BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

V.1. Peranan Praktikan Dalam Perancangan Proyek

Peranan Mahasiswa sebagai Praktikan dalam perusahaan CV. Trikarsa Multimedia adalah sebagai desainer Grafis Printing, yang merupakan tempat proses awal perancangan semua proyek desain sebelum masuk ke langkah proses produksi selanjutnya. Tugas yang praktikan lakukan meliputi tracing gambar dan pembuatan Booklet dan Spanduk untuk sebuah acara Open House

IV.2. Pekerjaan Praktikan selama Kerja Praktek

Selama dua bulan melaksanakan Kerja Praktek di perusahaan CV.Trikarsa Multimedia, mahasiswa sebagai praktikan mendapatkan beberapa pekerjaan yang dipercayakan kepada kami. Karya yang kami buat merupakan desain alternatif dari order-order yang ada.

Pekerjaan yang dipercayakan pihak perusahaan pada kami adalah desain-desain media promosi sebuah acara Open House Gelar Industri.

IV.2.1. Konsep Desain

Open House Gelar Industri merupakan suatu acara pameran hasil industri dan pelatihan berbasis kompetensi yang ditujukan untuk kalangan umum. Acara ini diselenggarakan oleh kerjasama Depnaker dan Pusat Pelatihan Kerja Industri dan Jasa Manufaktur NVTDC Bandung. Acara ini rencananya akan dilaksanakan di Jalan Gatot Subroto No. 17 Bandung pada tanggal 02 – 04 Desember 2004.

Adapun maksud dan tujuan acara ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi yang akurat dan lengkap mengenai dunia Pelatihan & Keahlian dengan mempertunjukkan beberapa model pelatihan (CBT, PBT, COMBATRA)

2. Sebagai sarana dalam menyamakan persepsi terhadap pentingnya keberadaan lembaga Pelatihan dalam penyediaan Sumber Daya Manusia yang berkualitas untuk memanfaatkan peluang dan menjawab tantangan era global

3. Mengantisipasi perkembangan dunia industri khususnya di bidang TeknologiTerapan.

4. Merupakan media informasi dan komunikasi untuk melakukan hubungan kemitraan dan kerjasama di bidang pelatihan bagi berbagai elemen masyarakat, dunia usaha baik swasta maupun pemerintah.

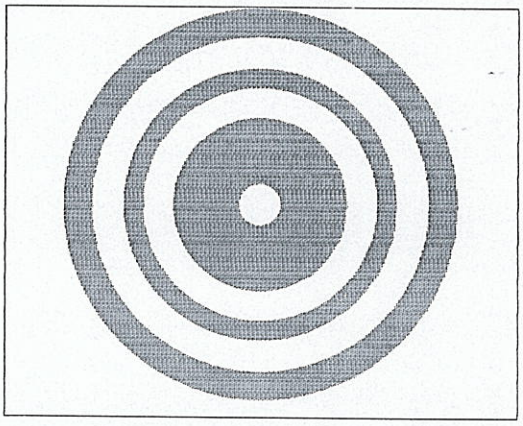
5. Membantu pihak industri untuk memperkenalkan keunggulan hasil produksi dalam negeri,menghadapi persaingan global.

Dari tujuan diatas, dapat disimpulkan bahwa Open House Gelar Industri dan Pelatihan Berbasis Kompetensi ini bergerak di bidang industri yang mengangkat sumber daya manusia. Maka dari itu, setelah melalui tahap pencarian ide, kami mengambil kesimpulan bahwa karakter yang didapat untuk penerapan desain pada acara Open House ini adalah:

- sistematis, teratur
- Tegas, kuat.
- tenang dan memiliki banyak ruang kosong (sesuai dengan karakter psikografi yang mana berpendidikan dan terencana)
- karena merupakan ajakan maka harus pula memiliki kesan informal dan persuasif

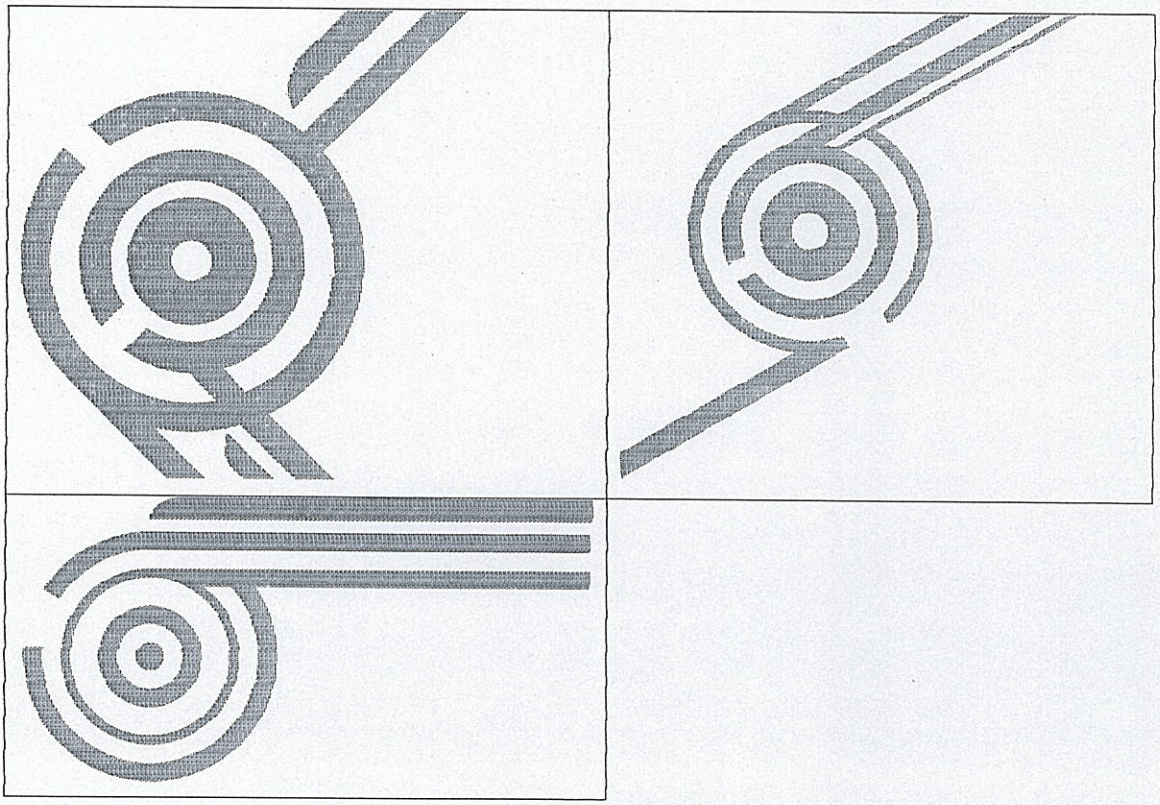
Dari kesimpulan tersebut, kami menentukan satu objek sebagai salah satu perwakilan dari kesimpulan-kesimpulan tersebut, yang tentu saja berhubungan dengan bidang industri, yaitu: Gerigi.

Gerigi memiliki bentuk bulat yang memberi kesan dinamis. Kemudian setelah melalui proses analisa dan penyederhanaan didapatlah bentuk seperti berikut:



Gambar 4.4 Bentuk Dasar Logo

Selanjutnya gambar tersebut diolah dengan berbagai macam variasi penggayaan yang diusahakan tidak menyimpang dari konsep awal, sehingga diperoleh bentuk-bentuk seperti ini:



Gambar 4.5 Bentuk Logo Setelah Penggayaan

Gambar di atas disesuaikan dengan konsep yang telah ada, dimana garis lurus yang menempel pada lingkaran menggambarkan tentang suatu hubungan yang mengacu pada salah satu tujuan Open House ini, yaitu: "Merupakan media informasi dan komunikasi untuk melakukan hubungan kemitraan dan kerjasama di bidang pelatihan bagi berbagai elemen masyarakat, dunia usaha baik swasta maupun pemerintah." Selain itu garis tersebut memberikan suatu kesan dinamis yang tidak hanya bergerak di tempat tapi juga melakukan hubungan dengan luar sistem.

Dalam mengatur komposisi, kami banyak menempatkan gambar dalam posisi miring untuk memperoleh kesan dinamis sebagai konsep dasar desain ini, dan untuk memberi kesan luas atau leluasa dalam bergerak, kami menempatkan ruang kosong (*white space*) sebagai kesan ruang untuk bernafas sehingga desain tidak terkesan sesak.

Sedangkan dalam pemilihan warna, kami memakai warna biru sebagai warna dominan. Dimana warna biru memberikan kesan tenang yang sejalan dengan ruang kosong yang banyak ditempatkan dalam desain-desain ini. Sehingga pada keseluruhan antara kesan dinamis, ruang kosong dan warna biru mejadi kesatuan konsep yang kuat dalam desain Open House untuk bidang industri ini.

Adapun untuk pemakaian tipografi, kami mengambil konsep penyederhanaan yang digabung dengan kesan tegas yang semula didapat dari awal proses mendesain. Sebagai hasilnya kami menggunakan huruf *Arial* dan *Arial Black.* Karena selain kedua huruf ini merupakan huruf yang sederhana dan mudah terbaca, juga memiliki kesan tegas pada salah satunya yaitu *Arial Black* yang memiliki ketebalan lebih besar dibanding *Arial.*

IV.2.2. Hasil Desain

1. Booklet

Merupakan proposal pengajuan acara yang berisi latar belakang masalah, tujuan, dan hal-hal yang berkaitan dengan acara open house, seperti: Harga/ukuran Stand, pemasukan dan pengeluaran barang, formulir, ketentuan peserta dan lain sebagainya.

Adapun hasil dari desain alternatif Booklet untuk bagian Kover dengan ukuran: Lebar 42 cm, Tinggi 30 cm, dengan posisi terbuka, adalah sebagai berikut:



Cover bagian belakang Cover bagian depan

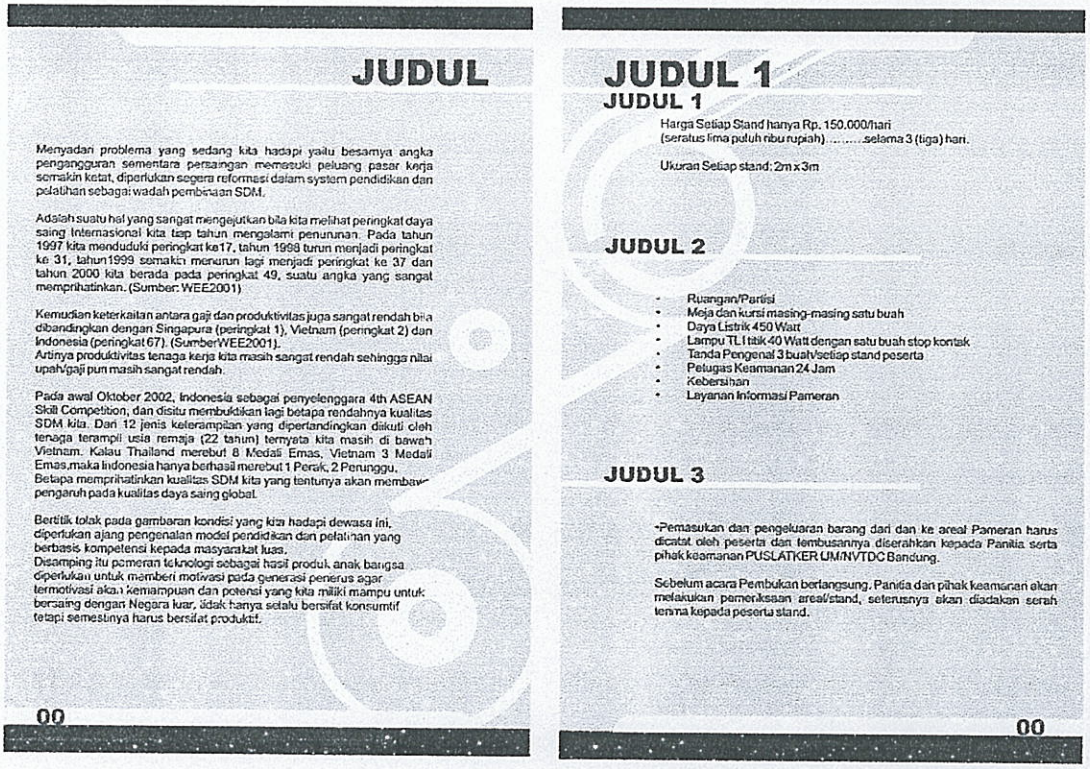
Gambar 4.6 Booklet Bagian Cover

Langkah pengerjaan:

1) Buka program *Photo Shop 7.0*
2) Klik *File - New*, tentukan: *Width:* 42, *Height:* 30, *Resolution:* 300 dpi, *Mode: RGB, Content: Transparent,*
3) Insert gambar dari file
4) Kemudian beberapa gambar dijadikan satu dengan komposisi tertentu dengan bantuan *Crop Tool* dan pengunaan Opacity beberapa persen
5) Hasil gambar dalam ukuran 42 x 30 cm ini di *Save* dalam ekstensi JPG
6) Untuk pengerjaan selanjutnya, buka program *Corel Draw 10*

7) Klik *File – Import* gambar yang sudah di *save* melalui program *Photo Shop* sebelumnya dan dijadikan sebagai sebuah *Background*
8) Klik *Rectangle Tool* untuk membuat bentuk kotak, klik *Ellipse Tool* untuk membuat bentuk lingkaran dan klik *Bezier Tool* untuk membuat bentuk lain yang lebih bebas.
9) Gunakan *Shape Tool* untuk mengolah gambar-gambar tersebut.
10) Gunakan *Pick Tool* untuk mengatur komposisi
11) Untuk membuat gambar miring sebesar 30 derajat, maka rubahlah *Angle Of Rotation*-nya
12) Klik *Text Tool* untuk membuat tulisan dan rubahlah *Angle Of Rotation*-nya untuk membuat tulisan miring sebesar 30 derajat
13) Untuk text tertentu yang memiliki gradasi, digunakan *Fill Tool – Fountain Fill Dialogue* dengan *Type Linier*
14) *Save* File dalam ekstensi CDR

Sedangkan hasil dari desain alternatif Booklet untuk bagian isi dengan ukuran: Lebar 21 cm, dan Tinggi 30 cm, adalah sebagai berikut:



Isi bagian kiri

Isi bagian kanan

Gambar 4.7 Booklet Bagian Isi

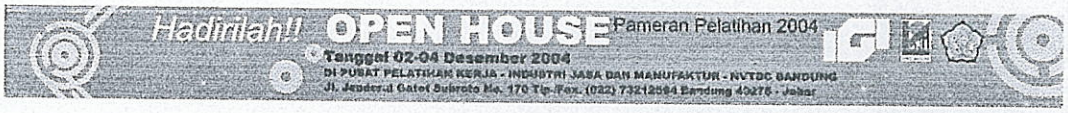
Langkah Pengerjaan:

1) Buka program *Corel Draw 10*
2) Klik *New Grafic.* Tentukan kertas dengan ukuran 21 x 30 cm
3) Klik *Rectangle Tool* untuk membuat *Background* dan bentuk kotak lainnya.
4) Klik *Ellipse Tool* untuk membentuk lingkaran dan klik *Shape Tool* untuk mengolah gambar
5) Untuk merubah posisi gambar menjadi 30 derajat, rubahlah *Angle Of Rotation*-nya
6) Klik *Text Tool* untuk membuat semua tulisan yang ada pada bidang gambar
7) Untuk mewarnai gambar dan tulisan digunakan *Color Palettes*

8) Atur komposisi dengan menggunakan *Pick Tool* sehingga setiap bidang tersusun sedemikian rupa sesuai dengan yang diinginkan
9) *Save* File dalam ekstensi CDR

2. Spanduk

Spanduk merupakan salah satu media promosi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau sebuah sambutan. Adapun hasil dari desain alternatif Sepanduk dengan ukuran: Lebar 10 m, 0.9 m, adalah sebagai berikut:



Gambar 4.8 Spanduk 1

Spanduk di atas merupakan Spanduk yang berisi tentang informasi diselenggarakannya acara. Seperti waktu, tempat, keterangan mengenai acara dan pihak-pihak yang melatar belakangi dan ikut serta dalam keberlangsungan acara ini.



Gambar 4.9 Spanduk 2

Sedangkan Spanduk di atas merupakan Spanduk mengenai penyambutan terhadap Bapak mentri yang menjadi tamu spesial dari salah satu tamu undangan dalam acara Open House ini.

Langkah pengerjaan:

1) Buka program *Corel Draw 10*
2) Klik *New Grafic.* Tentukan kertas dengan ukuran 10 x 0.9 m
3) Klik *Rectangle Tool* untuk membuat *Background* dan bentuk kotak lainnya.

4) Klik *Ellipse Tool* untuk membentuk lingkaran dan klik *Shape Tool* untuk mengolah gambar
5) Untuk merubah posisi gambar menjadi 30 derajat, rubahlah *Angle Of Rotation*-nya
6) Klik *Text Tool* untuk membuat semua tulisan yang ada pada bidang gambar
7) Untuk mewarnai gambar dan tulisan digunakan *Color Palettes*
8) Atur komposisi dengan menggunakan *Pick Tool* sehingga setiap bidang tersusun sedemikian rupa sesuai dengan yang diinginkan
9) Untuk membuat logo diperlukan penge-*Trace*-an terlebih dahulu dengan mengambil dari data asli berupa gambat dengan format JPG
10) penge-*Trace*-an dilakukan secara manual dengan menggunakan *Bezier Tool*
11) *Save* File dalam ekstensi CDR