KATA PENGANTAR

Puji dan syukur praktikan panjatkan kepada Allah SWT Yang Maha Pemurah dan Penyayang. Dengan izin-Nya praktikan dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini. Juga, keselamatan mudah-mudahan tetap dilimpahkan kepada manusia paling sempurna di jagat raya ini, Nabi Besar Muhammad SAW.

Sebenarnya, laporan ini lebih berisi uraian tentang pengalaman pribadi praktikan sebelum, selama, dan setelah melaksanakan kerja praktek di sebuah perusahaan yang bergerak di bidang "multimedia interaktif". Praktikan menggunakan tanda petik karena merasa masih bingung dengan lingkup usaha perusahaan tempat kerja praktek praktikan. Nama perusahaannya adalah *Lorco Interactive. Embel-embel* "Interactive" di belakang nama perusahaan seharusnya menjadi interpretasi dari ruang lingkup usahanya. Tapi ternyata tidak. Pasalnya, proyek apapun yang berhubungan dengan desain dan *programming* akan dikerjakan oleh perusahaan ini. Hal ini menurut praktikan perlu dijelaskan, karena pekerjaan yang diterima praktikan selama melaksanakan kerja praktek tidak ada relevansinya dengan multimedia interaktif. Praktikan mengerjakan proyek *Safety Campaign Poster*, yaitu membuat poster-poster untuk dijual kepada perusahaan-perusahaan (pabrik-pabrik) yang peduli terhadap keselamatan dan kesehatan pekerjanya.

Meskipun lebih banyak menguraikan pengalaman pribadi selama melaksanakan kerja praktek, praktikan yakin laporan ini akan sangat bermanfaat untuk mahasiswa-mahasiswa yang akan menempuh mata kuliah kerja praktek.

Praktikan sangat menyadari masih ada kekurangan yang harus diperbaiki. Baik dalam cara penulisan, cara menguraikan pemecahan masalah kreatif, maupun dalam hasil karya praktikan sendiri. Praktikan sangat senang jika ada timbal balik kepada praktikan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan tersebut.

Akhirnya, praktikan mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. I Nyoman Rasta sebagai *Safety Campaign Manager* dan sebagai pembimbing praktikan di perusahaan.
2. Doni Tirtana S.T. sebagai *General Manager* di Lorco Interactive.
3. Yusuf selaku *Advertising Manager* di Lorco Interactive.
4. Darfi Riskavirwan S.Sn sebagai koordinator MK. Kerja Praktek.
5. M. Syahril Iskandar S.Sn yang telah sangat membantu praktikan dalam menulis laporan kerja praktek ini.

Bandung, 20 Desember 2006

Praktikan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR GAMBAR vii

BAB I PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Kerja Praktek 1

1. 2 Tujuan Kerja Praktek 2

1. 3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek 2

1. 4 Sistematika Penulisan Laporan 2

1. 5 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek 3

1. 5. 1 Mencari Tempat Kerja Praktek 4

1. 5. 2 Membuat Surat Pengantar Kerja Praktek 5

1. 5. 3 Pengajuan ke Tempat Kerja Praktek 5

1. 5. 4 Surat Pengantar Kerja Praktek 5

1. 5. 5 Pelaksanaan Kerja Praktek Di Perusahaan 5

1. 5. 6 Selesai Kerja Praktek 5

1. 5. 7 Penyusunan Laporan 6

BAB II TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

2. 1 Multimedia Interaktif 7

2. 1. 1 Pengertian 7

2. 1. 2 Unsur-unsur Media Interaktif..... 8

2. 1. 3 Keunggulan Multimedia Interaktif.....11

2. 2 Perusahaan Multimedia Interaktif 12

2. 2. 1 Pengertian.....12

2. 2. 2 Produk-produk yang Dihasilkan Perusahaan 13

2. 2. 3 Deskripsi Jabatan 14

2. 2. 4 Proses Umum Pengerjaan Proyek Multimedia 17

BAB III TINJAUAN PERUSAHAAN “LORCO INTERACTIVE”

3. 1 Profil Perusahaan 18

3. 2 Sejarah Perusahaan.....19

3. 2. 1 Sejarah Singkat Pusat Inkubator Bisnis ITB.....19

3. 2. 2 Sejarah Lorco Interactive 19

3. 3 Struktur Organisasi.....20

3. 4 Jenis Pekerjaan yang Diterima Perusahaan.....22

3. 5 Daftar Klien.....24

BAB IV LAPORAN KERJA PRAKTEK

4. 1 Posisi Praktikan Dalam Perusahaan 26

4. 2 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan.....26

4. 3 Pekerjaan yang Diterima Praktikan.....26

4. 3. 1 Konsep Umum Perancangan Poster 29

4. 3. 1. 1 Identifikasi Masalah.....29

4. 3. 1. 2 Ide.....30

4. 3. 1. 3 Hierarki Sistem Kerja Praktikan 31

4. 3. 2 Perancangan Poster 33
4. 3. 2. 1 Poster 1.....33
4. 3. 2. 2 Poster 2.....39
4. 3. 2. 3 Poster 3.....45
4. 3. 2. 4 Poster 4.....49
4. 3. 2. 5 Poster 5.....56
4. 3. 2. 6 Poster 6.....60
4. 3. 2. 7 Poster 7.....65
4. 3. 2. 8 Poster 8.....70
4. 3. 2. 9 Poster 9.....74
4. 3. 2. 10 Poster 10.....80
4. 3. 2. 11 Poster 11.....86
4. 3. 2. 12 Poster 12.....90
4. 3. 2. 13 Poster 13.....95
4. 3. 2. 14 Poster 14.....101
4. 3. 2. 15 Poster 15.....105

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5. 3. 1 Kesimpulan 109
5. 3. 2 Saran.....111

DAFTAR PUSTAKA xi

LAMPIRAN KARYA

SURAT SELESAI KP

LEMBAR ABSENSI KP

LEMBAR PENILAIAN KP DARI PERUSAHAAN

LEMBAR ASISTENSI LAPORAN KP

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jabatan Standar pada Divisi CD Interaktif 15

Gambar 2. 2 Jabatan Standar pada Divisi Website 16

Gambar 2. 3 Proses Umum Pengerjaan Proyek Multimedia.....17

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Perusahaan 21

Gambar 4. 1 Poster-poster yang akan di-re-desain 27

Gambar 4. 2 Poster-poster yang akan di-re-desain (lanjutan)..... 28

Gambar 4. 3 Hierarki sistem kerja praktikan 32

Gambar 4. 4 Ilustrasi-ilustrasi untuk Poster 1 33

Gambar 4. 5 Hierarki Visual Poster 1 34

Gambar 4. 6 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 1 37

Gambar 4. 7 Desain Alternatif Poster 1 38

Gambar 4. 8 Ilustrasi-ilustrasi untuk Poster 2 40

Gambar 4. 9 Hierarki Visual Poster 2 41

Gambar 4. 10 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 2 44

Gambar 4. 11 Ilustrasi untuk Poster 3 45

Gambar 4. 12 Hierarki Visual Poster 3 46

Gambar 4. 13 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 3 48

Gambar 4. 14 Ilustrasi *Di Rumah* untuk Poster 4 49

Gambar 4. 15 Ilustrasi *Piknik* untuk Poster 4..... 49

Gambar 4. 16 Ilustrasi *Di Kantor* untuk Poster 4 49

Gambar 4. 17 Ilustrasi *Di Pantai* untuk Poster 4 50

Gambar 4. 18 Hierarki Visual Poster 4 51

Gambar 4. 19 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 4 53
Gambar 4. 20 Desain Alternatif Pertama Poster 4 54
Gambar 4. 21 Desain Alternatif Kedua Poster 4 54
Gambar 4. 22 Desain Alternatif Ketiga Poster 4 55
Gambar 4. 23 Ilustrasi untuk Poster 5 56
Gambar 4. 24 Hierarki Visual Poster 5 57
Gambar 4. 25 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 5 58
Gambar 4. 26 Ilustrasi untuk Poster 6 60
Gambar 4. 27 Hierarki Visual Poster 6 61
Gambar 4. 28 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 6 63
Gambar 4. 29 Alternatif Desain Poster 6 64
Gambar 4. 30 Ilustrasi untuk Poster 7 65
Gambar 4. 31 Hierarki Visual Poster 7 66
Gambar 4. 32 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 7 68
Gambar 4. 33 Alternatif Desain Poster 7 69
Gambar 4. 34 Ilustrasi untuk Poster 8 70
Gambar 4. 35 Hierarki Visual Poster 8 71
Gambar 4. 36 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 8 72
Gambar 4. 37 Ilustrasi-ilustrasi untuk Poster 9 74
Gambar 4. 38 Ilustrasi-ilustrasi untuk Poster 9 (lanjutan) 75
Gambar 4. 39 Hierarki Visual Poster 9 76
Gambar 4. 40 Desain Akhir untuk Poster 9 78
Gambar 4. 41 Alternatif Desain Poster 9 79
Gambar 4. 42 Ilustrasi untuk Poster 10 80

Gambar 4. 43 Hierarki Visual Poster 10 81
Gambar 4. 44 Desain Akhir dan Spesifikasi Poster 10 83
Gambar 4. 45 Alternatif Desain Pertama untuk Poster 10 84
Gambar 4. 46 Alternatif Desain Kedua untuk Poster 10 85
Gambar 4. 47 Ilustrasi untuk Poster 11 86
Gambar 4. 48 Hierarki Visual Poster 11 87
Gambar 4. 49 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 11 88
Gambar 4. 50 Desain Alternatif Pertama untuk Poster 11 89
Gambar 4. 51 Ilustrasi Pertama untuk Poster 12 90
Gambar 4. 52 Ilustrasi Kedua untuk Poster 12 90
Gambar 4. 53 Ilustrasi Ketiga untuk Poster 12 90
Gambar 4. 54 Hierarki Visual Poster 12 92
Gambar 4. 55 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 12 94
Gambar 4. 56 Ilustrasi untuk Poster 13 95
Gambar 4. 57 Hierarki Visual Poster 13 97
Gambar 4. 58 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 13 98
Gambar 4. 59 Desain Alternatif Pertama untuk Poster 13 99
Gambar 4. 60 Desain Alternatif Kedua untuk Poster 13 100
Gambar 4. 61 Ilustrasi ke 1 untuk Poster 14 101
Gambar 4. 62 Ilustrasi ke 2 untuk Poster 14 101
Gambar 4. 63 Hierarki Visual Poster 14 102
Gambar 4. 64 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 14 103
Gambar 4. 65 Ilustrasi untuk Poster 15 105
Gambar 4. 66 Hierarki Visual Poster 15 106

Gambar 4. 67 Desain Akhir dan Spesifikasi Teknis Poster 15 107

DAFTAR PUSTAKA

- Annete, A. (2005). CD Interaktif Tiga Serangkai Candi (Candi Mendut, Candi Pawon, dan Candi Borobudur). *Laporan Pengantar Tugas Akhir* – Jurusan Desain Komunikasi Visual. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Mohammad, R. (2005). Perancangan CD Interaktif Belajar Membaca Surah-surah Pendek Al-Qur'an. *Laporan Pengantar Tugas akhir* - Jurusan Desain Komunikasi Visual. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Ramdhani, M. H. (2005). Perancangan Multimedia Interaktif Mengenai Tyranosaurus Rex di Museum Geologi Bandung. *Laporan Pengantar Tugas akhir* - Jurusan Desain Komunikasi Visual. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Riskavirwan, D. (2006). Buku Panduan Kerja Praktek. *Pengantar Kerja Praktek* - Jurusan Desain Komunikasi Visual. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis.* Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Usman, A. (2004). Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam untuk Anak (Pembelajaran Sholat). *Laporan Pengantar Proyek Tugas akhir* - Jurusan Desain Komunikasi Visual. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.