BAB IV
LAPORAN PRAKTEK KERJA

IV.1 Peranan Pratikan Dalam Perancangan Proyek

Peranan praktikan selama melaksanakan kerja praktek, sesuai dengan bagian yang telah diberikan oleh perusahaan yaitu pada divisi graphic design sebagai visualiser, praktikan diberikan kepercayaan untuk ikut membuat alternatif-alternatif desain pembuatan Logo Produk dan Buletin dalam mendukung sistem promosi di PT.Quasar Cipta Mandiri.

Praktikan juga diberi keleluasaan untuk menuangkan ide dalam menvisualisasikan sebuah proyek yang diberikan. Ide atau gagasan itu diberitahukan kepada divisi grafik desain untuk disaring dan memperoleh hasil yang maksimal.

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

1. Procesor Intel Pentium IV 1.5 Ghz
2. VGA Geforce II MX
3. Monitor Acana 15 inches

OS : windows 2000 profesional

Sofware :

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 prayek pembuatan logo dan lainnya.

2. Adobe photoshop 7.0

   Dalam pengolahan bitmap pratikan menggunakan software Adobe photoshop 7.0 dikarenakan kelengkapan tool yang didukung dengan plug in

lainya dan juga kemudahan dalam pengoperasiannya. Hal ini dirasakan ketika pratikan melakukan tugas untuk pengeditan gambar dalam sebuah bulletin.

3. Adobe Pagemaker

Dalam masalah lay-out suatu majalah atau bulletin software ini sangat membantu pratikan dalam pembuatan Bulletin Intern PT. Quasar Cipta Mandiri " Q-Bullin". Software ini dirasakan sangat familier dan mudah pengunaanya baik itu toolsnya ataupun lainnya.

IV.2 Pekerjaan Pratikan Selama Praktek Kerja

Pekerjaan pratikan selama praktek kerja yaitu Praktikan berkesempatan untuk membantu dalam membuat desain logo produk dan layout bulletin sebagai alternatif desain dari proyek yang diberikan . Adapun pekerjaan pratikan selama praktek kerja yaitu sebagai berikut :

1. Pembuatan logo produk PT. Quasar Cipta Mandiri
2. Pembuatan Buletin Interen " **Q-BULIN** "
3. Survey suplier banner.

Dibawah ini adalah desain yang dibuat selama praktikan bekerja di PT. Quasar Cipta Mandiri khususnya, namun tidak kesemua desain yang sudah dikerjakan dapat dijelaskan dan diperlihatkan dalam makalah ini.

IV.2.1 Logo Produk PT Quasar Cipta Mandiri

Pada Pembuatan logo produk pratikan diberi kepercayaan untuk mengajukan alternatif-alternatif desain logo yang signifikan sesuai dengan produk tersebut. Baik itu dari segi kelebihan atau kekuatan produk tersebut ataupun lainnya.

Tahap – Tahap Pengerjaan :

1. Mempelajari kekuatan , kelemahan dan lainnya untuk mencari suatu yang akan diangkat.Dengan mengunakan SWOT.

Kukuatan (*Strength*) :

- Sistem yang menggunakan Card Modular dengan kapasitas 2 line dan 4 line yang dapat di-expand menjadi 32 line.
- Sistem yang dilengkapi dengan program yang programmable.
- Dapat dipasang dimanapun meski line yang digunakan berbeda.
- Harga Perangkat yang murah.

Kelemahan (*Weakness*) :

- Produk belum begitu dikenal secara umumdan luas.

Kesempatan (*Opportunity*) :

- Produk mempunyai kesempatan untuk dikenal luas karena memiliki kelebihan yang banyak.
- Desian produk yang bagus sehingga mudah untuk menarik konsumen.

Acaman (*Threats*)

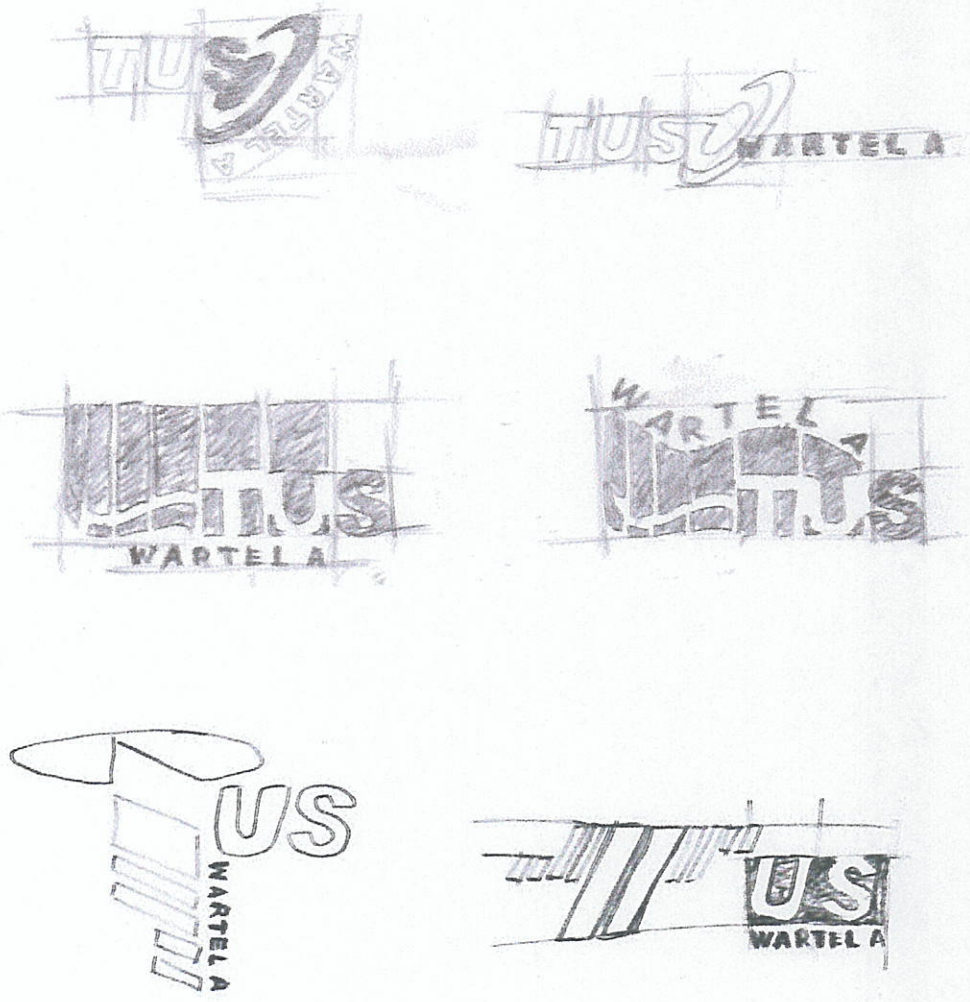
- Produk dengan sitem program harus dikembangkan terus menerus jika tidak produk akan terancam.
- Kompetitor lain yang sudah besar dengan mengeluarkan produk sejenis.

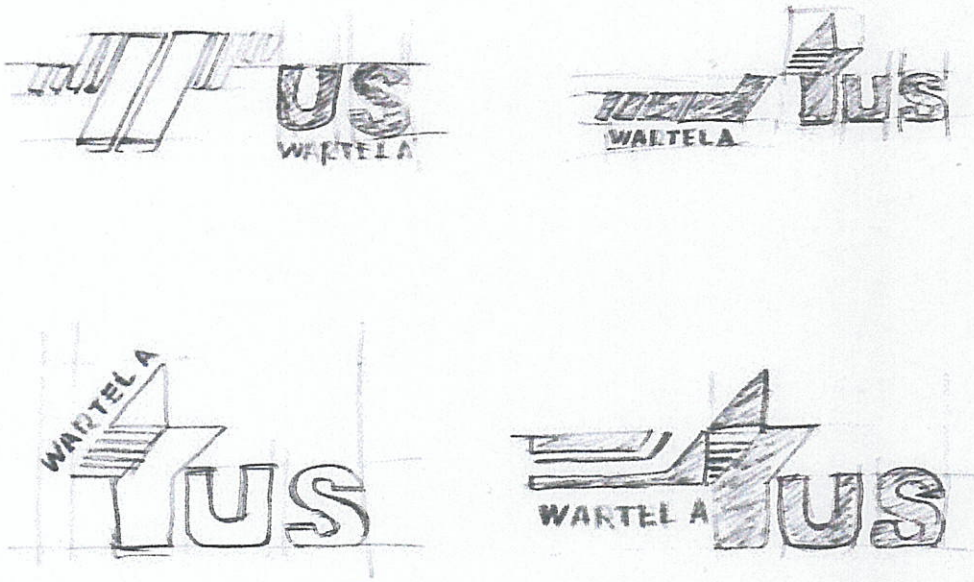
Dari analisa diatas untuk pembuatan logo produk dapat dimbil sebuak kosep ataupun ide gagasan yaitu dengan memunculkan gambaran seperti pancaran satelit, KBU, dan Jaringan yang cepat. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tahap ketiga yaitu pembuatan seketsa kasar yang meenculkan elemen diatas.

2. Mempelajari beberapa elemen produk yang signifikan.

   Dalam mempelajari bebarapa elemen produk tersebut pratikan dibantu oleh bagian teknik untuk memperoleh keterangan tentang produk. Dalam hal ini pratikan hanya melakukan tanya jawab.

3. Membuat Seketsa kasar untuk mendapatkan penggambaran yang sempurna.

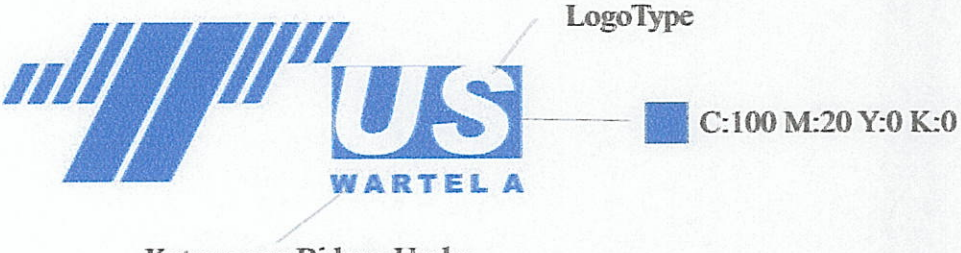




Gambar 4.1 Seketsa Logo Produk Wartel

4. Desain Logo dengan aplikasi komputerisasi baik dari segi bentuk dan warna untuk diajukan pada Manager Devisi Desain PT. Quasar Cipta Mandiri.

1. Alternatif 1 dan konsep



Gambar 4.2 Logo Produk Wartel

a. Huruf T pada kata tus dimaksudkan telekomunikasi yang begitu cepat
b. US dengan kotak dimaksudkan pengguna dalam wartel.
c. Tulisan wartel A adalah keterangan bidang usaha.
d. Warna biru dimaksudkan bahwa sambungan ini jernih dan jelas

2. Alternatif 2 dan konsep



. Gambar 4.3 Logo Produk Wartel

a. Huruf T pada kata tus dimaksudkan telekomunikasi yang begitu cepat.
b. Tulisan wartel A memperjelas bahwa produk tergolong pada gol A.
c. Warna biru dimaksudkan bahwa sambungan ini jernih dan jelas.
d. Tulisan Wartel A adalah keterangan dari bidang usaha PT. Quasar Cipta Mandiri.
e. Garis putus-putus pada huruf T dimaksudkan sambungan yang begitu cepat.
f. Kata tus terpotong bawahnya dimaksudkan bahwa perangkat ini sangat murah baik itu harga perangkatnya maupun sambungannya.

3. Alternatif 3 dan konsep



Gambar 4.3 Logo Produk Wartel

a. Huruf S dalam kata tus dimaksudkan bahwa sambungan dengan sistem satelit dengan gelombang pancarnya sangat jelas.
b. Elemen lingkaran seperti cincin dimaksudkan pancaran gelombang.
c. Warna hurus S orange berarti sambungan yang diberikan baru yang lebih frees dalam artian memberikan suatu yang baru pada konsumen.
d. Warna biru dimaksudkan bahwa sambungan ini jernih dan jelas

4. Alternatif 4 dan konsep



Gambar 4.4 Logo Produk Wartel

a. Elemen kotak pada logo dimaksudkan bahwa produk bisa mewakili beberapa saluran (KBU) namun tetap satu jaringan dalam sebuah wartel .
b. Elemen yang tampak putus dimaksudkan cepat.
c. Warna biru dimaksudkan bahwa penerimaan dengan mengunakan produk tersebut sangat jernih dan jelas.

5. Alternatif 5 dan konsep



Gambar 4.5 Logo Produk Wartel

a. Elemen Bulat dengan dua arah dimaksudkan bahwa produk bisa dimonitaor dan digunakan oleh user.
b. Elemen bulat dengan warna orange berarti produk tersebut memberikan suatu yang baru.
c. Warna biru dimaksudkan bahwa penerimaan dengan mengunakan produk tersebut sangat jernih dan jelas.

IV.2.2 Bulletin Quasar

Pada pembutan bulletin intern quasar yang diberi nama "Q- Bulin "yang kepanjangannya Quasar Buletin Intern yang diterbitkan sebulan sekali. Pratikan tidak mengalai kesulitan karena sebelumya pratikan diberi pengarahan oleh Ibu dian yang saat itu memengang peran dalam pembuatan bulletin edisi pertama untuk itu pratikan diharapkan mengikuti gaya lay-out yang sudah ada pada bulletin edisi pertama.

Dalam Pengerjaan Bulletin kedua ini pratikan menggunakan software Page maker karena dirasakan sangat membentu dan menunjang dalam pembuatan lay-out sebuah bulletin serta sudah sangat familier dengan pratikan. Selain mengunakan

pakemaker pratikan juga menggunkan software lainnya yaitu corelDraw dimana untuk membantu pratikan dalam pengolahan vektor.

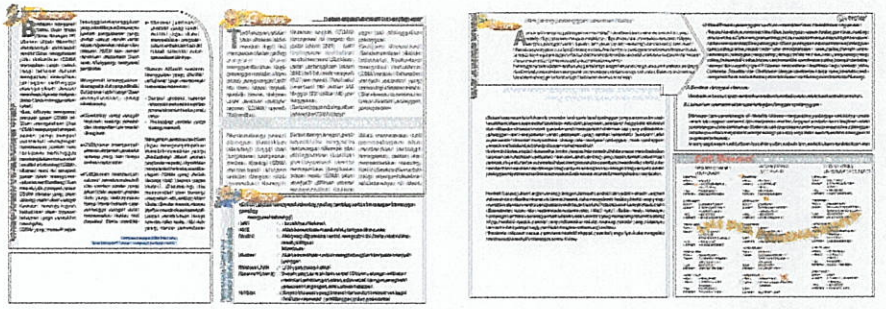
Adapun langkah –langgkah pratikan dalam pembuatabn bulletin kedua yaitu:

1. Melakukan Shering untuk bertukar fikiran dalam menentukan buletin yang kedua.

   Dalam melakuan Diskusi pratikan akhirnya pratikan harus diminta untuk mengikuti gaya lay-out yang sudah ada pada buletin edisi pertama.Adapun lay-out buletin perdana adalah sebagai berikut :



Cover dan Hal 8 hal 2:7



Hal 6:3 Hal 4:5

Gambar 4.6 Lay-out Buletin Perdana

2. Meminta data sebagai bahan dan isi untuk buletin.

   Data atau isi buletin diminta pada bagian devisi desain tepatnya kepada ibu Dian. Data ini sudah dipilah dan dikelompokan. Sehingga pratikan hanya menempatkan pada lay-out yang dibuat oleh pratikan.

   a) **Head Line**
      - Sistem pemasangan storman
      - Display yang akan terpasang di pameran
      - Pelatihan CS dan SR

   b) **Q-Smile**

      Berisikan tentang cerita lucu.

   c) **Q-Quiz**

      Kuiz yang diadakan oleh PT. Quasar Cipta Mandiri

   d) **Q-Ask**

      Berisikan tentang tanya jawab antara pembaca Bulletin dengan redaksi

   e) **Dari Redaksi**

      Ucapan terima kasih dari redaksi kepada embaca kerena bulletin pada edisi perdana mendapat respon yang baik.

   f) **Q-Gress**

      Berisikan fasilitas PT Quasar Cipta Mandiri yaitu Cybercolony yang Merupakan dua layanan terbaru dari QuasarNet yang memungkinkan yang memungkinkan anda membentuk komunitas internet sendiri dalam satu wilayah yang terpusat pada satu titik dan disebarkan melalui saluran wireless

   g) **Q-Act**

      Pelatihan dan Training SR dan CS baru (13-15 April 2004)

      Adanya program training untuk sales Representatif yang berhasil tersaring untuk angkatan Ke 2 sebanyak 13 orang, sedangkan untuk costumer Service sebanyak 4 orang. Pada program Training ini mereka mendapatkan materi Product Knowledge, Marketing dan

beberapa materi yang pada akhirnya akan mereka implikasikan pada posisi mereka sebagai tenaga penjual.

h) **Q-Profil**

Menjadi pengusaha dengan STOrman yang membahas tentang ulasan mengenai STOrman (Sentral Telepon Otomatis Rakyat Mandiri) dengan nara sumber SPV Sales PT. Quasar, Doni Dirgantara Asikin.

i) **Iklan**

Cybercolony atau QuasarIIX yaitu fasilitas terbaru dari PT. Quasar Cipta Mandiri

j) **Q-News**

Berita tentang adanya Pameran Communic Asia di Singapore

k) **Q-Tech**

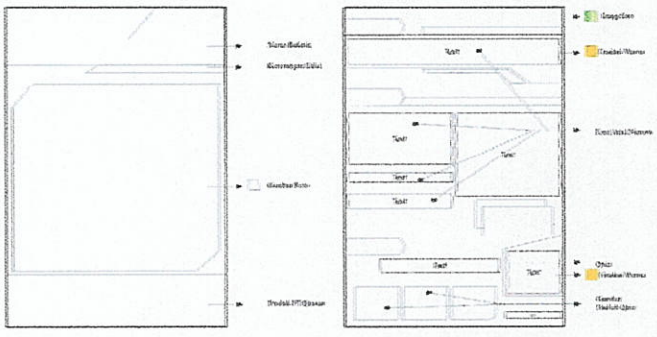
Dalam Q-Tech berikut ini dijabarkan adalah keunggulan produk dari Q-Net PABX.

l) **Q-Tips**

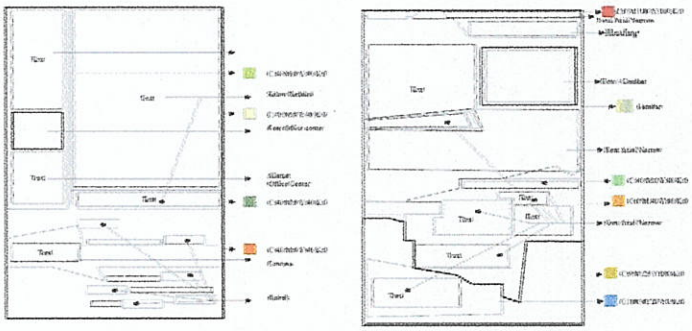
Berisikan tentang tips 9 Langkah menuju Sukses.

3. Pengerjaan Seketsa lay-out bulletin dua ke dalam komputer.

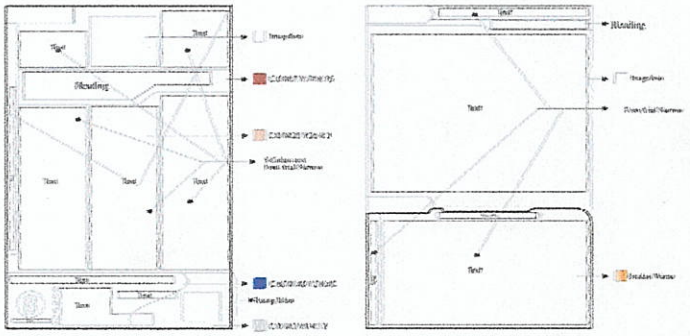
Dalam pengerjan ini pratikan memindahkan seketsa kasar kedalam komputer dengan mengunakan program Pagemaker. Hasil jadi buletin yang kedua ini dapat diliahat pada lembar lampiran. Adapun pengerjan seketsa lay-out kedalam komputer adalah sebagai berikut :



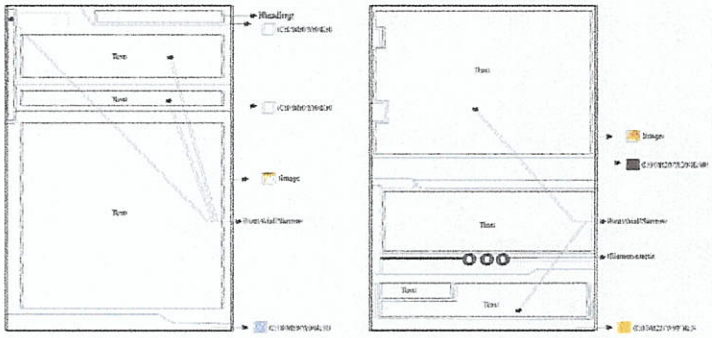
Cover dan Hal 1



Hal 1:7



Hal 6:3



Hal 4:5

Gambar 4.7 Lay-out Buletin ke 2

4. jadi (Finish)

   Hasil Jadi berupa print ad. Untuk hasil jadi pada laporan ini bisa dilihat dalam lembar lampiran.