BAB IV

Laporan Kerja Praktek

4.1 Peranan Praktek Dalam Perusahaan

Selama melakukan kerja praktek yang di mulai pada tanggal 30 maret 2004, sampai dengan 1 juli 2004, praktek kerja nyata yang di tempatkan pada bagian kreatif. Di bagian ini praktekan yang dikerjakan adalah mulai dari konsep dan media – media kerja juga media promosi lainnya.

Selain di beri kepercayaan untuk menyelesaikan proyek yang di tangguangkan, kepada penulis juga di ajak untuk melihat produksi comany profile telkom pleksi dan proses kreatif pembuatan poster iklan layanan PLN cabang Jawa Barat dan Banten, tidak hanya itu penulis juga diajak untuk membuat ipen pameran.

Dari praktekan tersebut penulis mendapatkan banyak sekalih tambahan ilmu yang secara langsung di perusahaan, hal ini sangat membantu sekalih penulis sehingga dapat pengalaman yang lebih yang tidak hanya teori namun juga secara praktek langsung dilapangan.

4.2 Fasilitas Dan Peralatan Kerja

Di perusahaan penulis mendapatkan beberapa fasilitas yang sangat di butuhkan guna memproses proyek yang sedang dikerjakan. Maka guna mendukung maka dibutuhkan beberapa hal sebagai berikut di antaranya :

4.2.1 Software

Dalam meproses pekerjaan yang di tanggungkan pada penulis membutuhkan beberapa hal – hal yang sangat penting dalam memprosesnya, guna menyelesaikanya di butuhkan berbagai hal yang dapat mempermudah dalam mengerjakan proses tersebut, diantaranya adalah :

Sofware yang di butuhkan untuk memproses peroyek tersebut adalah :

- Adobe Potosop

  Sofwaer ini di gunakan guna memproses gambar dan merekayasa gambar guna memenuhi keinginan dan konsef – konsef yang diinginkan oleh pihak pencetus ide dan konsep tersebut.

- Corel Draw

  Sofwaer kedua ini adalah Sofwaer pendukung dalam memproses grafik urutan gambar dan tulisan juga tataletak anatomi tubuh pada setiap media promosi yang dinginkan. Sofwaer ini bukan satu - satunya pilihan dalam memproses namun ada pula Sofwaer yang lain seperti Pree hand

- Freehand

  Pree hand digunakan sebagai pilihan dalam memproses media promosi, atau juga sebagai media pendukung dalam memproses media tersebut.

4.3 Peranan Praktik Pada Bagian Desain dan Konsep

Dalam mengoprasikan percetakannya, Cv Manajemen Qolbu sudah memiliki masing – masing staf yang dipercaya dan memiliki kemampuan untuk masing - masing tugas yang ditanggungkan kepada dirinya. Pada bagian kreatif perusahaan juga sudah memiliki satu persatu pekerja kreatif yang bekerja pada masing – masing tugasnya sebagai tim kreatif. Pada saat penulis melakukan kerja praktek penulis di perbantukan pada bagian kreatif.

Seperti yang telah diberikan pada kuliah – kuliah di kampus, teori – teori tentang kerja secara kreatif dalam menemukan solusi permasalahan proyek, secara simultan penulis aplikasikan pada setiap proyek yang di bebenkan. Keharusan yang di perukan dalam menerapkan teori – teori yang di berikan dikampus sangat lah membantu penulis dalam setiap menyelesaikan proyek yang ditanggungkan, karena cara dan proses untuk menyelesaikan proyek tersebut hanya di dapat di kampus saja, namun setelah terjun penulis pun mendapatkan tambahan teori yang

cepat untuk mengaplikasikan dan menyelesaikan proyek – proyek yang ditanggungkan kepada penulis

4.4 Proses Kerja

Pada tahapan yang dikerjakan oleh pihak kreatif hanya sebatas pada hal – hal sebagai berikut, diantaranya :

4.4.1 Sketsa Awal

seketsa awal ini di buat berdasarkan atas data – data dan keinginan pihak konsumen yang akan membuat alat komunikasi, agar dalam penerapan dan proses eksekusi tidak mengalami permasalahan yang rumit dalam menyampaikan inti dari informasi yang di butuhkan dan dinginkan konsumen maupun pihak produsen.

4.4.2 Eksekusi Komputer

Ide yang telah di olah dan di mantapkan oleh Approval tahap pertama ini kemudian diproses sesuai dengan konsep awal, apa bila mengunakan media cetak atau out door maka hal ini diproses pada komputer – komputer grafis.

4.4.3 Print Approval

Pada tahapan print out (cetak print), di gunakan sebagai media evaluasi dalam melihat proses yang sedang di lakukan. Hal ini juga sebagai media untuk mendapatkan persetujuan dalam memproses kedalam tahapan berikutnya.

Untuk langkah selanjutnya adalah eksekusi kemesin pembuat film dan master / plat, pada bagian ini tidak lagi ditangani oleh pihak dipisi kreatif, namun hal ini dikerjakan oleh pihak percetakan, yang dilakukan oleh pihak divisi produksi.

4.5 Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja Praktek

Dalama melakukan kerja praktek ini, penulis telah melakukan beberapa praktikan, diantaranya adalah :

4.5.1 Pembuatan Logo Badan Usaha (Manajemen Qolbu Fotografi)

Pada pembuatan logo ini penulis di berikan untuk membuat sebuah logo badan usaha yang masih di bawah naungan Manajemen Qolbu, dalam hal pembuatan logo MQfotografi, penulis di berikan beberapa kewenangan kusus dalam mengolah data dan mengespoitasi data tersebut menjadi sebuah logo yang dapat mengambarkan image perusahaan yang di wakitkan dari logo tersebut.

Adapun data yang di dapat oleh penulis dalam pembuatan logo, di olah secara seksama sesuai langkah – langkah yang telah dipelajari di kampus. Adapun tahapan – tahapannya sebagai berikut :

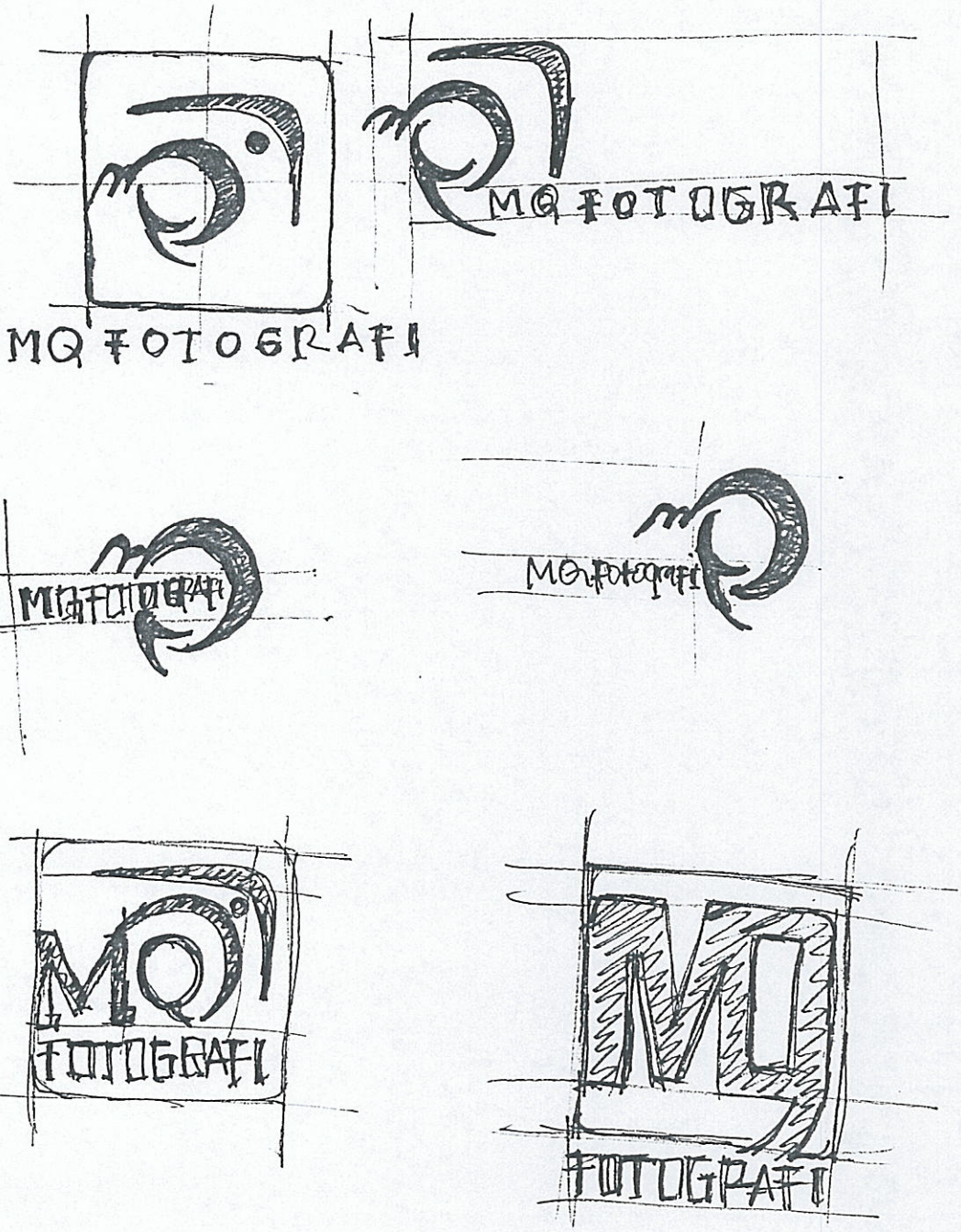
1. Mempelajari filosofi – filosofi dan bentuk – bentuk visual pada logo yang dapat menggambarkan tentang fotografi dan juga penggunaan teknologi tinggi.

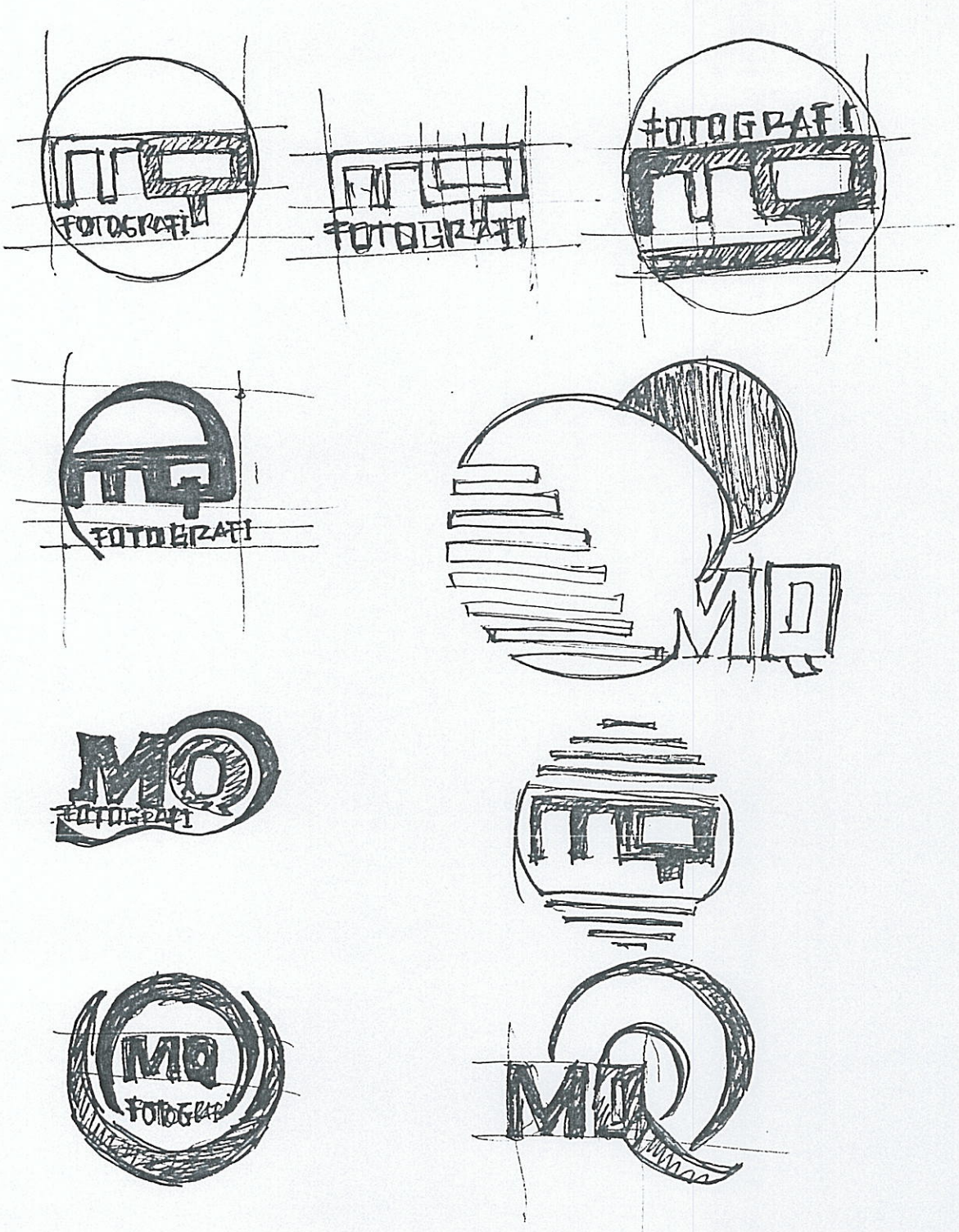
2. Mencari dan mempelajari huruf – huruf yang dapat mendukung pengaplikasian logo secara baik

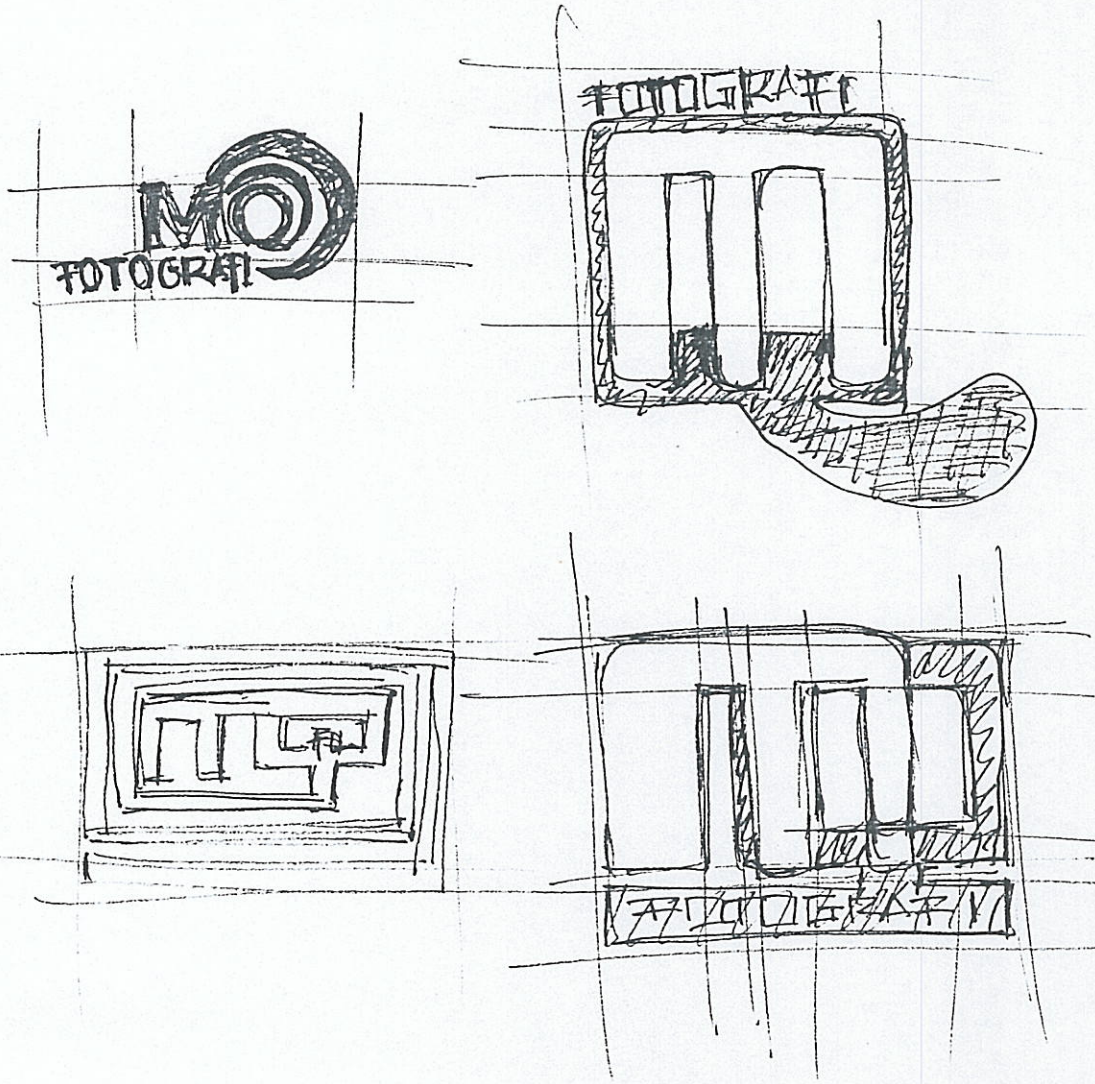
3. Pembuatan sketsa awal secara manual.

4. Pembuatan desain logo secara komputerisasi yang menggabungkan antara warna, bentuk, hutuf, untuk melihat kesempurnaan logo.

Seketsa logo awal




FOTOGRAFI
FOTOGRAFI
FOTOGRAFI
FOTOGRAFI
MQ
MQ
FOTOGRAFI
MQ
MQ
FOTOGRAFI
MQ


MO
FOTOGRAFI
FOTOGRAFI

Seketsa Setelah Penggunaan Komputer.















Konsep Filosofi Logo dan Logo Terpiligh



Konsep dasar dari logo yang di tampilkan adalah sebagai manipestasi keinginan dari pihak perusahaan yang menginginkan adanya gambaran khusus akan identitasnya yang menunjukan bahwa perusahaan yang di pimpinnya adalah perusahaan yang bergerak di bidang fotografi.

Disini juga di tampilkan adanya suasana yang mengesankan akan penggunaan teknologi tinggi dimana gambaran itu di tunjukan oleh warna juga bentuk yang tidak terlalu rumit.

Adapun secara teknis akan bentuk, ukuran, dan warna akan dijabarkan di bawah ini :

a. Bentuk yang dipakai pada logo ini adalah, Lengkung dabn lingkaran hal ini di maksudkan untuk tidak mengurangi kesan yang di bawa oleh Manajemen Qolbu, yaitu adalah sebuah badan usaha yang berlandaskan agama islam. Jadi kesan lengkung yang di perlihatkan untuk mewujudkan adanya kultur islami.

b. Warna yang dipergunakan pada logo adalah sebuah gambaran dari adanya penggunaan akan teknologi tinggi, jadi penggunaan warna warna biru merupakan pencitrakan dari konsep penggunaan barang – barang elektronik.

c. Penggunaan huruf pada logo ini di ambil dari huruf Arial, Huruf ini sangat cocok karena pada huruf Arial tidak terdapat sherif, jadi penggunaan huruf ini sangat cocok pada logo yang menggambarkan akan perusahaan yang menggunakan peralatan elektronoik yang lagi tren pada masyarakat.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM