BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

IV.1. Peranan Praktikan dalam perancangan proyek.

Peranan praktikan selama kerja praktek di PT. Granesia adalah, praktikan ikut dalam bagian tim kreatif yang bertugas sebagai perancang atau *designer*. Disini praktikan terlibat langsung dalam proses desain sebatas merancang visualisasi yang dikembangkan dari pengumpulan data dan perancangan konsep yang telah dikumpulkan oleh bagian **konseptor**.

Selain itu juga praktikan harus ikut bertanggung jawab atas hasil kerja dalam perancangan proyek. Dengan keikutsertaan praktikan dalam beberapa proyek yang diberikan oleh PT. Granesia praktikan banyak memperoleh pengalaman dan juga wawasan yang belum diketahui sehingga apabila praktikan telah lulus dari bangku perkuliahan maka tidak lagi buta pada dunia pekerjaan, melainkan terbiasa apa yang harus kita kerjakan nanti.

Praktikan melaksanakan kerja praktek selama dua bulan di PT. Granesia banyak pekerjaan yang dipelajari dan dilakukan melalui pekerjaan tersebut banyak terdapat pelajaran-pelajaran dan pengalaman-pengalaman yang berharga antara lain :

Mengoperasikan software desain.

Pelajaran yang dapat dipetik selama kerja praktek antara lain mengasah keterampilan menggunakan dan mengoperasikan *software Corel Draw* dan *Adobe Photoshop* yang dipakai selama membuat pekerjaan suatu proyek. Disini saya tidak terlalu banyak mengalami kesulitan selama melakukan kerja praktek karena saya sudah bisa menggunakan dua aplikasi tersebut.

Konsep

Didalam kerja praktek ini saya diberi kebebasan dalam menentukan ide atau gagasan pada desain yang akan dibuat sehingga saya dapat berkreasi dengan bebas tanpa adanya beban. Tetapi kebebasan dalam berkreasi itu harus sesuai dengan data-data yang ada dan perencanaan konsep yang diinginkan oleh si pengorder.

Menentukan foto yang diperlukan.

Disini si pengorder tidak mengharuskan pada gambar atau objek tertentu yang diinginkan, tetapi diberi kebebasan dalam menentukan foto atau gambar asalkan sesuai dengan rancangan yang saya buat.

IV.2. Pekerjaan Praktikan selama kerja praktek.

Selama praktikan melakukan kerja praktek di PT. Granesia. praktikan melaksanakan sesuai dengan tugas dan jenis pekerjaan yang diterima yaitu sebagai perancang atau *designer*. setiap ada pekerjaan yang diberikan oleh PT. Granesia, praktikan selalu menyelesaikan proyek tersebut walaupun terkadang terlambat dalam pengerjaannya disebabkan waktu yang selalu bersinggungan dengan jadwal perkuliahan. Tetapi pada akhirnya praktikan dapat menyelesaikan dengan baik tanpa ada kendala lain yang berarti. Kemudahan yang diterima oleh praktikan dalam pekerjaannya yaitu proyek tersebut tidak ditargetkan waktu oleh PT. Granesia.

Dalam melakukan kerja praktek disana, praktikan membuat suatu karya berupa perancangan sampul buku pelajaran Biologi dan pelajaran Fisika. Perancangan pada buku pelajaran Biologi ada tiga pilihan yaitu diantaranya dalam sampul buku pelajaran Biologi terdapat gambar habitat hutan dengan tulisan Biologi terdapat gambar 'tomat' menggantikan huruf "O" pada kata Biologi. Adapun pada sampul Fisika, praktikan merancang gambar 'tabung' dan 'botol gelas' yang khas identik dengan dunia Fisika, yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw 10*.

Selain merancang sampul-sampul buku pelajaran, praktikan membuat rancangan iklan-iklan promosi PT. Granesia, antara lain praktikan membuat gambar kartun buku untuk iklan PT. Granesia yang mempromosikan jasa pembuatan rancangan **grafika** untuk buku-buku pelajaran. Disini praktikan menempatkan gambar kartun buku tersebut untuk mewakili bahwa PT. Granesia menerima rancangan **grafika** untuk buku-buku pelajaran.

IV.2.1. Rancangan iklan PT. Granesia.

a. Konsep Perusahaan :

- Komunikasi atau komunikatif memberikan kesan yang disampaikan secara jelas, singkat dan padat sesuai dengan target sasaran.
- Karakter visual yang diangkat sesuai dengan tema yang diangkat.

b. Konsep Verbal :

- **Headline** : Iklan PT. Granesia.
- **Subheadline** : Rancang grafis dan produksi.
- **Body text** : Berisi keterangan jenis barang cetakan PT. Granesia dan alamat PT. Granesia.

c. Konsep Visual :

- **Tipografi** : **Arial Black** (Percetakan & penerbitan, alamat dan jenis cetakan).

Memberi kesan mudah dibaca dan terkesan kokoh.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Lithograph (RANCANG GRAFIS DAN PRODUKSI).

Memberi kesan akrab dan familiar.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Fantasy (Logo GRANESIA)

penulis tidak memiliki contoh hurufnya.

- **Logo** : Granesia.
- **Warna** : Black 100%
  Black 10%
  Red
  Ice Blue
  White

IV.2.2. Perancangan iklan PT. Granesia.

a. Konsep Perusahaan.

- Karakter Visual yang diangkat sesuai dengan tema yang diangkat.
- Komunikasi dan komunikatif, untuk memberikan kesan yang disampaikan secara jelas, singkat dan padat sesuai dengan target sasaran.

b. Konsep Verbal :

- **Headline** : Iklan PT. Granesia.
- **Subheadline** : Rancang grafis dan produksi.
- **Body Text** : Berisi keterangan jenis barang cetakan PT. Granesia dan alamat PT. Granesia.

c. Konsep Visual :

- **Tipografi** : **Impact** (RANCANG GRAFIS DAN PRODUKSI).

  Memberi kesan bersahabat dan tidak kaku.

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

  Arial Black (percetakan&penerbitan, alamat).

  Memberi kesan mudah dibaca dan kokoh.

  A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

  a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

  Harquil (jenis barang-barang cetakan).

  Memberi kesan akrab dan fleksibel.

  A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

  a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

  Fantasy (Logo GRANESIA).

- **Logo** : GRANESIA.
- **Warna** :

Black 100%		Ice Blue	
Deep Azure		Chartreue	
Red		Pale Yellow	

IV.3. Perancangan sampul depan buku pelajaran biologi.

a.Konsep perusahaan :

- Perancangan mudah diingat dan mempertimbangkan factor keterbacaan.
- Komunikasi atau komunikatif, dengan maksud bahwa visual sampul depan buku tercermin pada salah satu isi buku tersebut.
- Karakter visual yang diangkat sesuai dengan tema yang diangkat.

b. Konsep Verbal :

- **Headline** : PENUNTUN BELAJAR BIOLOGI.
- **Subheadline** : Untuk SLTP kelas 1, Kurikulum 2002-2004, Teti Herawati, Tarma anda, Penerbit Granesia Bandung.

c.Konsep Visual :

- **Tipografi** : **Arial Black** (BIOLOGI, Penerbit, Bandung).

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Bankgothic (Teti Herawati, Tarma anda, Penuntun belajar, Kurikulum 2002-2004, untuk SLTP kelas 1).

Memberi kesan formal dan mudah dibaca.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Fantasy (Logo GRANESIA).

- **Logo** : GRANESIA
- **Warna** :

Grass Green	
Black 10%	
Ocre Brown	
Red	
White	

IV.4. Perancangan sampul depan buku Fisika.

a. Konsep perusahaan :

- Perancangan mudah diingat dan mempertimbangkan factor keterbacaan.
- Komunikasi atau komunikatif, dengan maksud bahwa visual sampul depan buku tercermin pada salah satu isi buku tersebut.
- Karakter visual yang diangkat sesuai dengan tema yang diangkat.

d. Konsep Verbal :

- **Headline** : ACUAN MENGHADAPI EBTANAS FISIKA.
- **Subheadline** : Untuk kelas 3 SMP, 2002-2004, Penyusun : Drs. Djarwo, PT. Gajah Mada Group, Penerbit buku dan media pendidikan.

e.Konsep Visual :

- **Tipografi** : **Arial Black** (PT.Gajah Mada Group, Penerbit buku dan media pendidikan, untuk kelas 3 SMP, 2002-2004).

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Ozzie Black (ACUAN MENGHADAPI EBTANAS, Penyusun : Drs. Djarwo).Memberi kesan tidak kaku dan kokoh.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Lithograph (FISIKA)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

- **Logo** : PT. Gajah Mada Group.
- **Warna** :

Black		Dark Brown		Yellow	
White		Green		Moon Green	
Pale Yellow		Red		Blue Violet	


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM