KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek yang berjudul “PERANCANGAN *BUMPER UNDERDOG STAR*”.

Laporan kerja praktek ini disusun berdasarkan pelaksanaan kegiatan kerja praktek selama kurang lebih satu bulan yang penulis laksanakan pada PT ESA VISUAL PADJAJARAN TIVI.

Penulis menyadari bahwa Laporan Kerja Praktek ini masih jauh dari kesempurnaan dikarenakan adanya keterbatasannya pengetahuan dan kemampuan penulis. Segala kesalahan dan pengalaman yang dialami, membuat penulis semakin mengerti manisnya sebuah kesuksesan. Penulis sangat berharap semoga Laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Dan tujuan dari disusunnya laporan kerja praktek ini adalah untuk memenuhi salah satu mata kuliah kerja praktek sekaligus syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana Program Studi Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia Bandung.

Bandung, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

DAFTAR TABEL..... iv

DAFTAR GAMBAR v

BAB I PENDAHULUAN 1

1. 1 Latar Belakang Kerja Praktek 1
1. 2 Tujuan Kerja Praktek 2
1. 3 Waktu Tempat Kerja Praktek.....2
1. 4 Skema Kerja Praktek 3

BAB II TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN 4

2.1 Sejarah Perusahaan 4
2.1.1 Lahirnya PJTV 4
2.1.2 PJTV Saat ini 4
2.2 Profil Perusahaan 5
2.2.1 Visi 5
2.2.2 Misi 5
2.2.3 Logo Perusahaan..... 5
2.2.4 Segmentasi *Target Viewer* 6
2.2.5 *Coverege Area* dan Jangkauan 6
2.2.6 *Management and crew* 6
2.2.7 Alamat Perusahaan 7

BAB III LAPORAN KERJA PRAKTEK 8

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan 8
3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan 8
3.3 Metode Kerja Praktekan 9
3.4 Perancangan *Bumper* Dan Desain Logo *Underdog Star* 9
3.4.1 Konsep Perancangan 10
3.4.2 Teknis Perancangan 12
3.4.2.1 *Logogram*..... 12
3.4.2.2 *Logotype*..... 13
3.4.2.3 *Typography*..... 13
3.4.2.4 *Background*..... 15
3.4.2.5 Warna..... 15
3.4.2.6 *Story Board*..... 16
3.4.2.7 Aplikasi 17

BAB IV KESIMPULAN 20

DAFTAR PUSTAKA 21

LAMPIRAN 22

DAFTAR TABEL

Diagram II.1 Skema Kerja Praktek 3

Diagram II.3 *Management and Crew* 6

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Sketsa Logo *Bumper* 10

Gambar III.2 Sketsa Awal *Bumper*..... 11

Gambar III.3 *Logogram* 12

Gambar III.4 *Logotype* 14

Gambar III.5 *Typography Custom* 15

Gambar III.6 Bidang *Background* 15

Gambar III.7 Warna *Background* 15

Gambar III.8 Warna..... 16

Gambar III.9 *Story Board* 15

Gambar III.28 Hasil akhir 18