BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

PT. BUMI ADIGUNA PERSADA memposisikan praktikan sebagai *staff* visual desain grafis di bagian *Marketing*, yang bertugas terhadap perancangan desain – desain umum perusahaan. Desain – desain ini mencakup perancangan *company profile*, *cover* buku, dan hal – hal umum dalam perusahaan.

Dalam kerja praktek ini praktikan mendapat bimbingan dari Pimpinan *Marketing*, Bapak Nana Suryana sekaligus mendapatkan bimbingan dari *Consultant Director*, Bapak Abi. Banyak masukan, saran, dan kritikan yang diterima praktikan dari para pembimbing. Namun, semua itu bersifat membangun, sehingga membantu kelancaran praktikan dalam proses pengerjaan tugas – tugas yang diberikan selama kerja praktek ini.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama kerja praktek, PT. BUMI ADIGUNA PERSADA memberikan satu tugas utama, yaitu perancangan *company profile*. Selain itu, praktikan diberi beberapa tugas, seperti perancangan *cover* buku peraturan perusahaan dan perancangan desain – desain umum perusahaan.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam pengerjaan tugas utama, yaitu perancangan *company profile* praktikan menggunakan beberapa tahap metode, yaitu pengumpulan data, melihat referensi yang sudah ada, *mind mapping*, pengambilan gambar untuk video, membuat konsep dengan metode manual untuk sketsa, lalu kemudian menggunakan komputer untuk proses eksekusi pembuatannya. *Software* grafis yang dipakai adalah Adobe Flash, Adobe Premier, 3dmax, Adobe Illustrator, Adobe

Photoshop*, dan* Corel Draw. Setelah itu melakukan assistensi dan revisi kepada pembimbing.



Gbr. III.1 Bagan Jalur Perancangan *Company Profile*

3.4 Perancangan *Company Profile* PT. BUMI ADIGUNA PERSADA

Perancangan *company profile* ini adalah satu tugas utama yang diberikan oleh PT. BUMI ADIGUNA PERSADA

3.4.1 Konsep Perancangan

Dalam perancangan *company profile* ini, pertama- tama praktikan memilih media apa saja yang akan digunakan. Kemudian praktikan memilih media *CD* Interaktif. *CD* Interaktif dipilih karena bisa menggunakan animasi – animasi yang cukup menarik perhatian. Selanjutnya dalam perancangan *company profile* ini praktikan mengambil tema yang berhubungan dengan kenyamanan, minimalis, arsitektur karena PT.BUMI ADIGUNA PERSADA ini berada di bidang usaha *contractor* dan *developer* dan juga untuk memperkenalkan pembangunan perumahan terbaru Pesona Bukit Banjaran.

3.5 Teknis Perancangan *Company Profile* PT. BUMI ADIGUNA

PERSADA

Ada beberapa tahapan dalam teknis perancangan *company profile* PT. BUMI ADIGUNA PERSADA Perumahan Pesona Bukit Banjaran, diantaranya :

3.5.1 Tahap I

Tahap yang pertama praktikan lakukan adalah memikirkan media apa yang akan dipakai. Dalam perancangan *company profile* ini praktikan memilih media *CD* Interaktif, pemilihan *CD* interaktif karena bersifat menarik dengan animasi – animasinya, sehingga menjadi nilai tambah untuk sebuah *company profile*. Melalui *mind mapping* praktikan mencari tema yang akan dipakai pada *company profile*. Maka terpilih tema yang bersifat kenyamanan, minimalis, dan arsitektur.

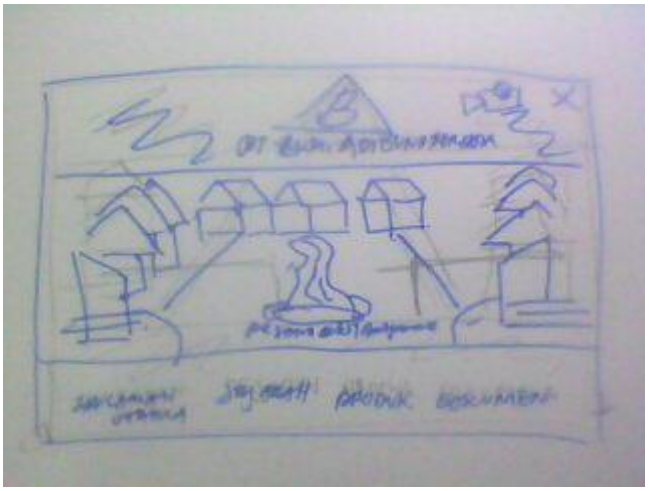
Gbr. III.2 *Mind Mapping*



3.5.2 Tahap II

Tahap yang kedua, praktikan sudah mulai mensketsakan bentuk awal dari konsep yang telah ditentukan. Dan mulai pengambilan gambar/video untuk pelengkap dalam *company profile,* karena dalam

pembuatan *company profile* ini disertakan juga video salah satu produk pengembangan PT. BUMI ADIGUNA PERSADA, yakni Perumahan Pesona Bukit Banjaran, Dalam sketsa ini juga, praktikan telah menentukan gambaran yang akan divisualisasikan pada *company profile.* Pada tahap ini, sketsa – sketsa dan gambar/video ini akan ditunjukan kepada pembimbing sebagai bentuk awal assistensi.



Gbr. III.3 Sketsa Awal

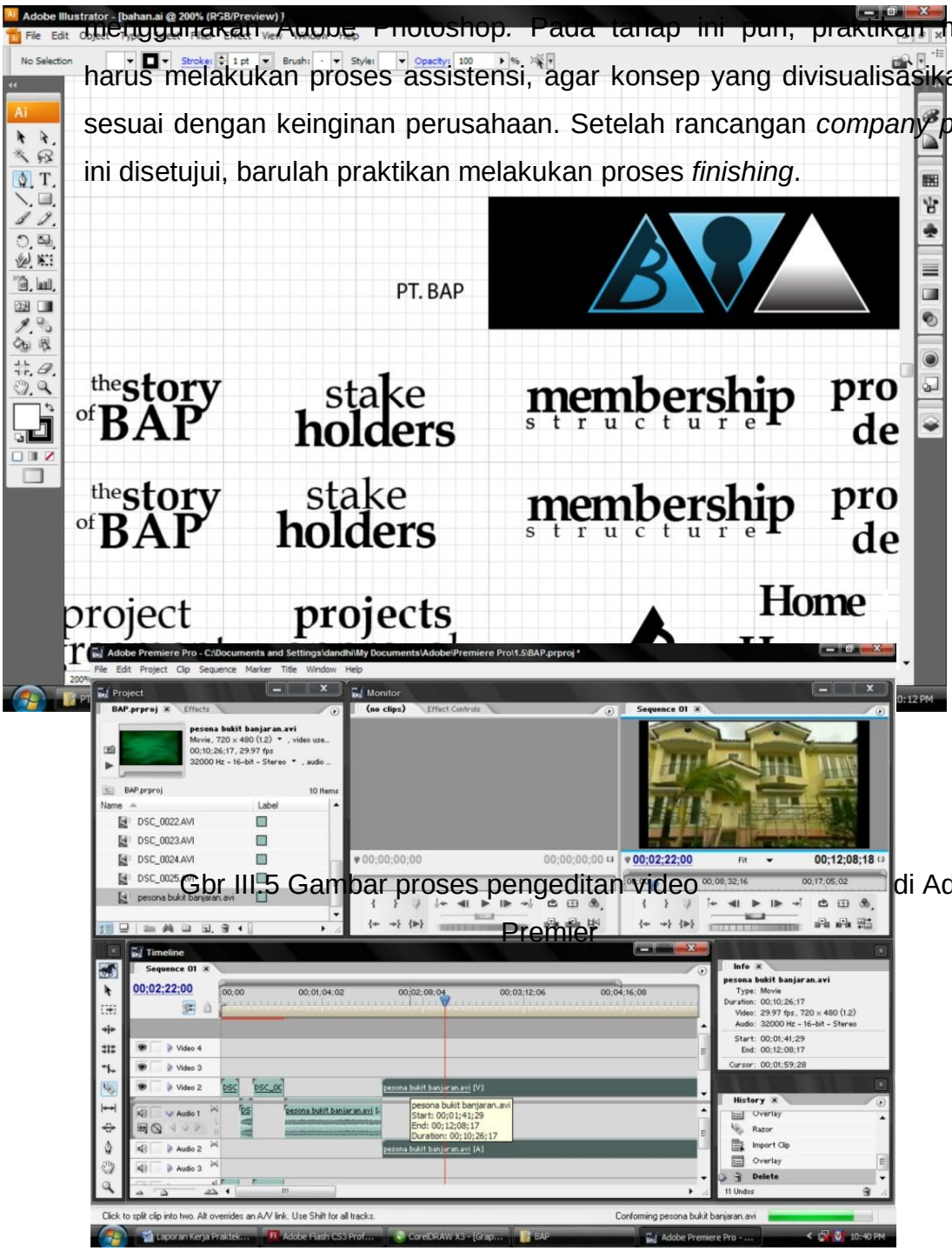


Gbr. III.4 Sketsa Awal

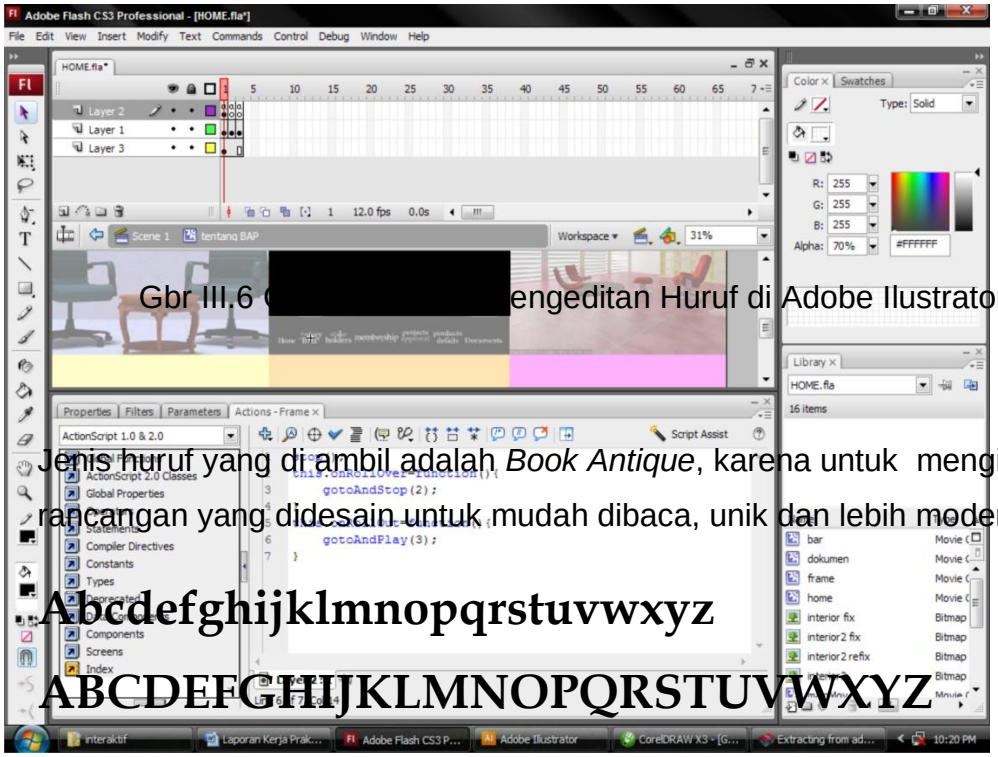
3.5.3 Tahap III

Tahap yang ketiga, adalah proses pengeksekusian desain *company profile* secara *digital.* Pada tahap ini, praktikan menggunakan komputer sebagai alat bantu utama, sedangkan *software* yang digunakan adalah program animasi Adobe Flash, Adobe Premier, 3dmax, Adobe Illustrator, dan program untuk memanipulasi gambar-gambar tersebut dengan

menggunakan Adobe Photoshop. Pada tahap ini pun, praktikan masih harus melakukan proses assistensi, agar konsep yang divisualisasikan ini sesuai dengan keinginan perusahaan. Setelah rancangan *company profile* ini disetujui, barulah praktikan melakukan proses *finishing*.



Gbr III.5 Gambar proses pengeditan video di Adobe Premier



Gbr III.6 C engeditan Huruf di Adobe Ilustrator

Jenis huruf yang di ambil adalah *Book Antique*, karena untuk mengimbangi rancangan yang didesain untuk mudah dibaca, unik dan lebih modern.

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 .:,;(:*!?’”)

Gbr III.7 Gambar proses pengeditan *Company Profile* di Adobe Flash



Gbr III.8 Gambar Halaman Utama *Company Profile fix*

Company profile ini di sertakan juga video tentang produk baru yang di luncurkan PT. BUMI ADIGUNA PERSADA, yakni Perumahan Pesona Bukit Banjaran, bisa dilihat di gambar III.IV terlihat di pojok kanan atas terdapat *button* video, praktikan menempatkan *button* video di pojok kanan atas dikarenakan untuk memudahkan mengakses *company profile* ke video , begitupula sebaliknya.



Gbr III.9 Gambar Isi *Company Profile fix (Stake Holder)*



Gbr III.10 Gambar Isi *Company Profile fix (The Story Of BAP)*



Gbr III.11 Gambar Isi *Company Profile fix (Produk Baru)*



Gbr III.12 Gambar Isi *Company Profile fix (Produk)*