BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

IV. 1. Peranan Praktikan dalam Perancangan Proyek

Peran praktikan pada saat kerja praktek, yaitu sebagai perancang grafis dalam proses pembuatan *corporate identity* di dalam perusahaan CV. Subur Jaya. Di dalam hal ini praktikan berperan dalam proses pembuatan dan juga bertanggung jawab akan perancangan itu sendiri sampai selesai. Pekerjaan yang di berikan sewaktu-waktu dapat di kerjakan di kantor atau di bawa pulang.

Rancangan yang di hasilkan antara lain

- Amplop surat CV. Subur Jaya beserta isinya
- Kartu nama perusahaan
- Kartu pengenal pegawai (*ID Card intern*)
- Kartu pengenal tamu (*ID Card ekstern*)

Dalam Perancangan proyek, tentunya pratikan mengunakan beberapa program / software dengan spesifikasi komputer yaitu :

1. Procesor Intel Pentium IV 1.7 Ghz
2. VGA Geforce II MX
3. Monitor Samsung 15 inches

OS : windows XP professional

1. Corel Draw 11

   Untuk memperudah pekerjaan pratikan menggunakan program / Software Corel Draw 11 yang berbasis *vektor* sebab program ini sudah dirasakan oleh pratikan sangat membantu untuk mengolah vektor dalam proyek pembuatan kemasan dan lainnya.

2. Adobe photoshop 7.0

   Dalam pengolahan bitmap pratikan menggunakan software Adobe photoshop 7.0 dikarenakan kelengkapan *tools* yang didukung dengan plug in lainya dan juga kemudahan dalam pengoperasiannya.

Hal ini dirasakan ketika pratikan melakukan tugas untuk pengeditan gambar.

Peran praktikan di sini hanyalah sebagai perancang, sedangkan pemakaian hasil rancangan dari praktikan sepenuhnya merupakan wewenang dari pihak perusahaan.

IV. 2. Pekerjaan yang di lakukan Praktikan Selama Kerja Praktek

Ada beberapa perancangan yang di lakukan oleh praktikan seperti pembuatan perancangan amplop perusahaan beserta isinya, kartu nama perusahaan, kartu tanda pengenal pegawai (*ID intern*), dan kartu pengenal tamu (*ID ekstern*). Yang termasuk ke dalam identitas perusahaan (*corporate identity*), yaitu suatu cara atau suatu hal yang memungkinkan suatu perusahaan di kenal dan di bedakan dari perusahaan-perusahaan lainnya.

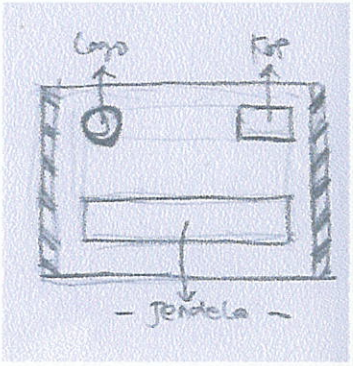
Adanya keinginan yang kuat dari perusahaan untuk lebih di kenal dan berbeda dari perusahaan-perusahaan wafel lainnya itulah, maka pembuatan perancangan desain *corporate identity* CV. Subur Jaya yang baru adalah sebagai alternatif baru dari *corporate identity* CV. Subur Jaya yang lama yang di rasakan sudah tidak sesuai dengan kondisi yang sekarang.

Dalam pengerjaan identitas perusahaan tersebut pratikan menggunakan software Corel draw dan Page maker karena dirasa sangat membentu dan menunjang dalam pembuatan proyek serta sudah sangat familier dengan pratikan. Program Corel Draw di gunakan untuk membantu pratikan dalam pengolahan vektor.

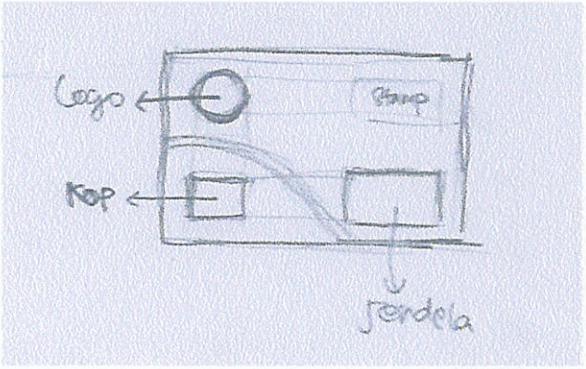
Konsep perancangan identitas perusahaan (corporate identity) ini adalah mengambil sesuatu yang khas/unik dari elemen-elemen di dalam CV. Subur Jaya dan berkaitan dengan warna/bentuk bangunan atau pabrik, tipe logo, atribut, sampai dengan seragam serta pakaian resmi peruasahaan.

IV.2.1. Amplop Surat Perusahaan dan Isinya

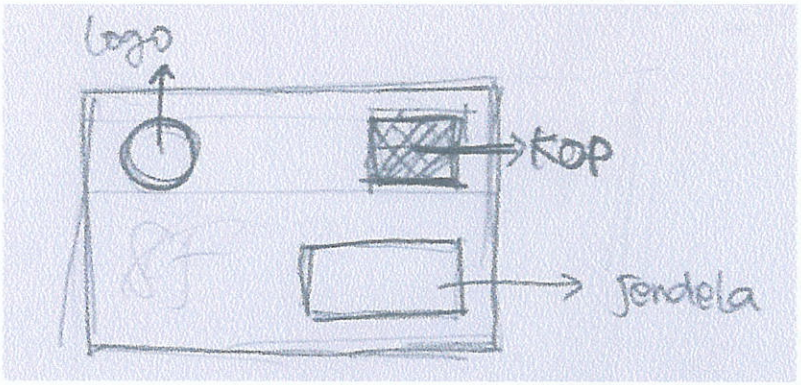
Praktikan merancang amplop ini berdasarkan/sesuai dengan permintaan manager personalia CV. Subur Jaya, dimana dalam proses pembuatannya, praktikan menggunakan program Corel Draw 11. yang terlebih dahulu di lakukan beberapa kajian dari amplop perusahaan yang lama dan di buatlah beberapa sketsa awal dari amplop ini yang nantinya akan menjadi desain akhir (sebagai alternatif) dari amplop dan isinya yang sudah ada.



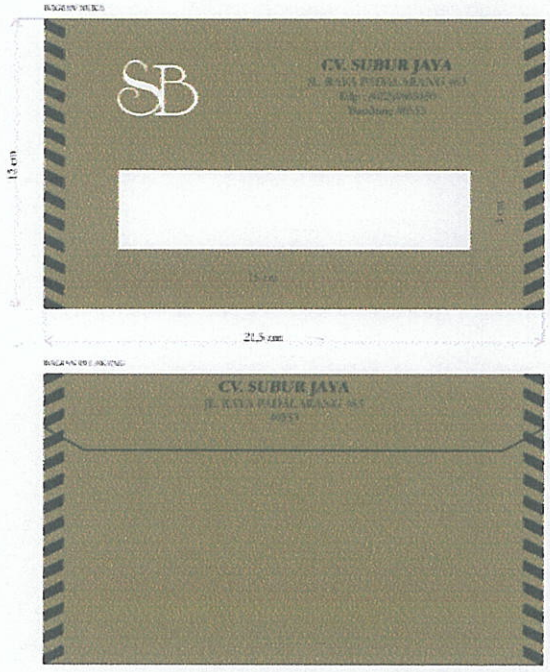
Gambar 4.1. Sketsa Amplop Alternatif 1



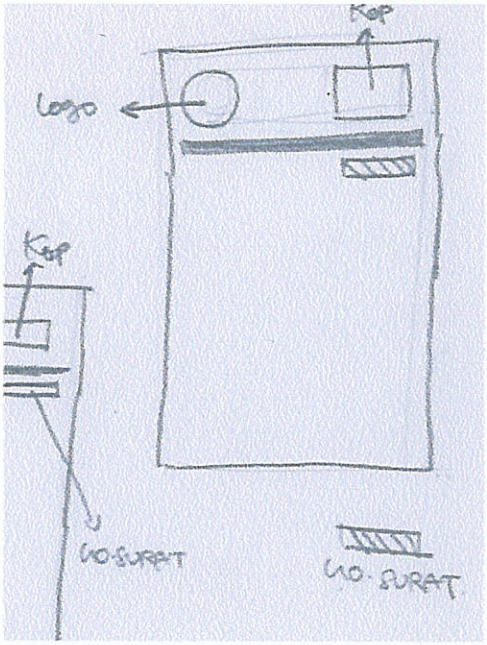
Gambar 4.2. Sketsa Amplop Alternatif 2



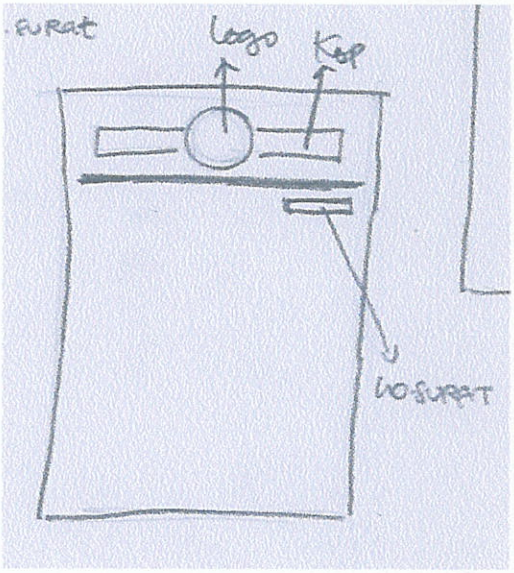
Gambar 4.3. Sketsa Amplop Alternatif 3



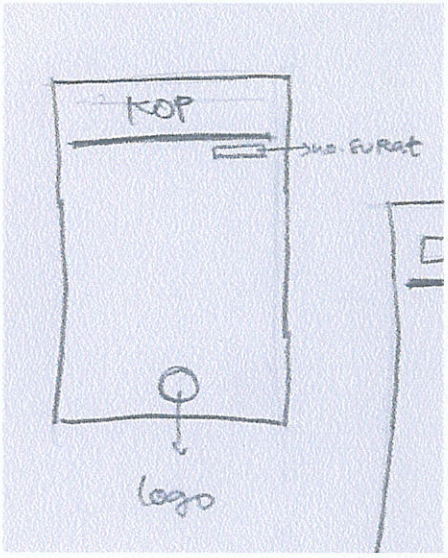
Gambar 4.4. Amplop Surat Tampak Depan dan Belakang



Gambar 4.5. Sketsa Isi Amplop Alternatif 1



Gambar 4.6. Sketsa Isi Amplop Alternatif 2



Gambar 4.7. Sketsa Isi Amplop Alternatif 3

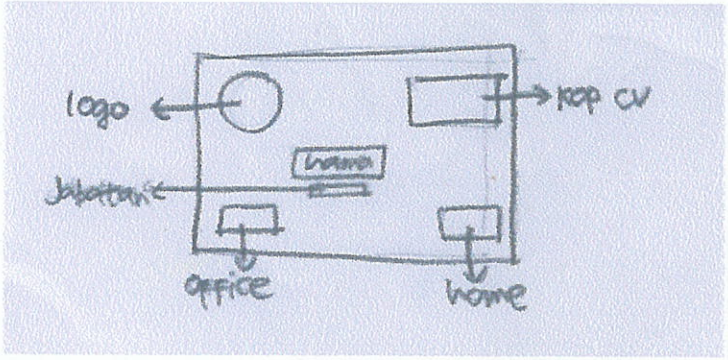


Gambar 4.8. Isi Amplop

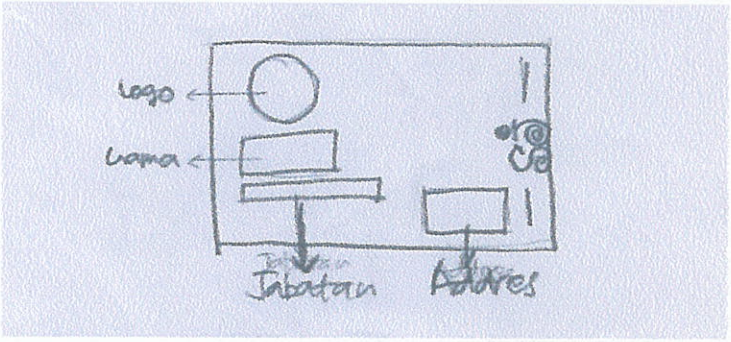
IV.2.2. Kartu Nama Perusahaan

Kartu nama ini sebenarnya sudah ada sebelumnya, disini praktikan hanya di minta untuk membuat desain yang baru sesuai dengan identitas perusahaan. Yaitu, adanya keseragaman desain dengan rancangan yang lain. Praktikan juga membuat rancangan ini menggunakan program Corel Draw 11. dengan pengeditan gambar dan logo dengan program adobe photoshop 7.0.

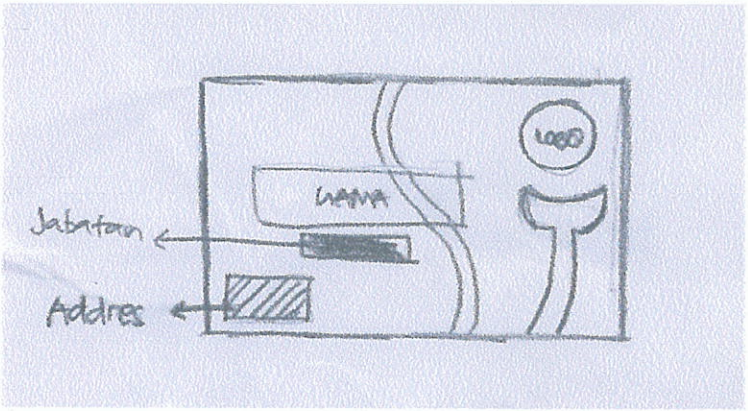
Proses pembuatannya di awali dengan konsultasi dahulu dengan pihak perusahaan yang di wakili oleh Bp. Elbert Wijaya, selaku pembimbing kerja praktek di CV. Subur Jaya, dan di lanjutkan dengan melakukan beberapa sketsa awal sebagai berikut :



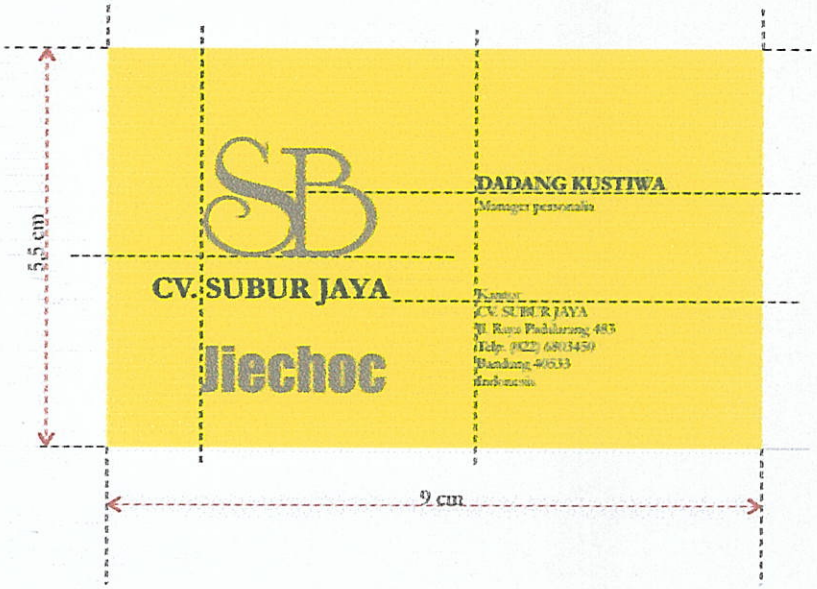
Gambar 4.9. Sketsa Kartu Nama Alternatif 1



Gambar 4.10. Sketsa Kartu Nama Alternatif 2



Gambar 4.11. Sketsa Kartu Nama Alternatif 3



Gambar 4.12. Kartu Nama Alternatif 1



Gambar 4.13. Kartu Nama Alternatif 2



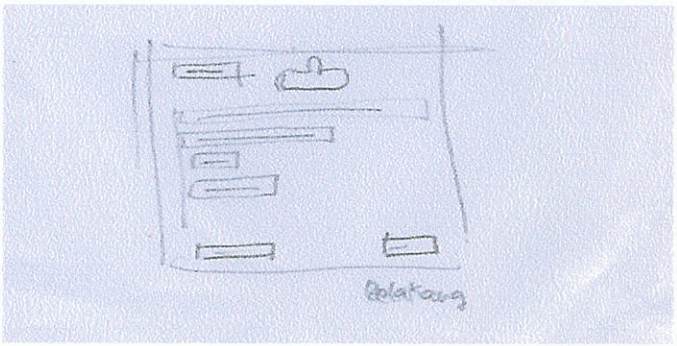
Gambar 4.14. Kartu Nama Alternatif 3



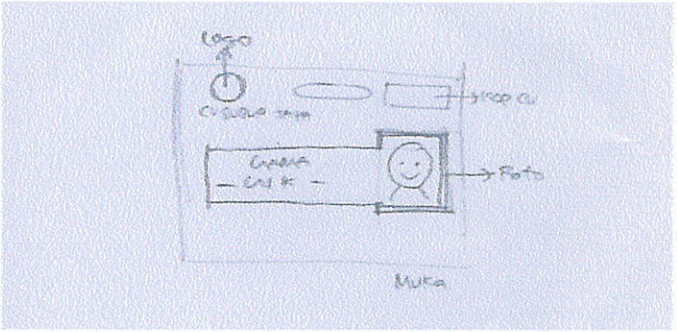
Gambar 4.15. Kartu Nama Alternatif 4

IV.2.3. Kartu Pengenal Pegawai (*ID Card Intern*)

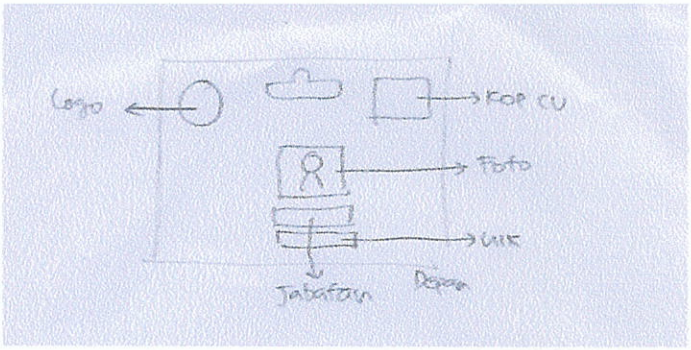
Perancangan kartu pengenal pegawai ini di maksudkan agar para pegawai CV. Subur Jaya bisa memakai kartu ini selama berada di lingkup perusahaan. Selain memudahkan bagi pegawai juga memudahkan bagi petugas keamanan didalam memantau keadaan sekitar perusahaan. Proyaek ini satu paket dengan proyek yang lainnya dari Manager Personalia CV. Subur Jaya. Pembuatan sketsa dan perancangannya menggunakan program Corel Draw 11 yang berasal dari sketsa pensil.



Gambar 4.16. Sketsa ID Card Alternatif 1



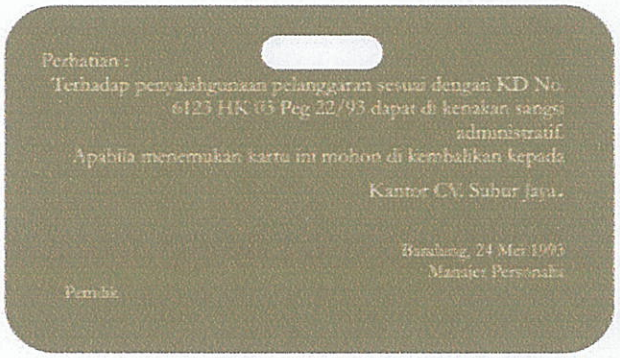
Gambar 4.17. Sketsa ID Card Alternatif 2



Gambar 4.18. Sketsa ID Card Alternatif 3



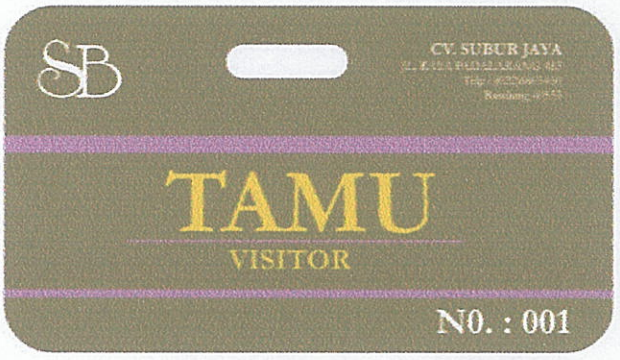
Gambar 4.19. ID Card Intern Tampak Muka



Gambar 4.20. ID Card Intern Tampak Belakang

IV. 2.4. Kartu Pengenal Tamu (*ID Card Ekstern*)

Merupakan suatu kartu yang nantinya akan di berikan kepada tamu yang berkunjung ke CV. Subur Jaya yang merupakan bagian dari pengembangan CV. Subur Jaya yang semakin maju. Proses awal pembuatannya juga melalui penyaringan dari beberapa sketsa pensil dan eksekusinya menggunakan program Corel Draw 11.

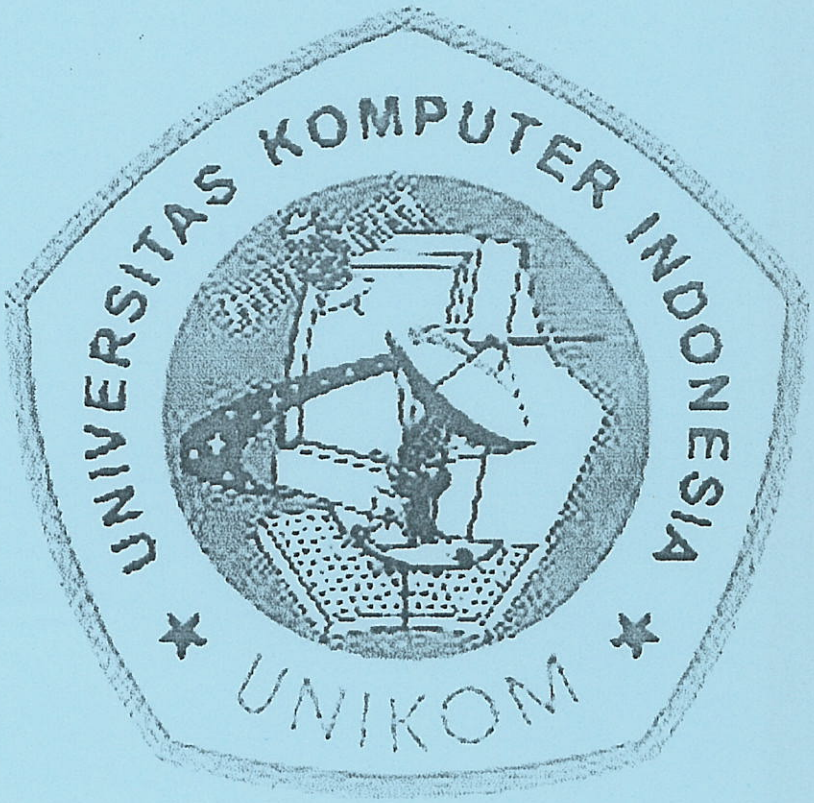


Gambar 4.21. ID Card Ekstern (Tamu)

Banyak pula pengerjaan-pengerjaan perancangan yang lain yang di lakukan oleh praktikan, diantaranya pembuatan logo produk CV. Subur Jaya (kemasan wafel kecil) dan juga kemasan dus dari wafel.

Ada pula pembuatan perancangan undangan intern perusahaan, memo, map, dan lain sebagainya. Tetapi di situ praktikan hanya berperan sebagai pembantu saja dan proses perancangannya sendiri merupakan tanggungjawab perancang grafis yang lain.

Dari hasil perancangan tersebut, praktikan banyak mendapat pengetahuan yang berharga dimana teori dan praktek sangatlah berbeda. Mungkin secara teori banyak yang harus sesuai dengan landasan teori tertentu, sedangkan pada prakteknya, apalagi di lapangan pekerjaan itu sendiri, kita di tuntut untuk bekerja ekstra keras dibawah tekanan (*underpressure*) serta selalu di kejar oleh batas waktu (*dead line*).


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM