BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan dalam Perusahaan

Pada pelaksanaan kerja peraktek, praktikan diarahkan dan diberi tugas untuk menyusun *layout company profile*, dibawah pengawasan pembimbing bidang Pelaksannan Teknik dan Kegiatan.

3.2. Pekerjaan Praktikan selama Kerja Praktek

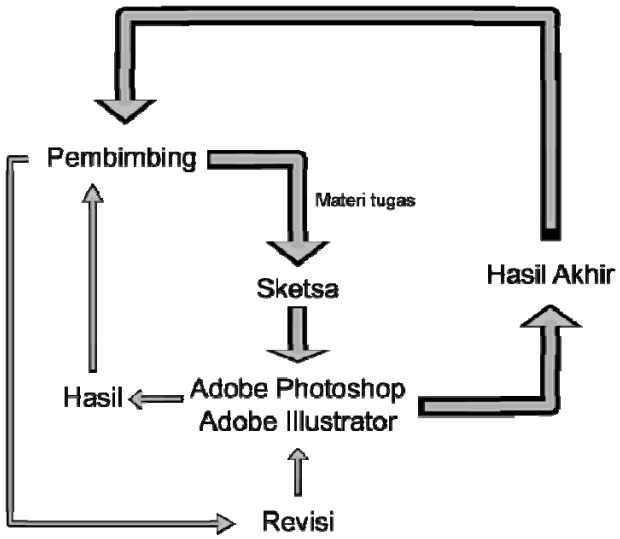
Dalam pelaksanaan kerja praktek, praktikan bertanggung jawab merancang konsep serta *layout company profile* dengan sumber data yang telah ada dan jelas. untuk dipergunakan badan pendidikan dan pelatihan kabupaten sukabumi dalam pelaksanaan dan kegiatan-kegiatannya.

Adapun rincian pelaksanaannya adalah:

1. Mengkonsep *layout company profile*
2 .Mendesain *layout company profile*
3. Menyusun letak isi *company profile*

3.3. Metode Kerja Praktikan

Metode yang dilakukan oleh badan pendidikan dan pelatihan biasanya adalah pembimbing memberikan sebuah tugas kepada peraktikan lalu pekerjaan peraktikan akan direvisi hingga mendapatkan pekerjaan yang pas dan dijadikan hasil akhir. Pembimbing Praktikan adalah Nurnia Haryani, SE.M.Si. selaku Pejabat Pelaksana Teknis Kegiatan (PPTK). Tugasnya biasanya diberikan melalui Yeni Rosliani,S.Ag atau *email*. Waktu kerjanya sangat *fleksibel* karena menyesuaikan dengan jadwal kuliah. Berikut ini adalah bagan metode kerja prakteknya:



Gambar III.1 Metode Kerja Praktek

3.4. Perancangan *Company Profile* Badan Pendidikan dan Pelatihan Kabupaten Sukabumi

3.4.1. Konsep Perancangan

Konsep awal persiapan badan diklat ingin menginformasikan agenda kerja dan kegiatan kepada para peserta didik dan masyarakat.

Praktikan menggunakan Komputer sebagai alat bantu utama dan penggunaan software grafis seperti: *Adobe Photoshop CS3, adobe InDesign CS3. Microsoft word* sebagai penunjang dalam proses pengerjaan perancangan konsep serta *layout company profile.*

Pada *company profile* badan diklat ingin ditanamkan image kepada pemerintahan daerah sebagai tempat badan DIKLAT bernaung bahwa badan DIKLAT telah menjalankan tugas/ mandat yang diberikan bupati kabupaten sukabumi dengan sangat baik sesuai Peraturan Daerah Kabupaten Sukabumi Nomor 16 tahun 2002, Nomor 32 Tahun 2008 tentang Organisasi Perangkat Daerah Pemerintah Kabupaten Sukabumi dan Keputusan Bupati Nomor 591 Tahun 2002 dan penyempurnaan

SOTK melalui Peraturan Bupati Sukabumi Nomor 54 Tahun 2008 tentang Struktur Organisasi dan Tata Kerja Badan Pendidikan dan Pelatihan Kabupaten Sukabumi.

Pada company profile, praktikan memadukan keselarasan tampilan *background* dan kegiatan-kegiatan kerja badan DIKLAT kabupaten sukabumi.

Warna yang digunakan adalah biru muda langit yang cerah dan coklat muda dengan menampilkan bangunan Badan DIKLAT kabupaten sukabumi sebagai wadah semua kegiatan-kegiatan dan program kerja pendidikan dan pelatihan. Logo badan diklatpun ditampilkan baik disetiap *item-item company profile.*

R = 180 G = 215 B = 245
C = 30 M = 10 Y = 0 K=0



R = 160 G = 165 B = 65
C = 45 M = 25 Y = 100 K=5

Font yang digunakan dalam perancangan *company profile* ini adalah *Trebuchet MS* sebagai font utama dan *Calibri*, *arial* sebagai font pendukung.

Trebuchet MS
1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Calibri
1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Arial
1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

3.4.2. Teknis Perancangan

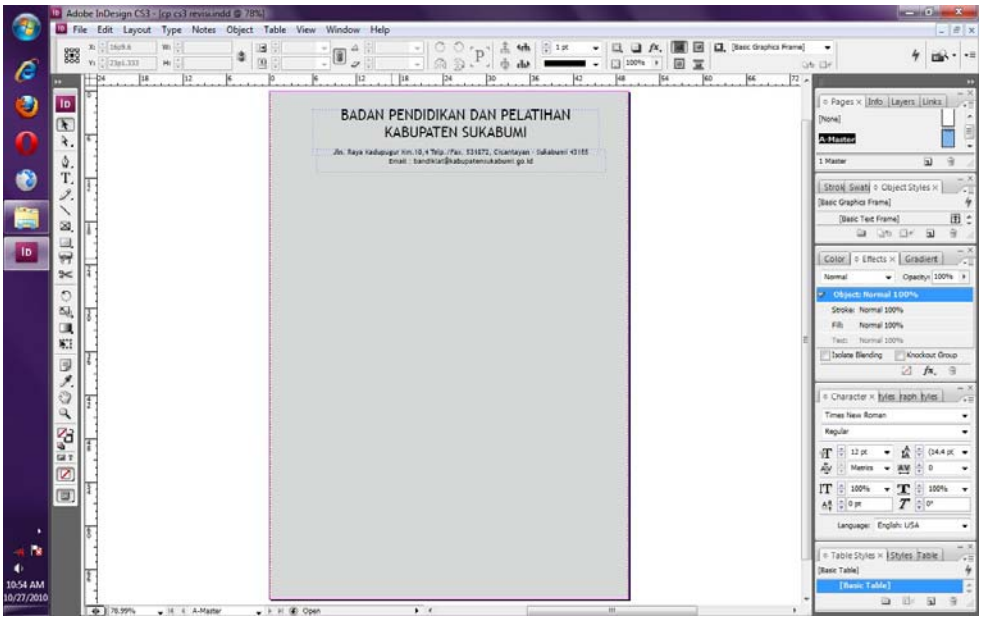
Rancangan yang dilakukan harus sesuai dengan kriteria yang diberikan pihak Badan DIKLAT Kabupaten Sukabumi yaitu masih tetap memunculkan lembaga pemerintah tetapi Modern dan terbuka untuk perubahan kearah yang lebih baik, pada tipografinya Praktikan dihibau menggunakan huruf yang standar untuk menjaga nilai Formal Lembaga.
Rancangan yang Praktikan kerjakan sebenarnya masih belum ada perintah yang pasti tentang konsepnya, jadi di proyek ini Praktikan masih bebas mengekspresikan apa yang Praktikan ingin buat. Praktikan sendiri membuat konsep yang Datanya sudah disediakan jadi Praktikan menggunakan itu semua untuk desain Praktikan.

❖ **Perancangan *Layout Company Profile***

Pada Perancangan *Layout Company Profile* Praktikan menggunakan *Sofware Adobe Indesign* Cs3, untuk penataan *Background* dan data yang diberikan oleh Badan DIKLAT kabupaten Sukabumi.
Pemindahan data Kedalam desain dilakukan secara manual dan *Copy Paste* dari *file Ms. Word*.

Adapun langkah-langkah pembuatannya yaitu:

- Memberikan *background* warna
- Memasukan kop nama badan pendidikan dan pelatihan kabupaten sukabumi



Gambar III.2 Kop Nama Badan Pendidikan dan Pelatihan

- Menambahkan logo badan pendidikan dan pelatihan kabupaten sukabumi



Gambar III.3 Kop Nama Badan Pendidikan dan Pelatihan



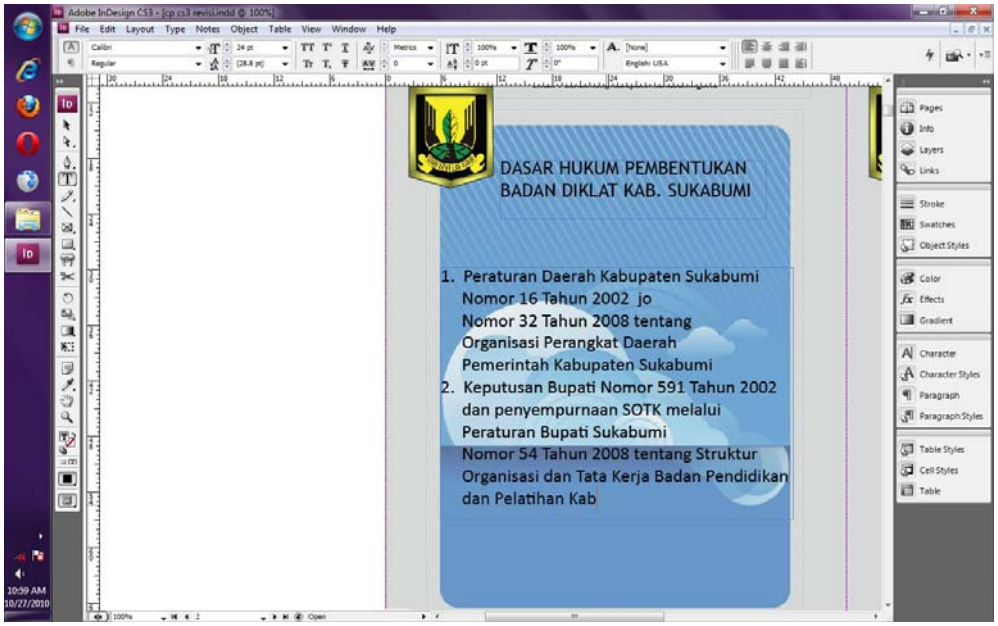
Gambar III.4 Menambahkan *Background*

❖ **Memasukan data Badan Pendidikan dan pelatihan**

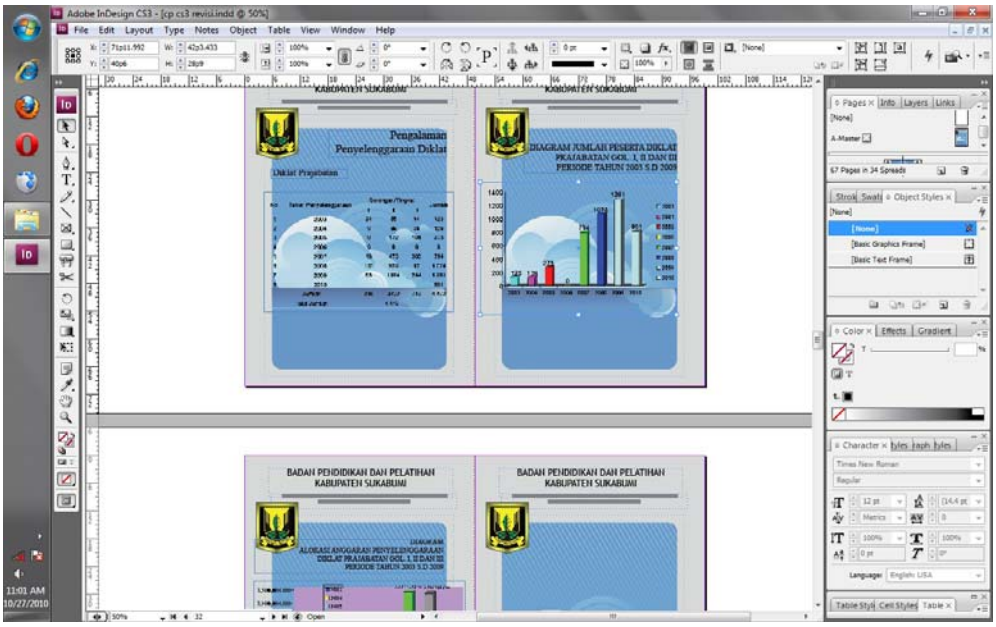
Setelah Pengerjaan *Background* Selesai dibuat, kemudian data–data dari Badan DIKLAT ditata Kedalam Desain



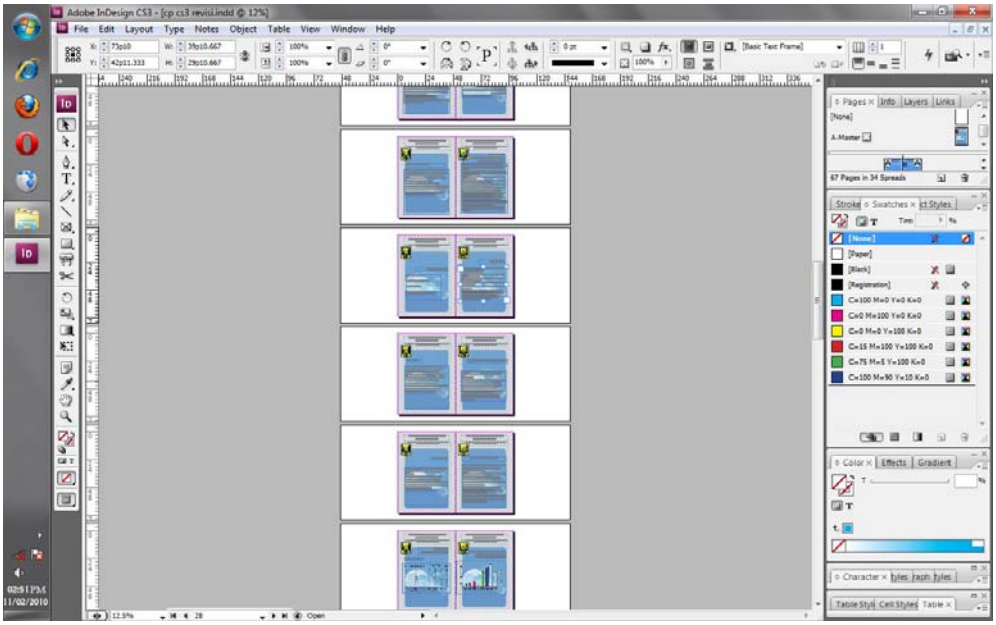
Gambar III.5 Memasukan data Badan Pendidikan dan Pelatihan



Gambar III.6 Memasukan data Badan Pendidikan dan Pelatihan



Gambar III.7 Memasukan data Badan Pendidikan dan Pelatihan

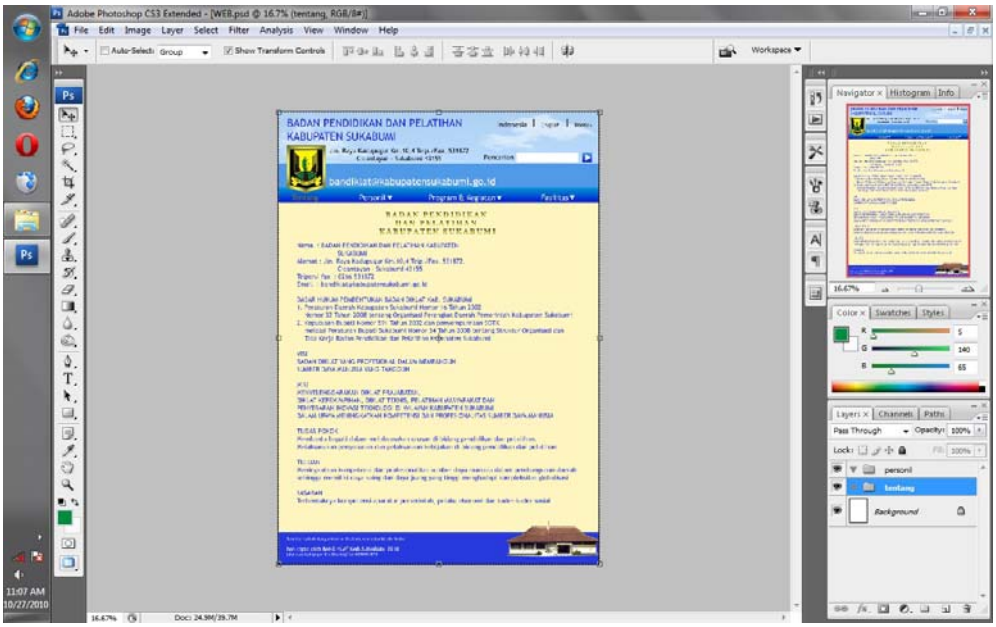


Gambar III.8 Memasukan data Badan Pendidikan dan Pelatihan

3.5 Pekerjaan Praktikan Lainnya



Gambar III.9 CD Badan DIKLAT



Gambar III.8 Tampilan WEB

BAB IV

KESIMPULAN

Mata kuliah kerja praktek adalah salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia. Mata kuliah ini mewajibkan beberapa syarat yang harus dipenuhi jika ingin lulus dari mata kuliah ini. Praktikan mendapatkan tempat kerja praktek melalui pencarian informasi kepada teman seangkatan, angkatan atas, internet, dan survey langsung ke tempat yang mungkin bisa menerima kerja praktek. Selama melakukan kerja praktek, Praktikan dibimbing dan diarahkan oleh Subag perencanaan dan Program bidang Pengembangan dan Kerja Sama. Praktikan mengerjakan tugas yang diberikan yaitu mendesain *layout company profile*.

Dari pengalaman yang Praktikan rasakan dilapangan, ternyata kebutuhan desain mencakup kesegala aspek termasuk lembaga Pemerintahan yang memperhatikan aspek Formal. Praktikan dituntut menjadi desainer yang bisa menyesuaikan pekerjaan yang sebagian besar sumber datanya adalah rangkaian paragraph.

Praktikan merasakan bahwa Praktikan masih harus banyak belajar namun untuk masuk kedalam dunia desain yang professional Praktikan sudah cukup memadai.

Laporan Kerja Pratek menjelaskan tentang pekerjaan yang telah dilakukan oleh mahasiswa di tempat kerja praktek. Laporannya berisi laporan salah satu tugas yang menjadi garis besar pekerjaan yang diterima. Bersumber data dari pekerjaan yang dikerjakan di tempat kerja praktek tersebut, Praktikan menuliskan proyek yang Praktikan kerjakan dengan bimbingan dosen pembimbing untuk menyelesaikan laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendratman, Hendi. (2008). *Tips n Trix Computer Graphics Design.* Bandung: Informatika.
- Peterson,Bryan L. (2003). *Design Basics for Creative Results* Ohio : HOW Design Books.