



**DESAINER PROMOSIONAL BRANDING
RESTORANT KQ5 STEAK AND BOWL CABANG
SIDOARJO JAWA TIMUR**



KERJA PRAKTIK

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

Oleh :

Andi Anugrah Salim

18510160019

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**DESAINER PROMOSIONAL BRANDING RESTORANT
KQ5 STEAK AND BOWL CABANG SIDOARJO JAWA
TIMUR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Tugas
Akhir



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Andi Anugrah Salim
NIM : 18510160019
Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

LEMBAR MOTTO



“Dunia ini keras ”
UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Saya persembahkan untuk kedua Orang Tuaku, Teman dan kampus saya
Universitas Dinamika Surabaya*



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**Desainer Promosional Branding Restoran KQ5 Steak And Bowl Cabang
Sidoarjo Jawa Timur**

Laporan Kerja Praktik Oleh

Andi Anugrah Salim

NIM : 18510160019

Telah di periksa, diuji dan di setujui

Surabaya, 25 September 2021

Dosen Pembimbing,

Digitally signed
by Yunanto Tri
Laksono
Date:
2021.10.25
09:10:50 +07'00'

Yunanto Tri Laksono, M.Pd.

NIDN. 0704068505

Penyelia,

Digitally signed by Retno Murti Wardhani, S.Pd.
Date: 2021.10.25 15:13:49 +07'00'

Retno Murti Wardhani, S.Pd.

HRD/Marketing KQ5 Steak And Bowl

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film Dan Televisi

Digitally signed by Muh.
Bahruddin
DN: cn=Muh. Bahruddin, o, ou,
email=bahruddin@dinamika.a
c.id, c=ID
Date: 2021.10.25 15:13:49
+07'00'

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0704017701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Andi Anugrah Salim
NIM : 18510160019
Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi
Fakultas : Desain Dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : DESAINER PROMOSIONAL BRANDING
RESTORANT KQ5 STEAK AND BOWL CABANG
SIDOARJO JAWA TIMUR

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 Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 25 September 2021



Andi Anugrah Salim
NIM : 18510160019

ABSTRAK

Graphic designer (desainer grafis) merupakan sebuah pekerjaan menciptakan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau grafis *motion* baik untuk penerbit maupun media cetak dan elektronik. Seorang *graphic designer* bertanggung jawab atas tampilan pada media promosi suatu produk. Tugasnya menyampaikan informasi mengenai suatu produk secara menarik dengan mengakomodasi keinginan klien.

Graphic designer tidak hanya bisa berkarier di media, tapi bisa juga di berbagai industri terutama industri jasa (telekomunikasi, periklanan, fotografi, pendidikan, konstruksi, teknologi informasi) maupun industri manufaktur (tekstil, garmen, mode, otomotif, elektronik).

Graphic designer juga berperan dalam memecahkan masalah yang timbul di lingkup tertentu lewat iklan layanan masyarakat. Menjadi seorang *graphic designer* tidak harus jago menggambar, tapi sebaiknya memiliki kemampuan dasar menggambar supaya mudah dalam menuangkan ide-ide kreatif ke dalam bentuk visual. Selain itu, kemampuan menggunakan *graphic software* juga diperlukan untuk menunjang pembuatan ilustrasi.

Oleh karena itu, diperlukan suatu ilmu untuk mempelajari Desain grafis yang baik untuk menjadi seorang Desainer dalam konteks Periklanan ataupun *media promosi*. Oleh karena itu penulis melakukan kerja praktik di KQ5 Steak And Bowl sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul "Desainer Dalam Pembuatan Video *berita di Restoran KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo*"

Kata Kunci: *Desain grafis, Tanggung jawab, KQ5 Steak And Bowl.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “Desainer Promosional Branding Restoran KQ5 Steak And Bowl Cabang Sidoarjo Jawa Timur”, dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Karsam, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
4. Bapak Dr. Muh, Bahrudin, M.Med.Kom., selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd .selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Bapak Ali dan Ibu Retno Murti Wardhani Harahap yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik
7. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2018 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
8. Rekan-rekan Editor atas ilmu yang telah dibagikan.
9. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
10. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.

Surabaya, 5 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|----------------------------------------------|------|
| ABSTRAK..... | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan..... | 3 |
| 1.5 Manfaat | 3 |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN..... | 4 |
| 2.1 Profil Instansi..... | 4 |
| 2.2 Sejarah KQ5 Restoran Steak And Bowl..... | 4 |
| 2.3 Overview Perusahaan | 5 |
| 2.4 Visi dan Misi KQ5 Steak And Bowl | 8 |
| 2.5 Tujuan KQ5 Steak And Bowl..... | 8 |
| BAB III LANDASAN TEORI..... | 9 |
| 3.1 Teori Desain Grafis | 9 |
| 3.2 Elemen-elemen Desain Grafis | 10 |
| 3.3 Prinsip-Prinsip Desain Grafis | 13 |

| | | |
|----------------------------------|------------------------------------|----|
| 3.4 | Teori Tipografi | 14 |
| 3.5 | Teori Periklanan | 15 |
| 3.6 | Teori Warna | 16 |
| 3.7 | Tipe/Typeface font | 17 |
| BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN | | 18 |
| 4.1 | Analisa Sistem | 18 |
| 4.2 | Posisi dalam Instansi..... | 18 |
| 4.3 | Kegiatan Selama Kerja Praktik..... | 19 |
| 4.3.1 | Minggu Ke -1 | 20 |
| 4.3.2 | Minggu Ke-2 | 21 |
| 4.3.3 | Minggu Ke-3 | 22 |
| 4.3.4 | Minggu Ke-4 | 23 |
| 4.3.5 | Minggu Ke-5 | 24 |
| BAB V PENUTUP..... | | 26 |
| 5.1 | Kesimpulan | 26 |
| 5.2 | Saran | 27 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 28 |
| LAMPIRAN..... | | 29 |
| BIODATA PENULIS | | 36 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Logo Restorant KQ5 Steak And Bowl..... | 05 |
| Gambar 2.2 Peta Lokasi KQ5 Steak And Bowl | 06 |
| Gambar 2.3 Letak Lokasi KQ5 Steak And Bowl..... | 06 |
| Gambar 3.1 Kegiatan Desainer | 07 |
| Gambar 3.2 Contoh Gambar Desainer | 10 |
| Gambar 3.3 Contoh dari <i>Mengedit Desain</i> | 11 |
| Gambar 3.4 Contoh Menambah Foto ke Desain | 12 |
| Gambar 3.5 Contoh Desain grafis | 12 |
| Gambar 3.6 Contoh dari Portofolio | 13 |
| Gambar 3.7 Contoh Software..... | 14 |
| Gambar 3.8 Contoh Tools Photoshop | 14 |
| Gambar 3.9 Contoh menambahkan Warna | 15 |
| Gambar 3.10 Contoh menambahkan Gambar..... | 16 |
| Gambar 4.1 <i>Software</i> yang digunakan | 18 |
| Gambar 4.2 Lokasi dan suasana Kantor KQ5 Steak And Bowl | 18 |
| Gambar 4.3 Pembuatan Desain kupon Buy one Get one | 19 |
| Gambar 4.4 Pembuatan Desain Voucher | 20 |
| Gambar 4.5 Pembuatan Business Hours..... | 21 |
| Gambar 4.6 Mengubah warna foto Produk..... | 22 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Lampiran Ke 1. Surat Balasan dari PT.Indonesia Berkah Mandiri..... | 29 |
| Lampiran Ke 2. Lampiran ke 2. Form KP-5 (Acuan Kerja) | 30 |
| Lampiran Ke 3. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan | 31 |
| Lampiran Ke 4. Lampiran ke 4. Log Harian Acuan Kerja Selama 1 Bulan | 32 |
| Lampiran Ke 5. Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan | 33 |
| Lampiran Ke 6. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing | 34 |
| Lampiran Ke 7 Hasil Kerja Praktik..... | 35 |



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada jaman sekarang teknologi informasi khususnya dibagian multimedia berkembang sangat pesat dan sangat dibutuhkan oleh banyak orang. Multimedia membantu dalam kehidupan manusia. Menurut MC. Comick (1996) Multimedia merupakan gabungan dari tiga buah elemen penting yang ada di dalamnya yaitu suara, tulisan, dan gambar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari beberapa Media sebagai media komunikasi. Multimedia berperan penting dalam menunjang penyediaan informasi secara cepat dan mudah dalam menghasilkan sesuatu yang menarik dan kreatif.

Media penyampaian informasi cukup beragam dan memiliki keunggulan. Salah satu contoh dari media tersebut adalah Televisi. Di dalam Televisi terdapat gambar, grafik, tulisan, animasi, dan video secara bersamaan. Dengan semua didalam tersebut membuat dalam penyampaian Informasi Lebih akurat dan menyenangkan.

Pada era sekarang media online berkembang sangat pesat banyak orang menonton video melalui berbagai macam perangkat yang digunakan dari smartphone, komputer, televisi, dan juga berbagai macam perangkat yang lain. Sehingga kegiatan multimedia sangat berkaitan dengan kegiatan masyarakat sehari-hari dengan menangkap moment atau merekam kejadian dalam bentuk video atau foto.

Video dan foto dapat berbagai macam hasil yang digunakan untuk menjadi sumber informasi dalam berita, sekedar hobi, dokumentasi kegiatan, dan lain-lain. Dalam pokok bahasan kali ini yaitu editing dalam sebuah video liputan atau film yang tidak pernah luput dari orang-orang yang menyukai film dan televisi. Sebagai editor tidak hanya mengedit rekaman menjadi satu video. Banyak langkah-langkah yang harus diperhatikan sebagai seorang editor. Dengan memperhatikan berbagai aspek dalam video tersebut. Seperti audio, gambar, dan lain-lain. Dan seorang editor juga menghargai rekan kerja dan

mendengarkan masukan dari rekan kerja dari setiap divisi seperti kameramen, reporter, produser, dan lain-lain. Sehingga mendapatkan antar rekan kerja komunikasi dan kontribusi berjalan baik dan berjalan secara professional.

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh dari KQ5 Steak And Bowl. Penulis memilih KQ5 Steak And Bowl tempat kerja praktik

Dengan melakukan kerja praktik di Restorant KQ5 Steak And Bowl penulis dapat mempelajari banyak hal tentang standart Desainer Promosional, dalam proses pembuatan berita yang benar serta bisa bekerja bersama tim dengan baik dan bisa memenuhi keinginan dari instansi atau Perusahaan. Kerja praktik juga dapat mengembangkan kreatifitas penulis serta mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas sebagai *Desainer Promosional Branding*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *Desain grafis* di KQ5 Steak And Bowl . Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Melakukan Desain Promosional Branding dengan sesuai perintah Perusahaan
2. Mencocokkan warna desain dalam desain sebelumnya
3. Menyesuaikan hasil desain dengan sesuai keinginan perusahaan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah menjadi *Desainer promosional branding di restoran KQ5 Steak And Bowl Cabang (sidoarjo/jawatimur)*.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

- a. Mengetahui proses desain dalam perusahaan
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
- c. Menambah Pengalaman kerja di bidang Industri Kreatif, Multimedia, Film, TV (Televisi).
- d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

2. Manfaat bagi Perusahaan

- f. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- g. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- h. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.

3. Manfaat bagi Akademik

- i. Mengaplikasikan keilmuan fotografi, videografi, tipografi dan sinematografi pada proses pembuatan film, video pendek maupun iklan.
- j. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- k. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

| | |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama Instansi | : Restorant KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo |
| Alamat | : Jl. Kartini No.59, Kec. Sidoklumpuk, Kota Sidoarjo, Jawa Timur 61212 |
| Telp/Fax | : 0895322443555 |
| Website/Email | : https://www.instagram.com/kq5steaknbowl/?hl=en |

2.2 Sejarah Singkat Restorant KQ5 Steak and Bowl Sidoarjo

Restorant KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo adalah jaringan tempat yang sangat sajian makanan yang terdapat di Kabupaten Sidoarjo. Restorant KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo menjadi sarana pemberian informasi terlengkap terkait makanan bagi masyarakat sehingga informasi tersebut terpercaya dan terlengkap.

Restorant KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo berdiri pada tahun 1 juli 2018 didirikan oleh Retno Murti Harahap. Retno Murti Harahap mendirikan Restorant KQ5 Steak and Bowl Sidoarjo. Retno Murti Harahap seorang pegawai bagian makanan sebuah tempat di Surabaya. Awal mula Retno Murti Harahap beliau mendirikan Restorant KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo karena beliau setiap hari harus memasang iklan di media sosial sehingga dia tertarik untuk membuat makanan sendiri. Setelah sukses mendirikan Restorant KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo.

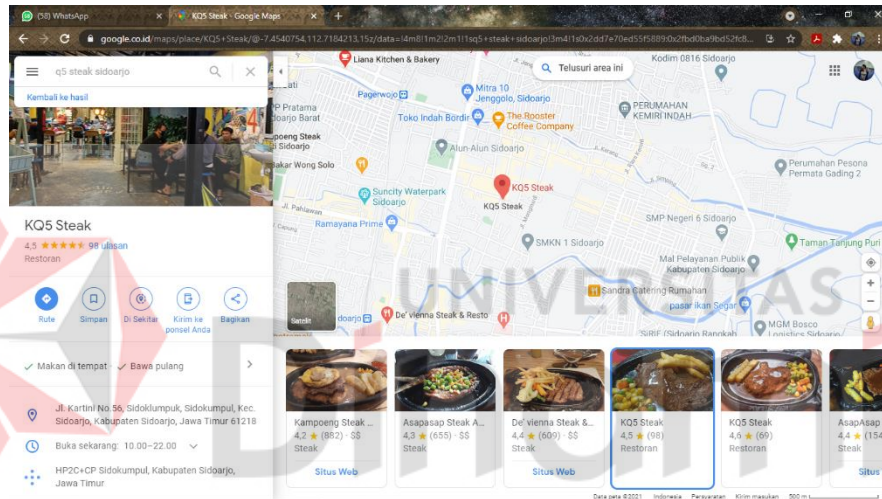
2.3 Overview Perusahaan

Melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa yang akan datang untuk memulai pekerjaan. Restorant KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo yang berada di Jl. Raya Moh. Yamin No.255, Jagalan, Krian, Kec. Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Berikut ini adalah logo Restorant KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo.



Gambar 2.1 Logo Restorant KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo

(Sumber: <https://www.instagram.com/kq5steaknbowl/?hl=en>)



Gambar 2. 2 Peta Lokasi KQ5 Steak And Bowl

(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2. 3 Letak Lokasi Gambar
Peta Lokasi Restoran KQ5 Steak and Bowl
(Sumber: www.Googlemaps.com).

2.4 Visi dan Misi Restoran KQ5 Steak Bowl Sidoarjo

Visi

Restoran KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo menjadi pusat makanan di Kabupaten Sidoarjo.

Misi

1. Meningkatkan kesejahteraan bangsa melalui pemuasaan pada pelanggan.
2. Mencerdaskan bangsa dengan memberikan informasi yang aktual.
3. Menjadi peran penting untuk mendukung perkembangan nasional.

2.5 Tujuan Restorant KQ5 Steak Bowl Sidoarjo

Tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menginformasikan keberadaan pusat makanan.
2. Memproduksi makanan.
3. Memberikan space iklan untuk perusahaan-perusahaan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Teori Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan atau pun disiplin ilmu yang digunakan.

Desain grafis adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi, atau di situs web yang menarik, dengan cara logis. Ketika desain selesai maka menarik perhatian, menambah nilai, dan meningkatkan minat audiens, simpel, terorganisir, memberikan penekanan selektif, dan menciptakan kesatuan yang utuh. (Arwan, 2009).

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang. Langkah-langkah dalam Proses Desain Grafis.

1. Menganalisis audiens
2. Menentukan tujuan anda pesan.
3. Memutuskan dimana dan bagaimana Anda akan muncul (apakah ia akan menjadi publikasi cetak, presentasi, atau situs web).
4. Menetapkan tujuan.
5. Mengatur teks dan gambar.
6. Pilih format yang sesuai dan tata letak.
7. Pilih sesuai typefaces, jenis ukuran, jenis gaya, dan spasi.

8. Menambah dan memanipulasi grafik.
9. Mengatur teks dan gambar.
10. Proses proofing
11. Memperbaiki dan menyempurnakan.

3.2 Elemen-Elemen Desain Grafis

Elemen desain adalah alat yang nyata dalam mewujudkan prinsip-prinsip desain. Elemen ini adalah bagian utama sebuah desain. Elemen desain tersebut adalah garis, bentuk, ukuran, warna dan tekstur.

1. Garis

Garis membantu menggabungkan dua bidang berbeda, membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak. Dengan kemampuan yang baik, penggunaan garis dapat meningkatkan keterbacaan, bentuk dan pesan sebuah desain.

2. Bentuk

Bentuk hati sebagai contoh, dapat menyampaikan arti yang universal dan pada saat bersamaan dapat menjadi bagian utama dalam sebuah desain. Ukuran, elemen desain lainnya yang membuat perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya dalam satu halaman desain.

3. Warna

Desainer grafis biasanya menggunakan elemen warna untuk menyampaikan 'kesan' yang diinginkan. Warna pastel dan cerah memberikan kesan ramah, menyenangkan, sementara warna yang lebih gelap memberikan kesan kalem. Penggunaan warna sangat membantu dalam memberikan keseimbangan dalam sebuah desain.

4. Elemen tekstur

Tekstur menggambarkan suatu bentuk dengan visualisasi permukaannya. Ini bisa dihasilkan dengan menggunakan garis, bentuk atau foto khusus tentang suatu permukaan. Pemilihan tekstur yang baik dapat menghidupkan suatu gambar yang 'datar' atau biasa saja.

5. Ruang

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika

desain. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang. Kunci keberhasilan sebuah desain yang kadang kurang diperhatikan adalah ruang (ruang kosong/*white space*). Ruang berpotensi untuk memberikan stabilitas dan kesan elegan.

6. Ukuran

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan mana objek manakah yang kita mau tonjolkan atau yang mau dipublikasikan dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu. Memanfaatkan dan menyeimbangkan elemen desain inilah pekerjaan sesungguhnya dalam mendesain. Untuk mencapai hal ini haruslah mengikuti aturan-aturan dan prinsip-prinsip desain, sehingga didapatkan desain grafis yang efektif menyampaikan pesannya.

3.3 Prinsip-Prinsip Desain grafis

Dalam bekerja desainer grafis harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik. Prinsip-prinsip desain yang akan dijelaskan di bawah ini bukanlah sebuah nilai mati bahwa desain yang paling baik adalah seperti apa yang dikandung dalam prinsip tersebut. Tetapi sekadar anjuran beginilah seharusnya desain yang. Karena sesungguhnya tidak ada penilaian bagus atau jelek atas sebuah desain. Semuanya itu tergantung selera desainer grafis, klien dan khalayak yang menjadi sasaran pesan.

Hal ini ditegaskan pakar desain grafis, Danton Sihombing dalam majalah Cakram “Sihombing, Danton, Konsep Desain Grafis dalam Desain Publikasi, Majalah Cakram, Mei, 2004: “Penilaian karya desain grafis sesungguhnya adalah menguji tingkat kelayakannya, dalam arti tidak ada karya desain 12 grafis yang benar ataupun yang salah. Hal ini dinilai efektivitasnya dalam memberikan solusi terhadap masalah desain yang dihadapinya. Prinsip-prinsip desain grafis adalah sebagai berikut:

1. Kesederhanaan

Banyak pakar desain grafis menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desain. Hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya, huruf judul (headline), subjudul dan tubuh berita (body text) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan rumit, seperti huruf blackletter yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (Keep It Simple Stupid). Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (white space) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris. Seperlunya saja. Perhatikan gambar di bawah ini sebuah body text menggunakan huruf yang tergolong huruf hias.

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh dan harmoni. Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Misalnya dalam desain kartu nama desain dibuat dengan full color. Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka pada media desain yang berbeda logo tersebut dibuat dengan warna duotone.

3. Kesatuan

Dalam mendesain, pasti terjadi suatu proses dimana unsur-unsur yang mendukung desain tersebut mengalami penyatuan secara utuh, yang akhirnya menggambarkan hubungan individu terhadap objek-objek visual. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984). Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Contohnya adalah boks grafis yang dibuat litbang KOMPAS. Ilustrasi, garis dan teks tentang terjadinya tsunami dijadikan satu dalam sebuah boks garis dan diberi raster memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.

4. Penekanan

(Aksentuasi) Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca,

sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bisa dilakukan dengan memberikan kotak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya.

5. Irama(repetisi)

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar obyek. Misalnya jarak antarkolom. Jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto di dalam satu halaman dan lain sebagainya.

6. Tipografi

Tipografi adalah sebuah disiplin khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf (font). Huruf-huruf tersebut dikelompokkan menurut beberapa kategori tertentu. Hal ini menunjukkan demikian banyaknya jenis dan karakter huruf yang bisa digunakan dalam desain publikasi. Sebab beberapa jenis huruf bisa menciptakan kesan-kesan tertentu sesuai dengan tema publikasi. Kesan misteri misalnya sangat sulit dibangun jika Anda menggunakan jenis font Arial untuk judul tulisan. Tapi, sebaiknya menggunakan jenis font Nos feratu atau Mystery. Atau ketika dihadapkan membuat desain iklan pernikahan, maka bisa menggunakan font huruf sambung (script) sebagai title dan arial sebagai body text-nya. Berdasarkan fungsinya tipografi dibagi menjadi dua jenis, yaitu text types dan display types. Untuk text types gunakan ukuran 8 hingga 12 pt (point). Jenis ini biasanya digunakan untuk badan teks (body text/copy) Sedangkan untuk display types, gunakan 14 pt ke atas.

7. Foto dan Ilustrasi

Foto dan ilustrasi termasuk dalam kategori yang disebut sebagai gambar (graphic). Gambar sendiri memiliki kedudukan istimewa dalam pekerjaan grafis. Mengapa? Anda pasti sering mendengar pepatah: Foto mewakili 1000 kata. Oleh sebab itu satu foto dalam satu berita tanpa teks sama sekali mengenai sebuah kerusuhan dalam demonstrasi misalnya, bisa memberikan banyak informasi kepada pembaca, setidaknya mereka merasakan kondisi

pada saat itu. Seolah-olah mereka masuk dalam kejadian itu. Dan ini cukup membantu, karena pada umumnya pembaca lebih suka foto ketimbang dominasi teks. Gambar lebih mudah diidentifikasi dan diingat, karena mewakili realitas visual manusia.

Demikian halnya dengan ilustrasi memberikan sentuhan yang unik terhadap penyampaian sebuah informasi. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan. Dan terkadang dipakai ketika foto tidak mampu memberikan gambaran visual sebuah teks informasi. Ilustrasi di halaman Opini di Kompas misalnya sangat baik menggambarkan isi tulisan. Kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistis dan abstrak.

Hal ini memberikan kesan bahwa sang ilustrator memiliki imajinasi yang cukup baik, terutama pada pemahaman teks Opini itu sendiri. Permainan interpretasi mereka baik sekali. Untuk mendapatkan ilustrasi yang baik, bisa meminta bantuan ilustrator yang memiliki kemampuan menggambar. Dan jika memang terkendala dana dan waktu, banyak desainer grafis menggantungkan pada koleksi clip art mereka. Ini sah-sah saja, selama itu tersebut ditegaskan bisa dipakai secara bebas.

Dalam praktik desain grafis, pemilihan, pengolahan dan penerapan foto sebaiknya tidak dilakukan sembarangan. Sesuaikan dengan isi inti informasi yang hendak disampaikan. Dalam proses pengolahan juga harus hati-hati. Hasil akhir menambah terang sebuah foto yang gelap belum tentu sama ketika nanti dicetak. Dan lakukan *cropping* yang tepat ketika diterapkan pada media publikasi. Jangan sampai memotong informasi foto yang memang hendak disampaikan. Demikian juga mengenai ukuran foto hasil *cropping*. Foto yang menggambarkan panorama alam, bisa di-*cropping* menjadi bentuk lanskap. Atau dalam memfokuskan latar depan, sebaiknya lakukan *cropping* untuk memisahkannya dengan latar belakang.

3.4 Teori periklanan

Iklan merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan barangan, perkhidmatan, peluang pekerjaan, inspirasi dan maklumat kepada yang ingin disampaikan. Secara sederhana dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud iklan adalah sebuah alat yang digunakan untuk memasarkan sebuah produk dan sebagai alat untuk mempengaruhi seseorang agar berbuat atau bersikap

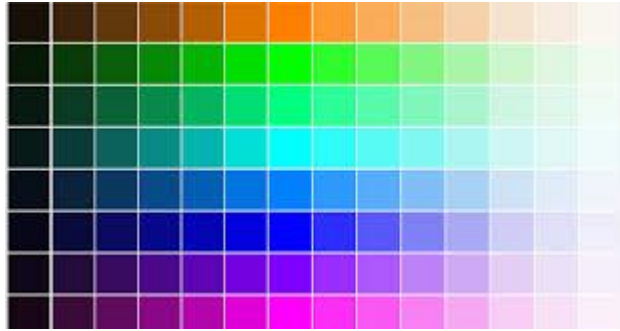
seperti apa yang diiklankan dengan berbagai macam cara.

Menurut Ruseel dan Vemill dalam bukunya yang berjudul *Otto Klepper's Advertising Procedure* (1986, 416), seorang ahli periklanan asal Amerika, merupakan orang yang berjasa besar dalam meruntut asal mula istilah *advertising*. Dalam bukunya yang berjudul *Advertising Procedure*, dituliskan bahwa istilah *advertising* berasal dari bahasa latin yaitu *ad-vere* yang berarti mengoporkan pikiran dan gagasan kepada pihak lain. Sementara di Perancis disebut dengan *reclame* yang berarti menyiarkan sesuatu secara berulang-ulang. Bangsa Belanda menyebutnya sebagai Bangsa-bangsa Latin menyebutnya dengan istilah *advertere* yang berarti berlari menuju ke depan. Sementara bangsa Arab menyebutnya dengan sebutan *I'lan*. Prinsip Dasar Iklan:

1. Adanya pesan tertentu
2. Dilakukan oleh komunikator (sponsor)
3. Dilakukan dengan cara non personal
4. Disampaikan untuk khalayak tertentu
5. Dalam menyampaikan pesan tersebut, dilakukan dengan membayar.

3.5 Teori Warna

Warna itu sendiri adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya; corak rupa, seperti: merah, biru, hijau, dan lain-lain. Peranan warna sangat penting dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan, (tension), deskripsi alam (naturalisme), ruang, bentuk, ekspresi, atau makna simbolik dan justru dalam kaitan yang beraneka ragam ini akan melihat betapa kedudukan warna dalam seni lukis (rupa). Zat warna didapatkan dari perpaduan dari pigmen yang berupa bubuk halus, yang disatukan dengan biner (zat pengikat) atau paint vehicle (pembawa pigmen). (Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, Jogjakarta: Kanisius, 2002).



Gambar 3.5. palet warna

Sumber (www.google.com)

1. Fungsi Warna Dalam Desain

- a. Untuk identifikasi
- b. Menarik perhatian
- c. Menimbulkan pengaruh psikologis
- d. Pengembangan asosiasi
- e. Menciptakan citra
- f. Sebagai unsur dekoratif
- g. Memberi kesan terhadap temperatur

2. Tingkatan Warna

- a. Warna primer
- b. Warna sekunder
- c. Warna tertier

Dari buku Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005 dijelaskan bahwa warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang di pancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna

lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi.

Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam perencanaan *corporate identity*, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat.

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda.

3.6 Tipe/typeface font

1. Klasifikasi Tipe

Berdasarkan bentuknya, para pakar tipografi umumnya membagi jenis huruf ke dalam dua kelompok besar: serif dan sans serif. Lalu ada kelompok ketiga dan keempat yang disebut script dan dekoratif. Jenis serif dan sans serif pun berbeda-beda, tapi mari sebelumnya mengetahui perbedaan serif dan sans serif. Dikutip dari (http://id.wikipedia.org/wiki/rupa_huruf).

2. Serif dan Sans Serif

kelompok jenis huruf yang memiliki tangkai (stem). Lihatlah font Times New Roman, Bodoni, Garamond, atau *Egyptian* misalnya. Persis

mendekati ujung kaki-kaki hurufnya, baik di bagian atas maupun bawah, terdapat pelebaran yang menyerupai penopang atau tangkai. Menurut sejarah, asal-usul bentuk huruf ini adalah mengikuti bentuk pilar-pilar bangunan di Yunani Kuno. Seperti kita ketahui, bagian atas dan bawah tiang pilar memang lebih besar agar bisa membuat pilar lebih kokoh.

Sementara sans serif (atau tanpa serif) adalah jenis huruf yang sebaliknya: tidak memiliki tangkai. Ujung-ujung kakinya polos begitu saja. Contohnya Arial atau Helvetica (Catatan: meski amat mirip dan sering saling mensubstitusi satu sama lain, kedua font ini tidaklah mirip persis. Cobalah sekali-kali Anda cetak contoh huruf dalam ukuran besar dan amati perbedaan-perbedaan tipis kedua font ini.) Contoh lain jenis huruf sans adalah ITC Officina Sans, yaitu font yang digunakan di mwmag yang sedang Anda baca ini.

3. Kegunaan tangkai serif

Jika mengutip dari laporan kerja praktek mahasiswa STIKOM jurusan DIV Komputer Multimedia angkatan 2007 yang bernama Luluk Husna, pada ukuran teks kecil, seperti seukuran tulisan teks di surat kabar atau buku, umumnya tangkai pada kaki-kaki font serif membantu agar tulisan mudah dibaca. Mengapa? Karena tangkai font serif membantu membentuk garis tak tampak yang memandu kita mengikuti sebuah baris teks. Karena itulah kita banyak menjumpai buku-buku dilayout dengan serif. Menurut penelitian, seseorang yang membaca font serif bisa lebih tahan membaca karena tidak mudah lelah akibat adanya bantuan dari tangkai serif tadi. Tapi pada kondisi-kondisi berikut ini:

- a. huruf amat kecil (seperti tulisan bahan-bahan di label makanan);
- b. huruf amat besar (seperti di plang-plang merek) yang harus dilihat dari jauh;
- c. di layar monitor; huruf sans serif kadang lebih mudah dibaca. Mengapa? Karena justru kaki-kaki font serif memperumit bentuk huruf sehingga sedikit lebih lama dibaca. Jika huruf kecil sekali atau pada resolusi rendah seperti di layar monitor, kaki serif bisa tampak bertindihan dan menghalangi pandangan. Karenanya kita banyak melihat plang rambu lalu lintas menggunakan huruf yang sederhana mungkin agar bisa cepat dibaca, dan di halaman web

banyak dipakai font serif karena lebih mudah dibaca pada ukuran kecil/layar kasar.

4. Jenis-jenis serif Serif

Tiap jenis huruf pun dapat berbeda-beda. Huruf-huruf masa lama (Old Style) seperti Garamond dan huruf-huruf masa transisi (Transitional) seperti Times New Roman misalnya, memiliki tangkai yang sudutnya lengkung. Sementara pada huruf-huruf masa modern seperti Bodoni, tangkainya bersudut siku. Ada lagi yang bersudut siku pula, tapi relatif tebal/tinggi. Contohnya Egyptian. Tipe serif seperti Egyptian kadang disebut slab serif. Beberapa huruf unik tertentu memiliki tangkai serif negatif, yaitu tangkai yang masuk ke sisi dalam kaki sehingga ujung kaki nampak lebih kecil dari batang kakinya. Dikutip dari laporan kerja praktek mahasiswa STIKOM jurusan DIV Komputer Multimedia angkatan 2007 yang bernama Luluk Husna.

5. Skrip dan Dekoratif

Selain serif dan sans serif, ada pula jenis huruf (sambung) dan huruf (gaya bebas). Huruf sambung atau script bisa juga Anda sebut huruf alis tangan (handwriting) karena menyerupai tulisan tangan orang. Atau bisa disebut (huruf undangan) karena hampir selalu hadir di kartu-kartu undangan acara atau event. Ada berbagai macam huruf script dan handwriting, mulai dari yang kuno hingga modern, dari yang tegak lurus hingga miring dan amat melingkarlingkar. Sementara huruf (gaya bebas) mencakup segala macam jenis huruf (aneh) lain yang sulit dikategorikan dalam ketiga kategori lainnya. Kadang huruf ini bisa diinspirasi dari bentuk geometris tertentu, memadukan gambar atau pola tertentu, dan sebagainya. Di komputer juga dikenal font-font windings-like yang sebenarnya adalah clipart. Tiap hurufnya mumi berupa ikon atau gambar, bukan huruf. Umumnya jenis-jenis huruf skrip dan dekoratif digunakan untuk hiasan atau dekorasi, bukan untuk teks maupun headline teks. Karena derajat kompleksitasnya lebih tinggi, maka tidak cocok untuk teks karena akan menyulitkan pembacaan.

3.7 Jenis Huruf

Roman, dengan ciri memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai

dan feminin.

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9

modeltulisan.blogspot.com

Gambar 3.6 Contoh huruf Roman

(Sumber : <http://modeltulisan.blogspot.com>)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di Restorant KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan internal Restorant KQ5 Steak And Bowl Sidoarjo. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi Desainer pada pembuatan desain di Restorant Kq5 Steak And Bowl Sidoarjo.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut: Nama

Institusi : KQ5 Steak And Bowl

Divisi : Desain Konten

Tempat : Sidoarjo

Kerja praktik dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada 9 Agustus 2021 sampai 9 September 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 08.00 -16.00 WIB.

4.2 Posisi dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Desainer, yang memiliki tugas mendesain Konten promosi branding dalam restoran, serta berdiskusi dengan *editor* untuk pembuatan konten video.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di KQ5 Steak And Bowl dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang juga paling penting dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik, dan beberapa *software* utama yang digunakan antara lain *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*, seperti pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 *Software* yang digunakan.

4.3.1 Minggu Ke -1

Di hari pertama kerja praktik saya mengawalinya dengan pertemuan langsung dan melakukan kontrak kerja. Pertemuan berlangsung bersama direktur dan pendamping kerja praktik kita. Pendamping kerja praktik melakukan pembagian beberapa jobdesk yang harus kita lakukan selama kita disini bersama dengan team yang lain. Setelah melakukan kontrak kerja dan pembagian jobdesk kita mulai dikenalkan tempat magang agar mengetahui lebih jauh keadaan di KQ5 Steak And Bowl. Di hari kedua kerja praktik mulailah Pembahasan mengenai outlet baru yang akan di buka dan membahas konten atau kupon promo buat outlet baru.



Gambar 4.2 kupon 100k KQ5 Steak And Bowl

Di hari yang ketiga setelah pembahasan kupon promo, dilanjut lagi pembuatan business hours buat para costumer.

4.3.2 Minggu Ke-2

Senin pagi saya diberikan tugas oleh pendamping kita untuk membuat desain banner opening yang untuk outlet baru yang akan buka nanti , dan hari jumat membuat desain buat crew challenge setiap outlet kQ5 Steak And Bowl.



Gambar 4.3 Pembuatan Desain Promosi dan crew challenge

Di hari selasa terdapat evaluasi dari pendamping kerja praktik kita untuk mengenai desain promosi feed Instagram . Menyarankan membuat simpel dan warna mensinkronnkan dengan logo agar hasil yang didapatkan menarik dan tidak agak gelap.

4.3.3 Minggu Ke-3

Rabu ini ada pembahasan project tentang foto produk Steak And Bowl dan desain menu yang akan di buat untuk itu saya dan pendamping saya akan mendiskusikan soal foto produk tersebut.



Gambar 4.7 diskusi tentang desain produk dan foto produk



UNIVERSITAS
Dinamika

4.3.4 Minggu Ke-4

Senin kita set up untuk foto produk menu KQ5 Steak And Bowl dan rekan saya memfoto menu steak yang berada di KQ5 Steak And Bowl dan menu minuman yang ada.



Gambar 4.13 Hasil Edit foto produk steak.

Tanggal 9 September 2021 kita menyelesaikan dan melengkapi segala administrasi berupa daftar hadir dan memperlihatkan hasil output kepada pendamping kita selama di Restoran KQ5 Steak and Bowl.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Restoran KQ5 Steak and Bowl, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang desainer, haruslah mengetahui seluk beluk proses pra produksi sampe produksi, Produksi/kegiatan informasi yang menjadi momentum paling penting dalam pengambilan semua gambar dengan narasumber, dan proses pasca produksi yang nantinya akan diolah dalam desain konten yang menarik.
2. Dengan adanya desain konten secara digital akan memudahkan masyarakat luas umumnya dan Restoran KQ5 Steak and Bowl khususnya untuk mengabadikan momentum atau desain konten suatu kejadian penting dan dikemas sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang menarik untuk di publikasikan di sosial media.
3. Dalam melakukan liputan berita dibutuhkan konsentrasi tinggi, cepat mengambil keputusan, dan kesabaran dikarenakan harus siap segala sesuatu yang akan terjadi selama pembuatan desain konten.
4. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi yang sangat kuat pada saat proses produksi/kegiatan berlangsung. Oleh sebab itu memahami satu sama lain pada proses komunikasi kepada tim merupakan hal yang wajib dilakukan selama liputan dapat berjalan dengan lancar dan baik.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. kita harus datang tepat waktu seperti sistem 0 menit yang di perlakukan oleh kampus kita Universitas Dinamika Surabaya sangat membantu disaat kita sudah masuk dunia kerja.
2. Sebaiknya dalam pengerjaan sebuah logo, Perlu memahami karakter .

DAFTAR PUSTAKA

Drs. Arfial Arsad Hakim. 1984. Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra). Penerbit Andi. Yogyakarta.

Retrieved from.

https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/991/8/Daftar_Pustaka.pdf

Jarot S. 2009. Buku Pintar Menguasai Multimedia. Mediakita. Jakarta Selatan

Sihombing, Danton. 2004. Konsep Desain Grafis dalam Desain Publikasi, Majalah Cakram edisi Mei

Teori Desain Grafis. 2011. Internet. <http://www.escaneva.com>

Diakses pada tanggal 22 Maret 2011



UNIVERSITAS
Dinamika