BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

4.1 Peranan Praktikan Dalam Perancangan Proyek

Peranan mahasiswa praktek selama melaksanakan kerja praktek, sesuai dengan bagian yang telah diberikan oleh perusahaan yaitu pada divisi desain. Mahasiswa praktek diberikan kepercayaan untuk ikut membuat alternatif-alternatif desain yang akan diberikan untuk seorang klien. Dan juga membantu dalam pembuatan final artwork.

Mahasiswa praktek juga diberi keleluasaan untuk mengunjungi dan melihat-lihat, bahkan ikut membantu di divisi lain, yang memang keleluasaan ini diberikan oleh perusahaan kepada para mahasiswa kerja praktek agar para mahasiswa mengetahui proses kerja perusahaan secara utuh. Selain mahasiswa praktek dapat memperoleh pengetahuan lain dari disiplin ilmu yang lain yang bisa menjadi bahan tambahan dalam menjalankan karirnya di masa yang akan datang. Dengan demikian pengalaman yang akan didapat tidak hanya dari dunia desain saja melainkan juga dari disiplin ilmu yang lain.

Mahasiswa praktek juga mempunyai peranan untuk memberikan semua kemampuannya dalam membuat sebuah keputusan, walupun masih terbatas pada hal-hal tertentu. Dengan demikian diharapkan seorang mahasiswa dapat mempunyai sifat kepemimpinan serta tanggung jawab terhadap tugas yang diembannya.

4.2 Fasilitas yang diberikan

Dalam kerja prakteknya, mahasiswa praktek diberi fasilitas yang cukup memadai, yaitu seperangkat komputer yang memadai untuk mengerjakan sebuah karya desain. Selain itu juga terdapat berbagai macam perkakas kantor untuk menunjang pekerjaannya.

Kelengkapan dalam komputer yang ada bertujuan agar para mahasiswa praktek yang bekerja dalam divisi ini dituntut untuk tahu mengenai software-software yang digunakan, dan sekedar sedikit untuk bisa mengoperasikannya. Hal tersebut bertujuan agar bila ada suatu order akan dilempar ke divisi lain untuk dilanjutkan, divisi lain sudah memiliki gambaran apa-apa yang akan dilakukan karena *rough design* sudah dibuat oleh divisi yang melemparkannya.

Disini mahasiswa praktek dapat merasakan bagaimana cara praktek yang sebenarnya. Kesempatan ini dimanfaatkan dengan baik karena akan menambah pengalaman kerja.

Fasilitas komputer yang diberikan mempunyai spesifikasi hardware sebagai berikut :

- Motherboard MSI K4AV
- Processor AMD ATHLON XP 1800+
- Memory VISIPRO DDR 256 MB PC 2700
- VGA Card POWERCOLOR ATIRADEON 9200SE 64 MB
- Harddisk MAXTOR 40 GB 5400 RPM
- CD RW ASUS 52x24x52
- Monitor LG 15"
- Printer EPSON C63
- Scanner CANON D646NU
- Mouse dan Keyboard LOGITECH

Untuk perlengkapan software komputernya antara lain :

- Windows XP Service Pack
- Microsoft Office XP
- CorelDraw 11
- Adobe Photoshop 7.0
- Macromedia Flash MX
- Macromedia Dreamweaver 4.0

- Swish 2.0
- Dan program-program lainnya yang mendukung pekerjaan.

Fasilitas lain yang ada di dalam perusahaan tersebut juga dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa praktek dengan tujuan agar sikap kebersamaan dapat terwujud di dalam lingkungan perusahaan antar pegawai dengan mahasiswa praktek. Dengan demikian lingkungan kerja yang kondusif dan harmonis dapat membuat mahasiswa praktek banyak belajar dari pegawai-pegawai lain meskipun dari divisi yang berbeda.

4.3 Proses Kerja

Dalam kerja praktek ini mahasiswa dapat mengerjakan tugasnya pada bidangnya maupun pada bidang lain guna mencari pengalaman baru. Mengerjakan sebuah desain dengan konsep yang telah diberikan oleh klien serta di asistensi oleh pengawas agar apabila ada kesalahan pengerjaan dan di evaluasi langsung sehingga karya tersebut dapat langsung digunakan.

Dalam kerja praktek ini juga mahasiswa diberikan kesempatan untuk menganalisa pekerjaan dari pegawai-pegawai yang lain dengan tujuan mahasiswa mengerti dan menilai sebuah karya sehingga kepekaan akan karya juga semakin diasah, tentu saja dengan bimbingan dari pegawai yang lain.

Pekerjaan juga biasanya didapat berupa limpahan dari divisi lain yang memerlukan sentuhan dari divisi desain. Hal ini menjadi kesempatan mahasiswa praktek untuk belajar finishing sebuah karya yang ada ditambah lagi dengan sebuah kreasi agar karya tersebut menjadi semakin baik. Sebuah kerjasama akan tampak jelas disaat beberapa bagian saling topang-menopang dalam menyelesaikan sebuah proyek sehingga akan didapati sebuah tim yang solid di perusahaan tersebut.

4.4 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama mengikuti kerja praktek mahasiswa juga sering dihadapkan sebuah proyek yang nyata sehingga mempunyai nilai tambah yang lain. Beberapa contoh dari proyek tersebut antara lain :

4.4.1 Logo Acara Kemah Musik Jamparing Handaruan

Pada pembuatan logo acara, praktikan diberi kepercayaan untuk mengajukan alternatif-alternatif desain logo yang signifikan sesuai dengan acara tersebut. Baik itu dari segi kekuatan atau kelebihan perusahaan tersebut ataupun yang lainnya.

Tahap-tahap pengerjaan

1. Mempelajari kelebihan, kekuatan, kelemahan acara dan lainnya untuk mencari sesuatu yang akan diangkat.
2. Mempelajari beberapa elemen yang signifikan dengan perusahaan tersebut.
3. Mencari dan membuat tipografi untuk logotype yang dapat mencerminkan konsep yang ada.
4. Membuat sketsa kasar untuk mendapatkan penggambaran yang sempurna.
5. Membuat desain logo dengan aplikasi komputerisasi baik dari segi bentuk dan warna untuk diajukan pada Manager Divisi Desain perusahaan 08 Event Organizer.



C=0 M=0 Y=0 K=100
C=0 M=100 Y=100 K=0
C=0 M=0 Y=0 K=40

Konsep logo :

1. Logo berupa logotype dan logo gram
2. Pada kata kemah dibuat dengan menerapkan not sebagai peganti huruf "A" dan diberi gambar api unggun yang mewakili acara atau kata kemah itu sendiri karena acara kemah itu biasa diidentikan dengan sebuah acara api unggun.
3. Huruf musik diwakaili dengan tipografi yuang membentuk menyerupai sebuah gitar hal ini dibuat untuk mewakili acara musik yang terkan dung dalam kemah itu sendiri.
4. Huruf "J" pada kata jamparing dibuat menyerupai lintasan atau jalur yang berlainan tetapi memiliki arah yang sama ini dihubungkan dengan aliran atau jenis musik yang ada pada kemah musik jamparing ini berbeda beda tetapi memiliki arah atau tujuan yang sama.
5. Warna yang diambil merah untuk mewakili suatu semangat dari acara tersebut dan sebuah keaktifan yang terjadi diacara tersebut, warna abu abu disini sebagai warna netral yang dalam hal ini dijadikan sebagai penetral keadaan setempat antara alam, masyarakat, dan peserta kemah agar memiliki suatu pemikiran yang sama sehingga

tidak menjadi suatu ketidak pahaman antara semuanya.warna hitam pada dasarnya bersipat sebagai penegas keseluruhan acara ini.

4.4.2 Pamflet Kemah Musik Jamparing Handaruan 2004



1. C=40 M=0 Y=100 K=0
C=0 M=0 Y=60 K=100



2. C=0 M=0 Y=0 K=100
C=0 M=100 Y=100 K=0
C=0 M=0 Y=0 K=40



3. C=0 M=0 Y=0 K=100
C=0 M=60 Y=100 K=0
C=0 M=0 Y=0 K=40



4.

Konsep :

1.Konsep pada pamflet satu menawarkarkan kabar atau issue kepada audience tentang sebuah acara kemah yang dilatarbelakangi suatu acara musik yang diadakan disuatu alam terbuka yang acara ini bersipat mengglobal atau bisa dikatakan acara ini umum untuk berbagai jenis musik.

Konsep visual :

- Gambar pulau pulau yang banyak memakili peserta acara ini yang besipat umum dan dapat diikuti oleh siapa pun dan darimana pun
- Warna hijau yang dimbil mewakili acara ini yang mengutamakan perdamaian dan mengacu pada kata handaruaan yang memiliki arti nyaman dan berseri

2.Konsep pamflet kedua sama hal nya dengan konsep pamplet satu tetapi menggunakan warna yang identik dengan warna yang bersifat mengajak atau juga untuk menarik pehatian audience untuk lebih ingin tahu pamflet tersebut.

Konsep visual :

- Logo acara ditmpilkan agar lebihmencerminkan acara tersebut
- Bulatan bulatan dan not not balok didalam nya bermaksud menyampaikan jenis jenis musik atau aliran aliran yang berbeda beda yang terdapat pada acara kemah musik ini, dan penyebaran bulatan bulatan ini menyerupai gelembung gelembung ini memiliki arti sebagai sebuah acara yang bersipat mengglobal atau umum dan menampung berbagai aspirasi dalam hal ini musik dalam sebuah wadah yaitu kemah musik ini.

3.Pamflet ke tiga menampilkan visual berupa orang yang sedang mendengarkan musik dengan gambar linggkaran kecil yang memusat ke gambar tersebut ini diartikan sebagai musik yang akan terdengar diacara tersebut berbagai jenis aliran.

Konsep visual :

- Gambar kartun yang sedang memakai headphone diartikan sebagai manusia yang sedang mendengarkan musik, musik yang berbagai macam dicara ini di wakili oleh bulatan bulatan yang membentuk lingkaran dari berbagai penjuru ini juga mewakili sebagai musik musik yang datang dari berbagai daerah yang berkumpul menjadi satu di acara tersebut
- Warna orange disini lebih bersipat sebagai warna yang semangat dan memberi motivasi untuk aktif dalam acara tersebut.

4. Pamflet ke empat ini sama dengan pamflet yang lainnya hanya saja paa pewarnaan yang diambil berbeda hal ini untuk memberikan kesan suatu acara yang sifatnya lebih keperdamaian lebih santai dan lebih nyaman untuk di ikuti atau disimak.
5. Kesimpulannya konep dari keseluruhan pamplet ini dibuat agar orang penasaran dengan acara tersebut dan ingin mengetahuii kelanjutan dari pamflet tersebut karena pamflet pertama ini bersipat berkelanjutan, konsep visual pamflet pertama ini yaitu menampilkan suatu acara dialam terbuka dengan berbagai ornamen musik didalamnya yang dikemas dalam sebuah acara kemah yang diwakili pada logo acara yang tertera di pamflet-pamflet tersebut.