3A%20Billboard,individu%20yang%20ingin%20mendongkrak%20popularitas.](https://id.wikipedia.org/wiki/Papan_reklame#:~:text=Papan%20reklame%20(bahasa%20Inggris%3A%20Billboard,individu%20yang%20ingin%20mendongkrak%20popularitas.)



UNIVERSITAS
Dinamika