BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam melaksanakan kerja praktek di Yayasan Greeners Media Lestari, pihak perusahaan menempatkan praktikan di bagian Desain Grafis dengan bimbingan *Art Director* dari Yayasan Greeners Media Lestari.

Selama tiga bulan melaksanakan kerja praktek, praktikan telah memberikan kontribusinya pada Yayasan Greeners Media Lestari dalam bidang desain grafis sesuai dengan apa yang ditugaskan oleh pembimbing di Yayasan Greeners Media Lestari.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Dalam melaksanakan kerja praktek di Yayasan Greeners Media Lestari selama tiga bulan, praktikan telah melaksanakan pekerjaan yang diberikan oleh Art Director seperti, membuat sebuah artikel, membuat logo kegiatan yang akan diselenggarakan oleh Yayasan Greeners Media Lestari (One Tree One Magazine dan Techer's GreenDay) dan aplikasi logo pada banner web.

Saat mengerjakan *layout* sebuah artikel *"Urban Story" : Let's Bring Your Own Bag!,* praktikan hanya diberikan *Urban Story-proof*, dan ketentuan dalam membuat artikel, yaitu margin mengikuti sesuai dengan template yang diberikan dari *art director*, untuk judul dan *caption font* yang digunakan bebas (eksplorasi praktikan), dan untuk *body text* harus menggunakan segoe ui 10pt.

Setelah membuat artikel praktikan diberi kesempatan untuk mengerjakan pembuatan sebuah logo kegiatan yang akan dilaksanakan oleh Yayasan

Greeners Media Lestari, yaitu logo *“One Tree One Magazine”* dan logo *“Teacher’s GreenDay”.* Pada logo *“One Tree One Magazine”* itu harus memberikan makna bahwa setiap pembelian satu majalah maka pembeli mendapatkan satu pohon yang akan membantu dalam menjaga dan memperbaiki lingkungan hidup yang telah mengalami pemanasan global. Sedangkan, pada logo *“Teacher’s GreenDay”* harus memberikan makna bahwa hari itu merupakan hari guru yang kegiatannya mempelajari mengenai lingkungan hidup dan gaya hidup ramah lingkungan untuk selanjutnya disampaikan kepada murid-muridnya.

Saat proses pembuatan kedua logo tersebut, praktikan diberikan arahan untuk mengerjakan pembuatan logo. Dalam pengerjaan logo, praktikan diperbolehkan untuk membawa pekerjaannya pulang dan secara berkala melaporkan hasil pekerjaannya kepada *art director*.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam mengerjakan suatu tugas yang diberikan oleh *art director* selaku pembimbing di Yayasan Greeners Media Lestari, praktikan selalu diberikan arahan hal-hal apa saja yang harus dilakukan dalam menyelesaikan tugas tersebut. Sehingga, setelah menerima tugas praktikan dapat langsung membuat sketsa sesuai dengan arahan yang diberikan oleh art director. Setelah membuat sketsa, praktikan mengolahnya kembali secara digital.

Untuk membuat sebuah artikel, praktikan menggunakan software Adobe InDesign dan Adobe Photoshop. Dan untuk membuat sebuah logo, praktikan menggunakan software CorelDraw. Jadi, software yang digunakan praktikan dalam mengerjakan tugasnya selama kerja praktek di Yayasan Greeners Media Lestari antara lain, yaitu Adobe InDesign, Adobe Photoshop dan CorelDraw.

3.4 Perancangan Logo Kegiatan One Tree One Magazine

3.4.1 Konsep Perancangan

Rancangan yang digunakan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh *art director*. Dalam rancangan *logo "One Tree One Magazine"* elemen visual yang digunakan adalah elemen yang tampil eksplisit yang berarti bila dilihat dapat langsung dikenali sebagai titik merah karena konsep visual yang muncul di logo *"One Tree One Magazine"* adalah visualisasi dari sebuah majalah yang menyatu dengan dahan yang merupakan simbol dari sebuah pohon. Sehingga, logo tersebut terlihat menyatu dan mempunyai makna *"One Tree One Magazine".*

Warna yang digunakan dalam logo *"One Tree One Magazine"* adalah warna antara kuning dan hijau. Warna kuning memberikan makna sinar matahari dan warna hijau memberikan makna tumbuhan atau lingkungan hidup. Sinar matahari merupakan sumber 9nergy yang selalu dibutuhkan oleh tumbuhan atau lingkungan hidup agar dapat terus tumbuh, begitu pun greeners yang merupakan sebuah majalah lingkungan hidup yang berfungsi sebagai media penyebaran ide dan informasi, majalah yang dibutuhkan oleh para pemerhati gaya hidup sehat dan ramah lingkungan.

Dalam logo ini, praktikan menggunakan font Orange LET pada *logotype* yang sedikit diubah bentuknya agar terlihat lebih selaras dengan *logogram*, dinamis dan tidak terlihat terlalu formal sehingga dapat menarik perhatian anak muda.



Gambar 3.1

Contoh penempatan tipografi

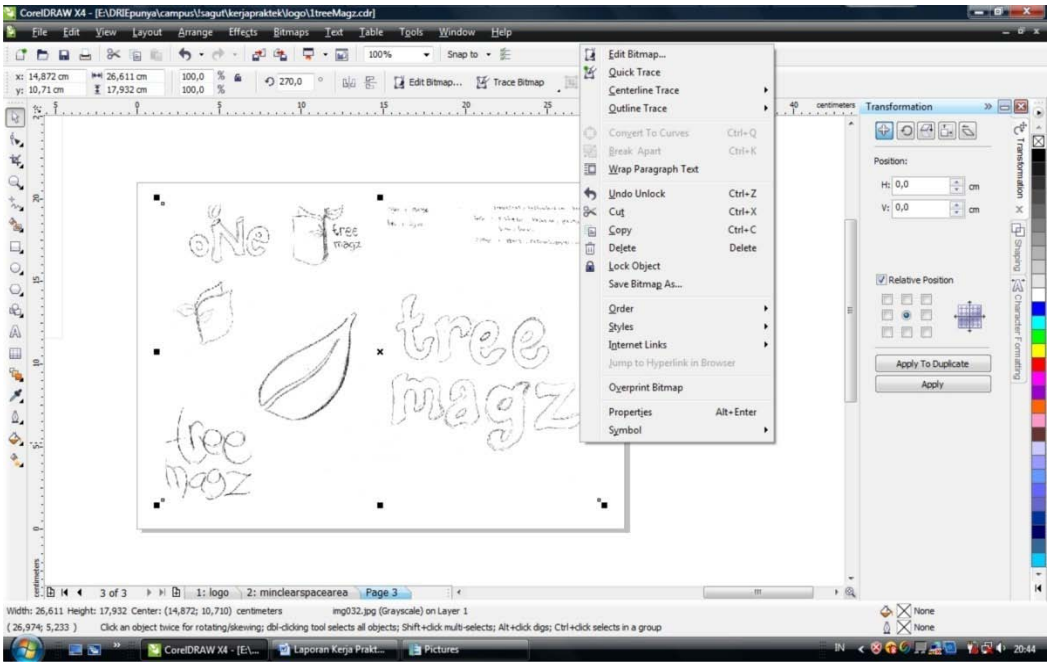


Gambar 3.2

Contoh penerapan warna

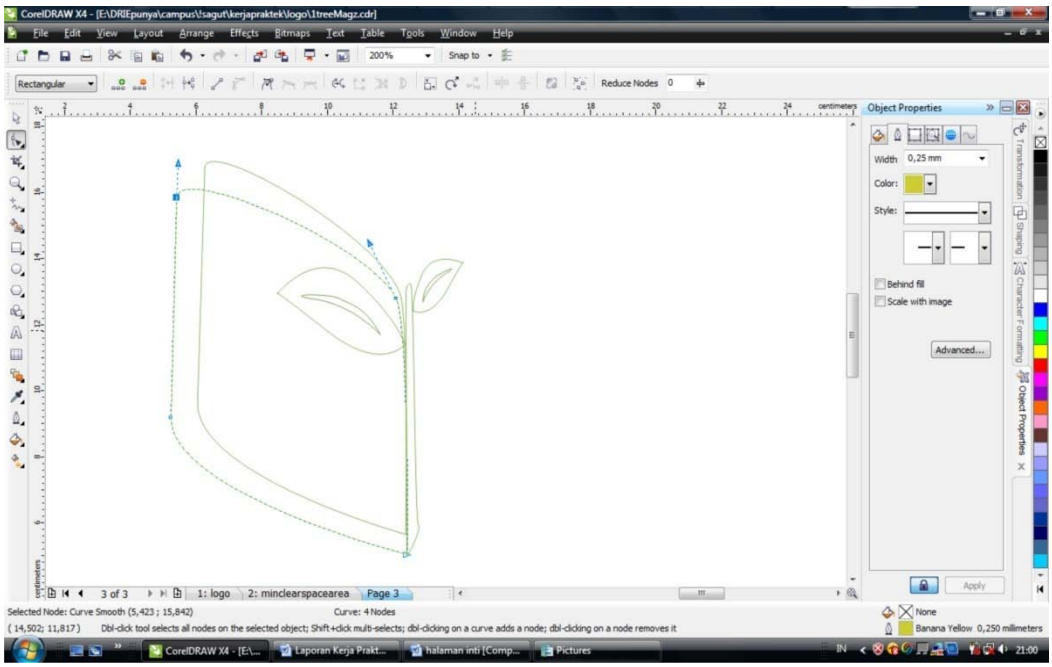
2.3.2 Teknis Perancangan

Perancangan Logo “One Tree One Magazine”

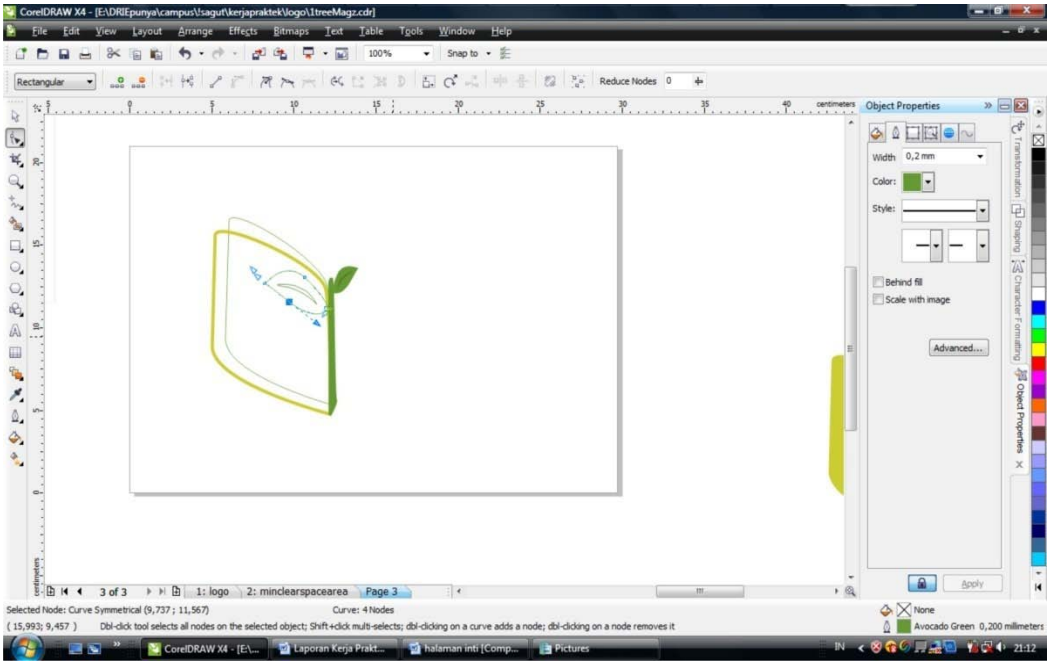


Gambar 3.3

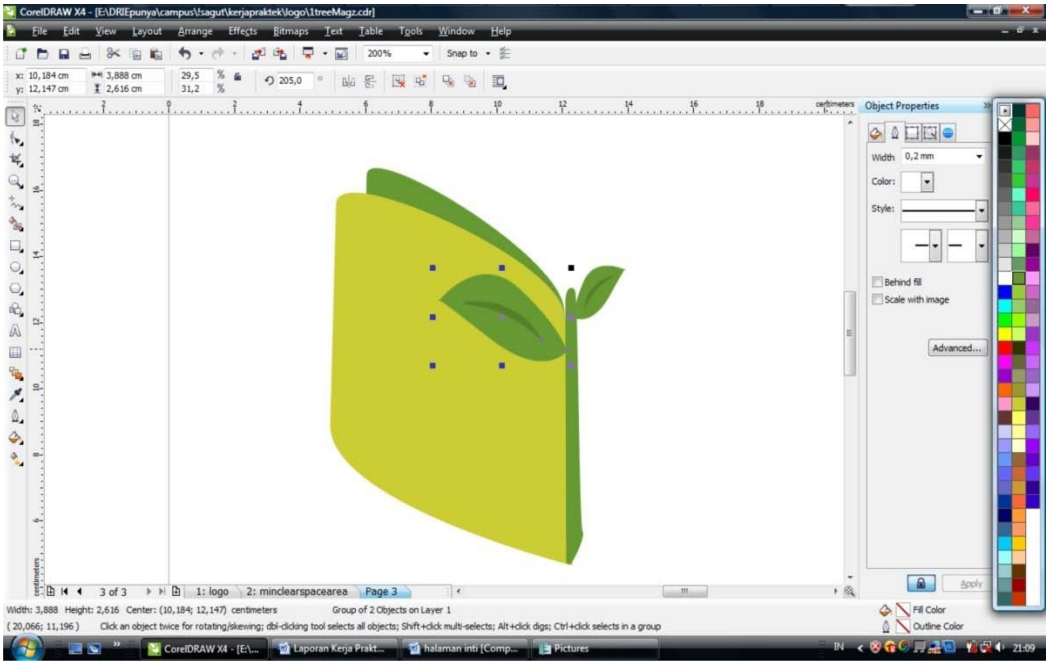
- Import sketsa yang akan diolah pada CorelDraw



Gambar 3.4

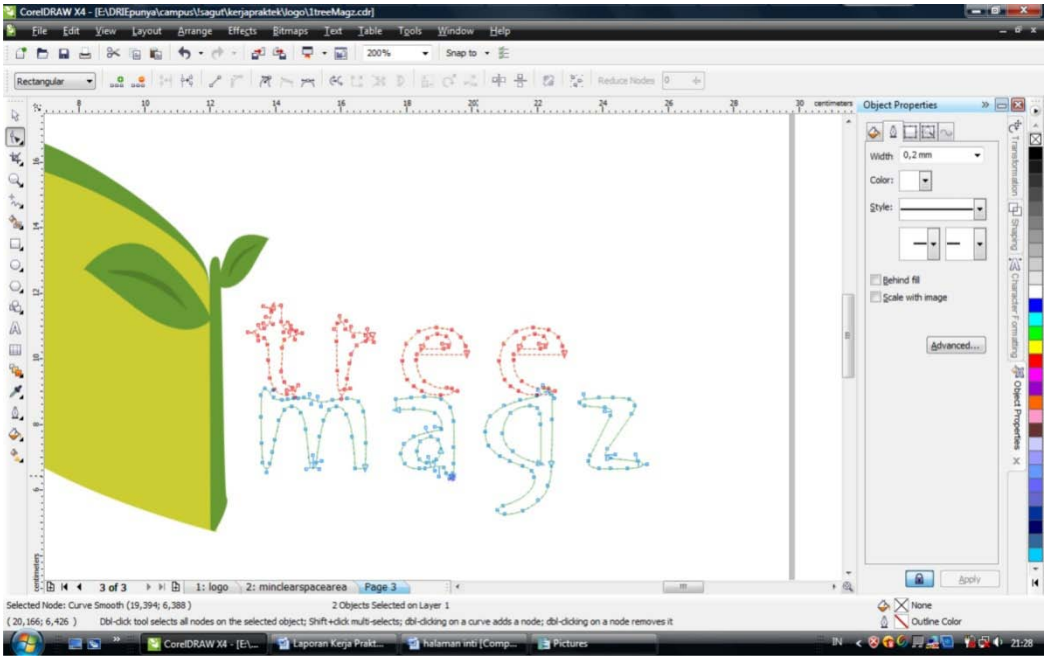


Gambar 3.5

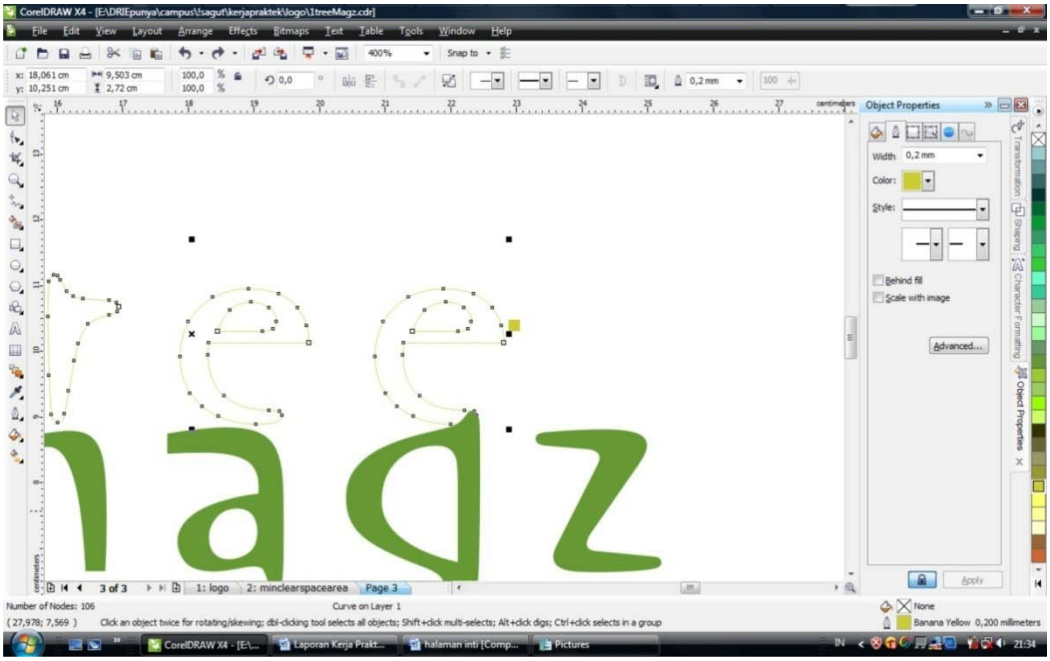


Gambar 3.6

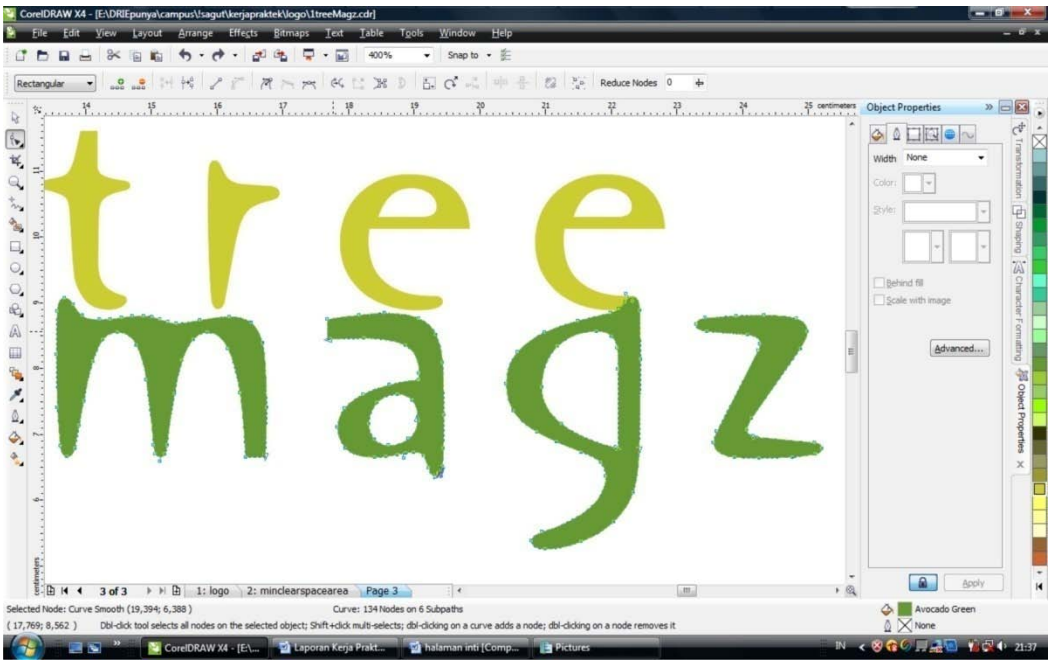
- Membuat *logogram*



Gambar 3.7



Ganbar 3.8

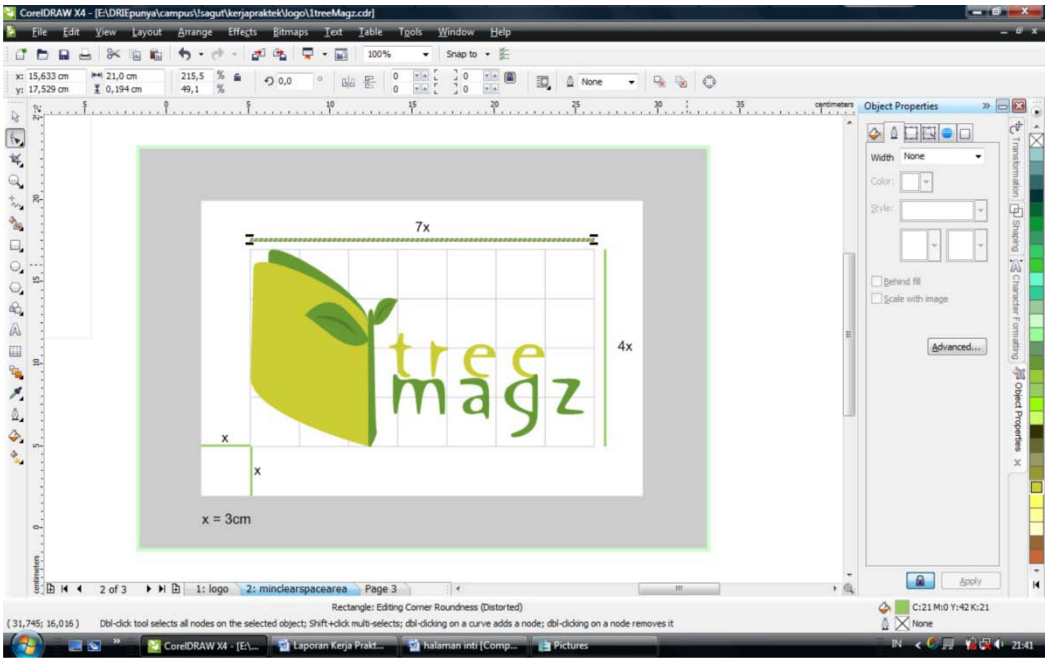


Gambar 3.9

- Membuat *logotype*



Gambar 3.10



Gambar 3.11

- Membuat min. clear space area pada logo