Laporan Kerja Praktek

DESAIN LAYOUT MAJALAH ANAK MUDA GFRESH!

Laporan Kerja Profesi

Disusun untuk memenuhi mata kuliah DK 36502, Kerja Praktek

Oleh:

Ditha P. Goeltom

Nim:

51901049

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing

Ambarsih Ekawardhani, M.Sn

Fakultas Desain & Seni

Universitas Komputer Indonesia

Bandung

2004

LAPORAN KERJA PRAKTEK

DESAIN LAYOUT MAJALAH ANAK MUDA GFRESH!

Kerja praktek (36502)

Oleh :

Ditha P. Goeltom

Nim :

51901049

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Disahkan oleh :

Koordinator Kerja Praktek	Pembimbing Kerja Praktek
Putri Widiasari S.Sn	Ambarsih Ekawardhani, M.Sn
NIP : 4127.32.06.007	NIP : 4127.32.06.001

Ketua Jurusan DKV

Ambarsih Ekawardhani, M.Sn

NIP : 4127.32.06.001

LAPORAN KERJA PRAKTEK

LEMBAR PENGESAHAN PERUSAHAAN

Judul :

LAPORAN KERJA PRAKTEK DI MAJALAH ANAK MUDA GFRESH!

Disahkan oleh :

Pembimbing Kerja Praktek

Fery Ferdiansyah


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yesus atas kasih karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek, yang disusun dalam memenuhi salah satu tugas pada mata kuliah Kerja Praktek.

Laporan Kerja Praktek ini dapat disusun dengan melalui proses kerja yang cukup panjang serta mengalami beberapa hambatan-hambatan namun akhirnya penulis dapat melalui itu semua dan menyelesaikan laporan kerja praktek ini.

Pengalaman Kerja Praktek merupakan pengalaman yang sangat bermanfaat sekali bagi penulis karena menambah pengetahuan serta kemampuan di bidang sesuai jurusan kuliah yang diambil yaitu Desain Komunikasi Visual. Kiranya Laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bandung, Agustus 2004

Penulis


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM

ABSTRAK

Desain Layout Majalah Anak Muda Gfresh!

Pada dasarnya, desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu. Sebagai produk kebudayaan, ia terkait dengan sistem ekonomi dan sosial. Di samping itu, desain bersahabat dengan sistem nilai yang sifatnya abstrak dan spiritual. Jika desain sangat akrab dengan kehidupan manusia adalah suatu kenyataan yang universal. Keberadaannya jelas tidak bisa dipisahkan dengan sejarah manusia, karena desain adalah satu upaya manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Dengan demikian, desain modern merupakan keseluruhan proses pemikiran yang akan membentuk sesuatu, dengan menggabungkan fakta, konstruksi, fungsi, dan estetika. Desain adalah suatu konsep untuk memecahkan fenomena bentuk, bahan, teknik, rupa, pemakaian dan fungsi guna yang dinyatakan dalam bentuk dan gambar. Semuanya itu diabdikan untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Maraknya media cetak pada masa sekarang serta kebutuhan anak muda akan informasi terlebih lagi yang dikemas secara pas dan sesuai dengan konsumsi anak muda membuat terciptanya suatu majalah yang menawarkan solusi tersebut khusus bagi pembaca muda terlebih lagi yang dikemas secara rohani Kristen bagi kebutuhan anak muda Kristen.

Membahas tentang bagaimana layout dari majalah Gfresh ini yang dimana desainnya dibuat secara menarik dan penuh dengan

warna sehingga membuat para pembaca muda untuk dapat menikmati bacaan yang menarik secara visual maupun isinya.

Pentingnya masa sekarang akan media informasi dengan isi yang menbangun dan bermanfaat membuat Gfresh! Menjadi salah satu majalah yang dapat menjadi pilihan untuk dikonsumsi khususnya bagi anak muda Kristen.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih karunia-Nya yang tidak pernah berkesudahan.

Laporan ini ditulis untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktek. Penulis sangat berbesar hati atas segala bantuan dan perhatian yang diberikan sehingga Laporan ini dapat selesai pada waktunya.

1. Ambarsih Ekawardhani, M.Sn sebagai pembimbing mata kuliah kerja praktek ini.
2. Orangtua serta keluarga saya di Depok, Jakarta.
3. Andy Sugiharto, Samuel Lazuardi, Ferry Ferdiansyah serta seluruh keluarga besar Gfresh!
4. Lina S, Rogers D, Jack Irawan bagian artistik di Gfresh!
5. Seluruh teman-teman di Youth GBI Bandung.
6. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Fakultas
Lembar Pengesahan Perusahaan
Kata Pengantar.....i
Abstrak.....ii
Ucapan Terima Kasih.....iv
Daftar Isi.....vi
Daftar Gambar.....vii

BAB I Pendahuluan.....1
1.1 Latar Belakang.....1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Praktek.....2
1.3 Proses dalam Kerja Praktek.....2
1.4 Sistematika Penulisan.....3

BAB II TINJAUAN DESAIN LAYOUT MAJALAH 5
2.1 Pengertian Desain.....5
2.2 Tata Letak / Layout.....5
2.3 Unsur Karya Rancang.....7

BAB III TINJAUAN PERUSAHAAN.....9
3.1 Profil Perusahaan.....9
3.2 Sejarah Perusahaan.....10
3.3 Bagian Perusahaan.....11
3.4 Logo GFresh!.....12
3.5 Struktur Organisasi.....13
3.6 Sistem dan Jam Kerja Perusahaan.....14
3.7 Fasilitas Perusahaan.....14

BAB IV LAPORAN KERJA PRAKTEK.....15

4.1 Peranan Praktikan.....15
4.2 Pekerjaan Dalam Kerja Praktek.....15
BAB V KESIMPULAN.....25
5.1 Kesimpulan.....25

DAFTAR PUSTAKA.....26
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Logo Gfresh!.....hal 12
Gambar 2 : Struktur Organisasi.....hal 13
Gambar 3 : Fresh! Spotlight.....hal 17
Gambar 4 : Fresh! Spotlight.....hal 17
Gambar 5 : Fresh! Love.....hal 19
Gambar 6 : Illustrasi getLIFE!.....hal 20
Gambar 7 : Illustrasi getLIFE!.....hal 20
Gambar 8 : Fresh!Games.....hal 22
Gambar 9 : Fresh!Shot.....hal 23