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 Perusahaan 08 Event Organizer

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

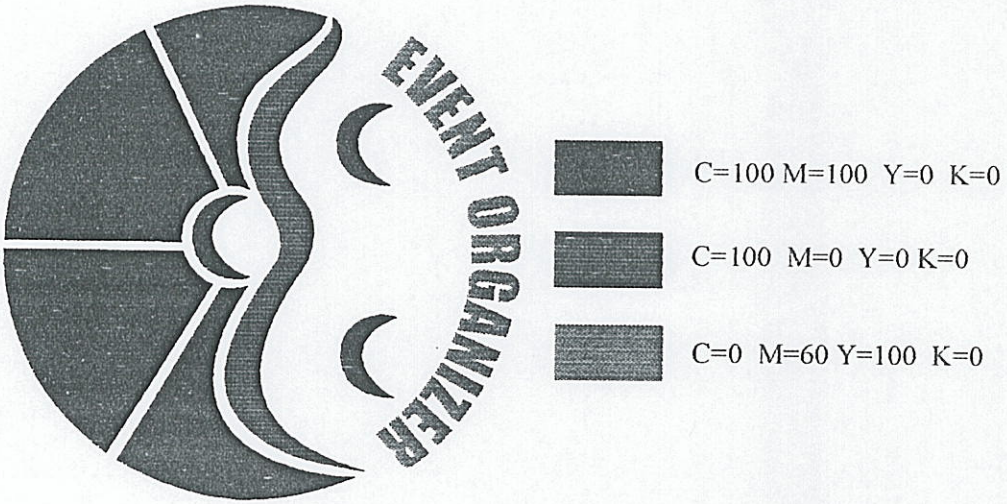
Tahap-tahap pengerjaan :

1. Mempelajari kelebihan, kekuatan, kelemahan perusahaan dan lainnya untuk mencari sesuatu yang akan diangkat. 08 Event Organizer lebih memfokuskan pada event-event yang erat hubungannya dengan musik sehingga perusahaan menginginkan adanya alat musik pada logo perusahaan.
2. Mempelajari beberapa elemen yang signifikan dengan perusahaan tersebut. Perusahaan menginginkan ada objek roda pedati dan juga bentuk gitar untuk mewakili angka 08 sehingga memudahkan praktikan untuk membuat alternatif desain logo.
3. Mencari dan membuat tipografi untuk logotype yang dapat mencerminkan konsep yang ada. Praktikan menggunakan huruf Impact karena bentuknya tegas untuk menunjukkan bahwa 08 Event Organizer serius dalam menangani setiap order dari klien dengan hasil maksimal. Warna orange mengekspresikan komunikatif, ketulusan hati, kedekatan dan mudah menerima.
4. Membuat sketsa kasar untuk mendapatkan penggambaran yang sempurna.
5. Untuk elemen roda pedati, praktikan memakai warna biru tua karena melambangkan kematangan, sederhana, rendah hati dan

ketidakterbatasan. Yang berarti perusahaan ini akan melayani klien dengan sungguh-sungguh dan rendah hati tanpa memilih-milih siapa pun kliennya.

6. Warna biru terang pada elemen gitar berarti mengekspresikan kedewasaan dan tidak menonjolkan diri, tapi berharap dipahami dengan cinta dan bukan dengan kekerasan yang timbul terus dari hati.
7. Membuat desain logo dengan aplikasi komputerisasi baik dari segi bentuk dan warna untuk diajukan pada Manager Divisi Desain perusahaan 08 Event Organizer.

   Hasil dari logo yang dibuat oleh praktikan seperti berikut:



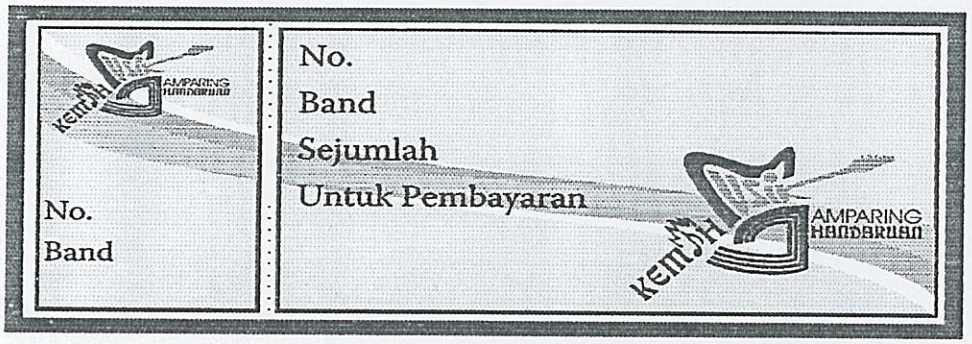
4.4.1 Kwitansi Pembayaran Peserta Kemah Musik Jamparing Handaruan 2004

Tahap-tahap pengerjaan :

1. Kwitansi ini dibuat dalam bentuk persegi panjang dengan ukuran 23 x 9 cm yang dibagi menjadi dua bagian seperti halnya kwitansi biasa yaitu satu bagian untuk diserahkan kepada peserta dan satu bagian lainnya untuk dipegang sebagai bukti untuk panitia.

2. Konsep visual dari kwitansi ini menampilkan logo acara dan 3 buah garis lengkung yang tampak saling bertaut dengan warna yang bergradasi dari putih sampai abu-abu, yang berarti sebuah hubungan yang erat. Dalam hal ini musik yang beraliran keras hingga yang lembut sekalipun dapat dipersatukan dalam acara ini.
3. Warna-warna yang diambil dalam kwitansi ini warna yang terkait dengan apa yang diterapkan pada warna logo acara Kemah Musik Jamparing Handaruan 2004.
   - Warna merah menandakan semangat yang menyala-nyala, keceriaan dan keaktifan (dinamis). Yang berarti acara ini dibuat untuk orang-orang yang mempunyai semangat dan aktif dalam bermusik.
   - Warna abu-abu pada latar belakang menandakan kedudukan jiwa yang netral.Tidak penuh kemungkinan seperti putih dan tidak pasif seperti hitam. Yang berarti acara ini tidak membeda-bedakan berbagai aliran musik yang ada. Semua dapat dipersatukan dalam acara ini.
   - Font yang digunakan yaitu Book Antiqua karena lebih bersahabat dan mudah untuk dibaca.

Hasil dari kwitansi yang dibuat oleh praktikan seperti berikut:



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

C=0 M=0 Y=0 K=30

C=0 M=0 Y=0 K=10

C=0 M=0 Y=0 K=20

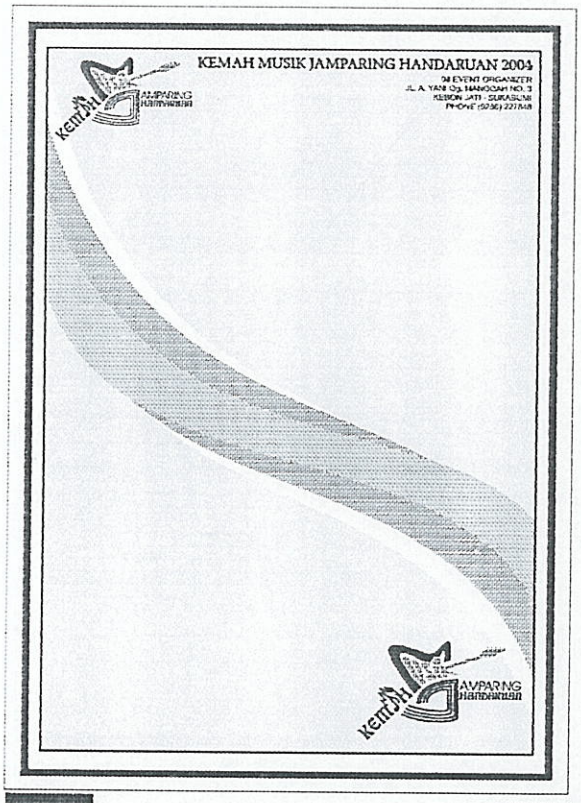
C=0 M=0 Y=0 K=0

4.4.2 Kop Surat Kemah Musik Jamparing Handaruan 2004

Tahap-tahap pengerjaan :

1. Kop surat ini dibuat dengan ukuran 21 x 29,7 cm.
2. Konsep visual dari kop surat ini sama dengan kwitansi karena kop surat ini merupakan pengembangan dari kwitansi baik dari logo, warna, elemen gambar dan font. Yang membedakan yaitu bentuk font pada nama acara dan alamat, penempatan logo, penempatan nama acara dan alamat serta garis lengkung yang bergradasi.
3. Pada layout / komposisi desain kop surat ini, logo acara ditempatkan di sisi kiri atas dan kanan bawah, yang menyesuaikan diri pada keseimbangan asimetris. Karena meletakkan unsur yang satu lebih besar dan jaraknya jauh lebih besar dari unsur yang lain, akan tetapi nilai keseimbangan masih tetap dirasakan. Cara ini lebih terasa artistik, dinamis dan hidup.
4. Komposisi garis lengkung yang bergradasi dari putih ke abu-abu menyesuaikan pada irama atau ritme dengan menciptakan penarikan garis dengan jalan membuat variasi arah.
5. Font pada nama acara yaitu Warnock Pro. Karena font ini mengekspresikan intelektualitas. Sedangkan pada alamat menggunakan font Arial karena tidak formal, lebih hangat dan bersahabat.

Hasil dari kop surat yang dibuat oleh praktikan seperti berikut:



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

C=0 M=0 Y=0 K=30

C= 0 M=0 Y=0 K=10

C=0 M=0 Y=0 K=20

C=0 M=0 Y=0 K=0