BAB IV
LAPORAN PRAKTEK KERJA

1.2 Peranan Pratikan Dalam Perancangan Proyek

Didalam perusahaan peranan praktikan selama melaksanakan kerja praktek, sesuai dengan bagian yang telah diberikan oleh perusahaan yaitu pada divisi desain grafis, praktikan diberikan kepercayaan untuk ikut membuat alternatif-alternatif desain untuk setiap pekerjaan yang diberikan. Praktikan 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.

Pada setiap pengerjaan proyek, tentunya praktikan ikut berperan serta dalam pengerjaan, baik dalam hal membantu dalam konsep maupun sketsa gambar. Sesudah sketsa-sketsa jadi kemudian di aplikasikan melalui media komputer yang sudah tersedia di perusahaan tersebut, adapun jenis software yang dibutuhkan oleh praktikan yaitu :

1. Corel Draw 12
2. Corel Trasher
3. Photoshop
4. Photopaint

1.3 Pekerjaan Pratikan Selama Kerja Praktek

Adapun beberapa pekerjaan yang pratikan kerjakan selama praktek kerja yaitu Praktikan berkesempatan untuk membantu dalam membuat desain-desain yang diberikan diperusahaan, dan pekerjaan pratikan selama praktek kerja yaitu :

2. Pembuatan kartu nama perusahaan **PT. Duta Media Grafika**

3. Pembuatan konsep dan booklet touchscreen
4. Konsep dan pembutan proposal **"Sistem Integrasi Jumlah Kendaraan Parkir"**
5. Pembuatan cover CD "`**Puteri Gunung Hotel**" Lembang

Dan berikut ini adalah lampiran-lampiran karya desain yang sudah praktikan kerjakan, namun tidak semua desain yang sudah dikerjakan dapat dijelaskan dan diperlihatkan dalam makalah ini.

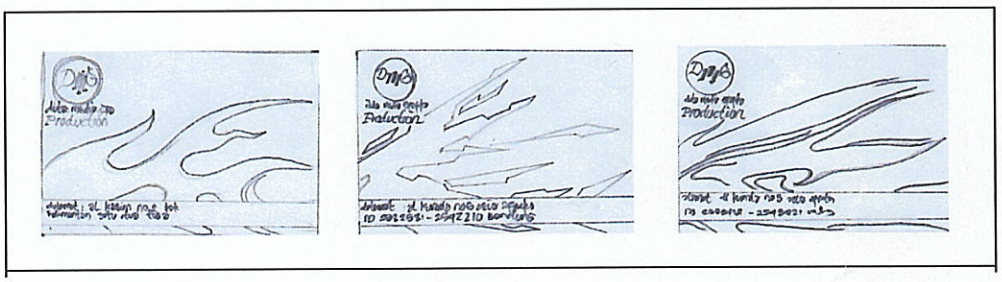
5.2.1 Kartu Nama PT. Duta Media Grafika

Desain kartu nama untuk perusahaan ini merupakan pekerjaan pertama dari perusahaan untuk praktikan kerjakan, dengan adanya pekerjaan yang diberikan praktikan merasa diberi kepercayaan untuk bisa memberikan yang terbaik bagi perusahaan.

Konsep Desain :

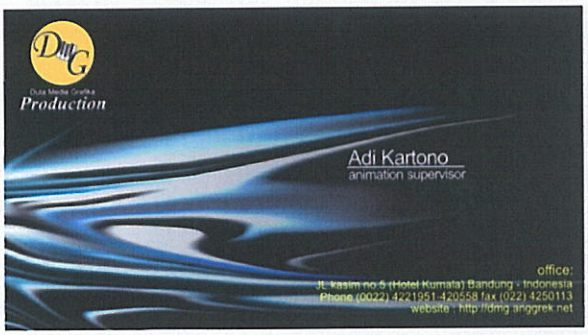
Dan konsep yang ditonjolkan untuk kartu nama ini adalah *Elegan serta Futuristic.* Ide awal ini kemudian dikembangkan dengan cara membuat beberapa alternatif sketsa gambar yang kemudian diajukan dengan cara presentasi dihadapan ketua divisi multimedia.

Berikut adalah sketsa Awal desain :



Gambar 1 Desain kartu nama

Berikut adalah desain jadi kartu nama :



Gambar 2 Sketsa kartu nama

4.2.2 Media Touchscreen

Touchscreen merupakan salah satu produk inovasi dalam dunia komputerisasi, berangkat dari kebutuhan manusia yang semakin hari ingin membuat segala sesuatunya semakin mudah dan menyenangkan.

Interaktif adalah kesan pertama yang diterima jika sedang membicarakan touchscreen, karena hanya dengan sentuhan jari apa yang kita inginkan akan terlaksana, sedangkan untuk mengkomunikasikan touchscreen sendiri pada khalayak atau audience, ada beberapa hal yang dapat dimanfaatkan yaitu, keunggulan apa yang dimiliki touchscreen sehingga berbeda dengan yang lain, keunggulannya antara lain :

1. **Bentuk**

Bentuk luar yang didesain sedemikian rupa sehingga tampak menarik, akan tetapi bentuk bukan merupakan suatu keunggulan yang permanen artinya tampilan luar yang didesain saat ini belum tentu digunakan terus menerus akan tetapi disesuaikan dengan apa yang akan disampaikan atau event tertentu.

2. Interaktif

User yang ingin mem-browser isi dari touchscreen dapat berinteraksi langsung, hanya dengan menyentuhkan ujung jari apa yang kita inginkan akan tercapai. Keunggulan ini juga akan mengalami perubahan akan tetapi media interaktif dapat di upgrade setiap saat sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan teknologi yang semakin hari semakin canggih.

Kesan Interaktif inilah yang akan praktikan tonjolkan dalam mengkomunikasikan touchscreen, karena dengan ke-Interaktifan inilah touchscreen berbeda dengan yang lain.

Konsep desain :

Adapun Strategi komunikasi yang disampaikan yaitu :



Bagan 3 Strategi komunikasi

a. Skematis Konsep Dan Analisis

Karakter produk :

- Touchscreen media interaktif / komunikasi dari komunikan ke konsumen.
- Memberikan informasi atau pesan dari perusahaan atau instansi.
- Memberikan kemudahan kepada konsumen dengan cara menyentuh (berinteraksi dengan layer).
- Media komunikasi yang dapat di upgrade.

↓

TUJUAN

(Memberikan informasi / pesan)

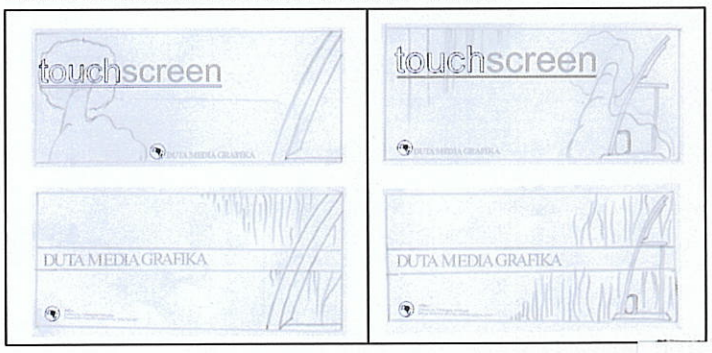
↓

POINT OF SALE

USP (Unique Selling Point)
- Media informasi / pesan
- Media interaktif yang dapat di upgrade
- Media teknologi interaktif (langsung Berinteraksi dengan layer)

ESP (Emosional Selling Point)
- Memberikan kemudahan pada konsumen.

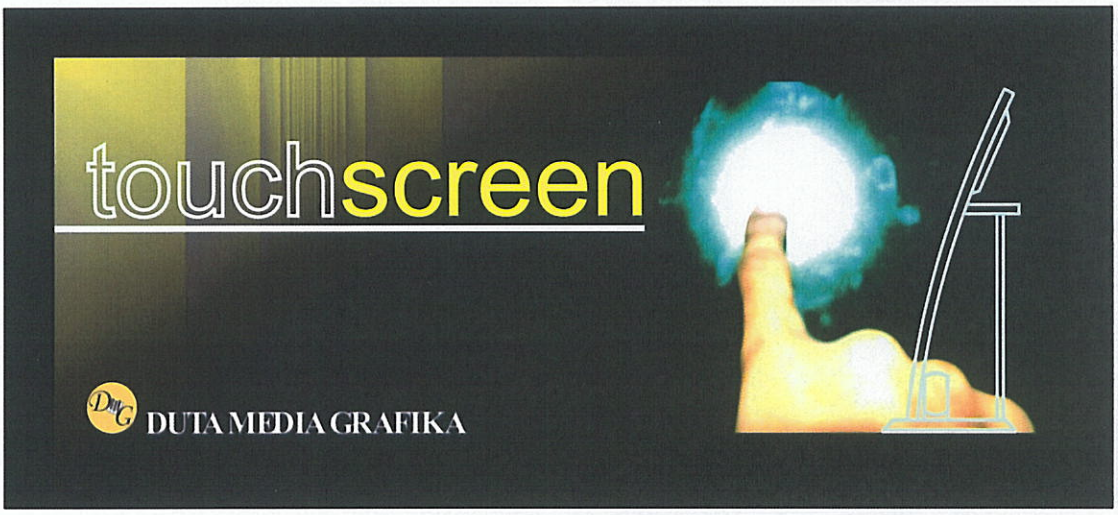
Berikut adalah sketsa desain awal :



Gambar 3 Sketsa touchscreen

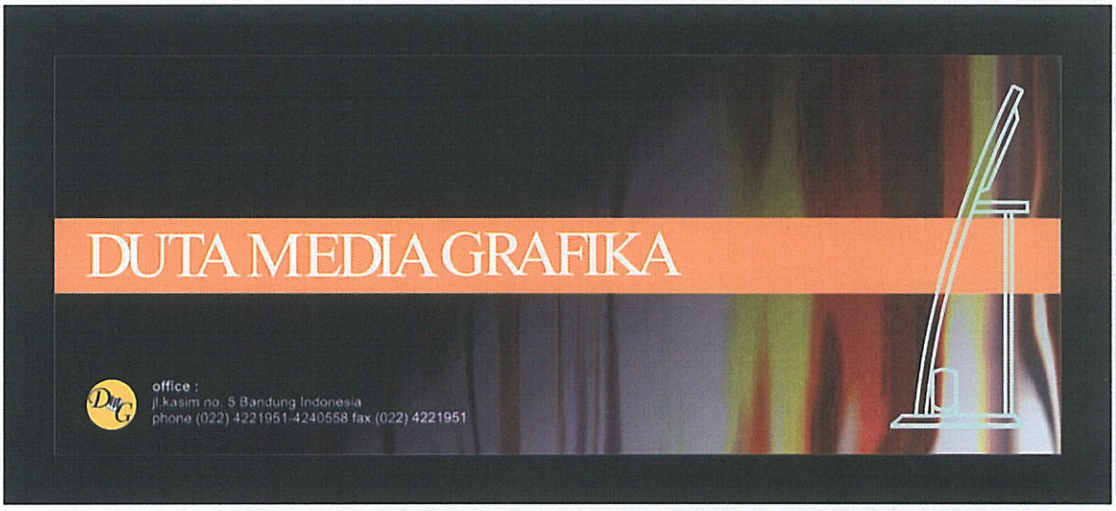
Berikut adalah desain jadi touchscreen :

1. Lembar cover depan :



Gambar 4 Cover depan

2. Lembar cover belakang :



Gambar 5 Cover belakang

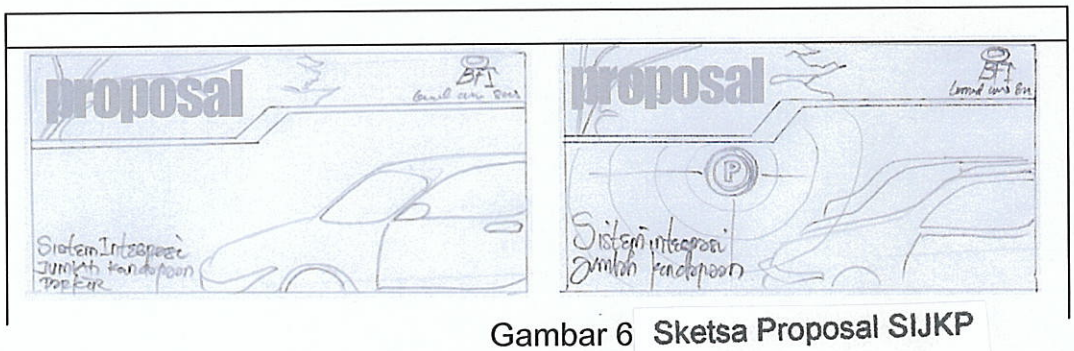
4.2.3 Proposal Sistem Integrasi Jumlah Kendaraan Parkir

Proposal ini merupakan sebuah pengajuan untuk sistem perparkiran yang ada di jakarta namun mengenai konsep dan sketsa perusahaan mencoba memberikan kepercayaan kepada praktikan agar dengan adanya berbagai proyek praktikan mampu mengerjakan secara baik dan sukses.

Konsep desain :

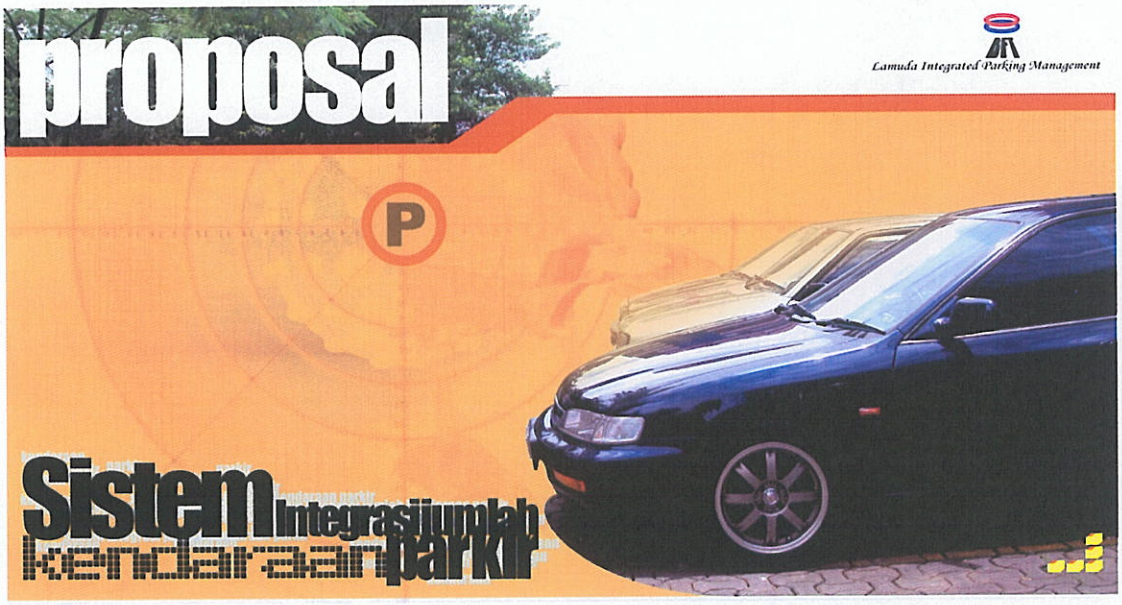
Konsep yang akan diangkat yaitu teratur, aman, serta nyaman. Dengan konsep yang singkat dan padat praktikan mencoba menjabarkan dengan sketsa-sketsa gambar yang kemudian mencari bahan-bahan tentang perparkiran diantaranya dengan cara memontret berbagai sudut perparkiran yang kemudian gambar discan dan di ekplorasi di komputer.

Berikut adalah sketsa desain awal :



Gambar 6 Sketsa Proposal SIJKP

Berikut adalah desain jadi cover proposal Sistem Integrasi Jumlah Kendaraan Parkir :



Gambar 7 Cover Proposal