BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Selama Praktikan melakukan kerja praktek, Praktikan ditempatkan pada bagian desain grafis dan ilustrasi sebagai desainer. Bagian yang bertugas untuk membuat ilustrasi-ilustrasi benda, suasana serta membuat grafis untuk diterapkan di media tertentu misalnya grafis untuk kaos, dan sebagainya. Selama di bagian itu Praktikan mendesain beberapa ilustrasi dan grafis.

Eksekusi akhir pada pekerjaan Praktikan ialah menggunakan *software* Corel Draw X4 yang Praktikan kuasai.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

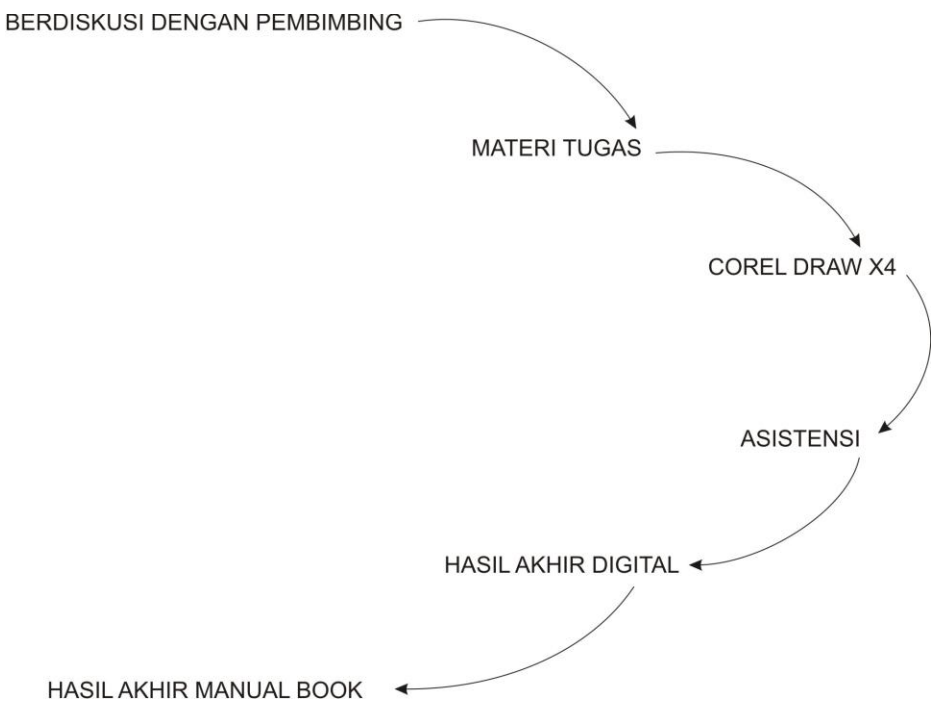
Selama kerja praktek di Museum Pos Indonesia, Praktikan mengerjakan banyak tugas yang garis besarnya adalah membuat desain untuk keperluan sarana promosi. Pada proses kerja, Praktikan diberikan kebebasan dalam mendesain berbagai sarana promosi yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Oleh pembimbing lapangan, Praktikan diberikan tugas untuk mendesain sarana promosi dengan menggunakan *software* yang paling Praktikan kuasai. Dalam hal ini karena Praktikan menguasai *software* Corel Draw X4, jadi Praktikan menggunakan *software* tersebut untuk mendesain.

Selain mengerjakan tugas di tempat kerja, terkadang Praktikan juga diberikan pekerjaan untuk dikerjakan di rumah. Itu dilakukan apabila Praktikan tidak bisa menyelesaikan pekerjaannya di tempat kerja apabila waktu yang tidak memungkinkan. Apabila semua tugas yang diberikan pembimbing lapangan kepada Praktikan sudah selesai semua, yang

terakhir harus dilakukan adalah membuatnya menjadi *manual book* untuk diserahkan kepada pembimbing Praktikan.

3.3 Metode Kerja Praktek

Metode yang dilakukan di tempat kerja biasanya adalah pembimbing memberikan sebuah tugas kepada desainer lalu desainnya akan direvisi hingga mendapatkan desain yang pas dan dijadikan hasil akhir. Pembimbing Praktikan adalah manajer dokumen dan museum dari perusahaan yaitu Pak H. Rachmat. Tugasnya biasanya diberikan langsung dengan berdiskusi dengan Praktikan untuk membahas apa yang akan dibuat sebagai sarana promosi. Waktu kerjanya sangat fleksibel karena menyesuaikan dengan jadwal kuliah dan bila pekerjaan Praktikan belum selesai maka Praktikan dapat mengerjakannya di rumah. Berikut ini adalah bagan metode kerja prakteknya:



Gambar III.1 Metode Kerja Praktek

3.4 Perancangan Ilustrasi Sarana Promosi

Praktikan mengerjakan ilustrasi benda yang dapat digunakan sebagai sarana promosi. Barang-barang yang Praktikan ilustrasikan adalah barang yang biasa digunakan oleh suatu perusahaan untuk mempromosikan perusahaan mereka. Produksinya sendiri akan diserahkan kepada perusahaan, jadi Praktikan hanya bersifat sebagai desainer, tentang akan diproduksi atau tidaknya adalah sepenuhnya keputusan perusahaan. Proyek yang dikerjakan ini merupakan proyek barang-barang promosi. Diantaranya adalah mug dan kaos yang Praktikan jadikan fokus dalam bahasan laporan ini.

3.4.1 Perancangan Mug

Perancangan pertama yang Praktikan kerjakan di Corel Draw X4 adalah mug. Praktikan merancang desain mug karena permintaan dari pembimbing lapangan. Menurut pembimbing dan Praktikan sendiri, mug memang sarana yang cukup bagus untuk dijadikan sebagai sarana promosi.

3.4.1.1 Konsep Perancangan

Konsep dari perancangan mug yang Praktikan kerjakan sebetulnya simple saja. Yaitu berkonsep dari ciri khas PT. Pos Indonesia itu sendiri dan anak – anak. Itu semua bisa dilihat dari warna dasar pada mug itu sendiri yang berwarna oranye dan terdapat gambar dari lambang PT. Pos Indonesia dan adanya gambar kartun dari pak pos yang bergaya sangat anak – anak.

Praktikan mengambil konsep itu karena pada umumnya tempat seperti museum adalah tempat yang sering dikunjungi anak – anak sebagai sarana pengetahuan dan pendidikan. Sedangkan aplikasi mug-nya sendiri adalah pembimbing lapangan yang meminta Praktikan untuk mengaplikasikannya.

3.4.1.2 Teknis Perancangan

Tugas ini adalah tugas yang diberikan untuk mengukur keahlian Praktikan dalam menggunakan Corel Draw X4. Pada tugas ini Praktikan menggunakan berbagai *tool* yang Praktikan kuasai dan butuhkan pada *software* Corel Draw X4.

Pada awalnya Praktikan dan pembimbing mendiskusikan tentang aplikasi apa yang akan diterapkan untuk sarana promosi. Setelah ditentukan bahwa mug yang akan diterapkan, barulah Praktikan mengerjakannya di Corel Draw X4. Setelah selesai, Praktikan langsung melakukan proses asistensi kepada pembimbing Praktikan.

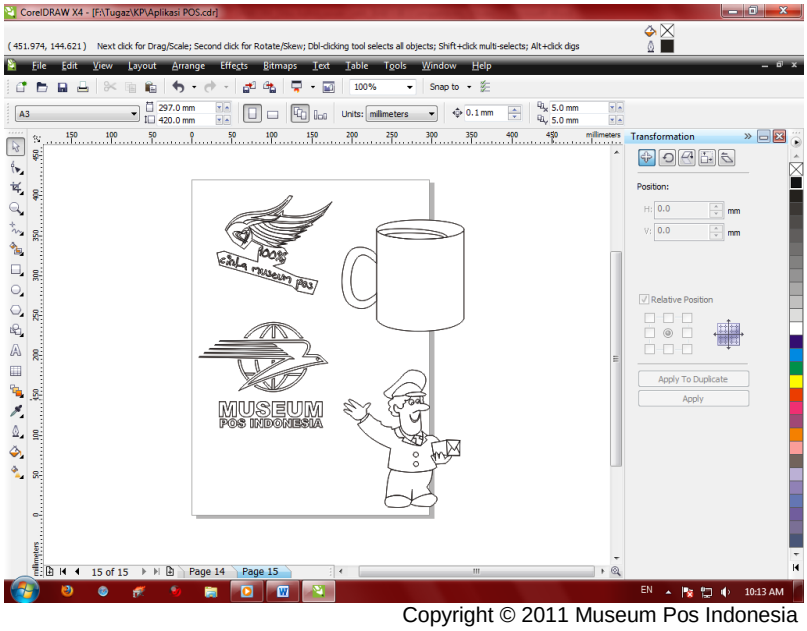
Pengerjaannya sendiri diawali dengan membuat bentuk mug. Setelah menjadi gambar mug, barulah Praktikan mewarnai gambar mug tersebut dan melanjutkan pembuatan ilustrasi lainnya, yaitu adalah membuat ilustrasi untuk diaplikasikan pada mug tersebut.

Software : Corel Draw X4
Ilustrasi : Mug
Warna : (C:0 M:60 Y:100 K:0), (C:0 M:0 Y:0 K:0) (C:0 M:0 Y:100 K:0) (C:100 M:100 Y:0 K:0) (C:100 M:0 Y:100 K:0) (C:0 M:100 Y:100 K:0)
Tools : *Pick tool, shape tool, text tool,* dan *pen tool.*
Tipografi :
Arial Black
aAbBcCdDeEfFgGhHiIjJkKlLmMnNoO
pPqQrRsStTuUvVwWxXyYzZ 0123456789

In His Hands

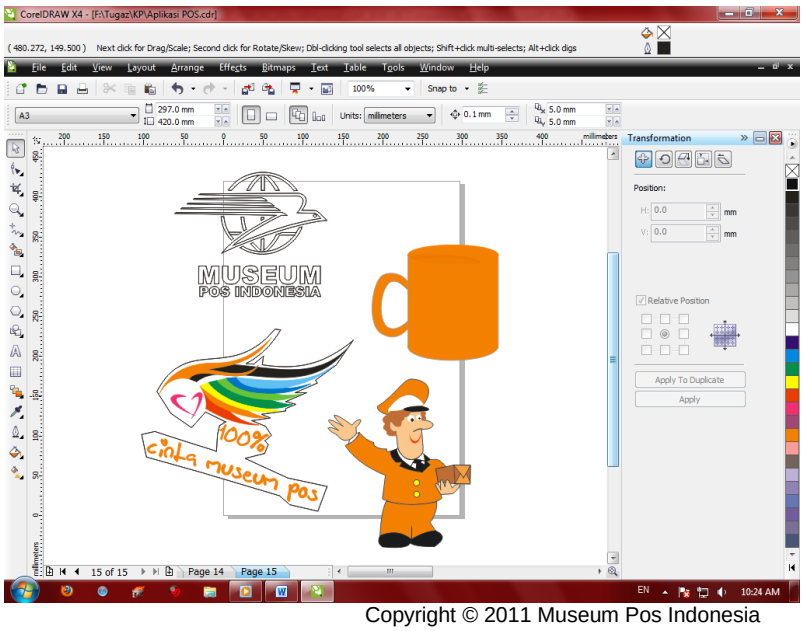
aAbBcCdDeEfFgGhHiIjJkKlLmMnNoO

pPqQrRsStTuUvVwWxXyYzZ 0123456789



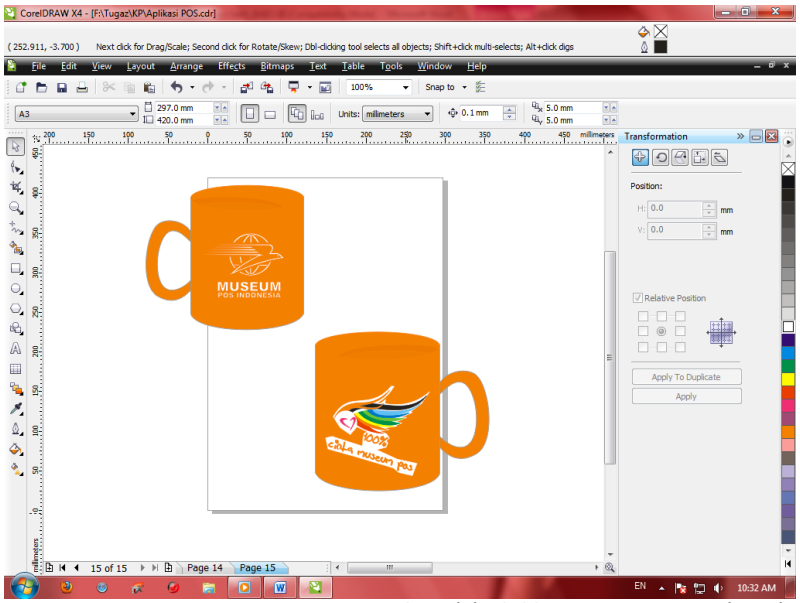
Copyright © 2011 Museum Pos Indonesia

Gambar III.1 Data Mentah Untuk Membuat Mug



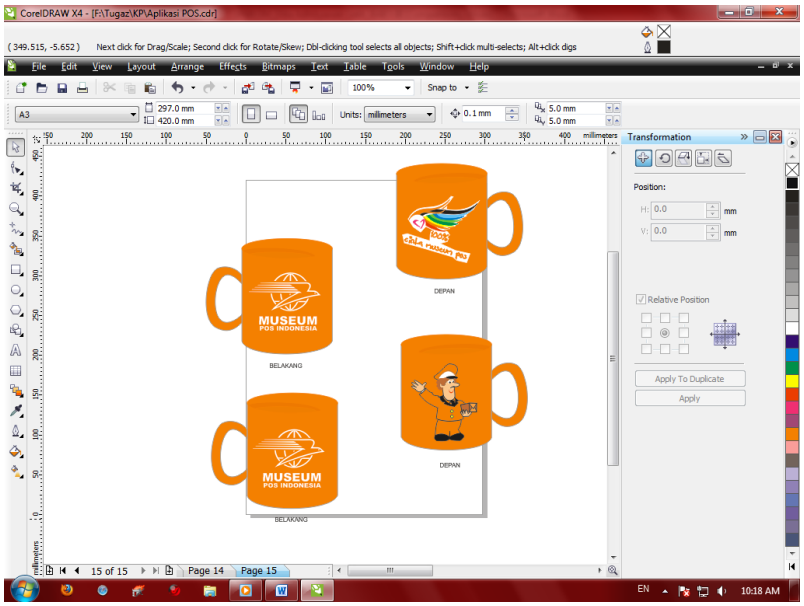
Copyright © 2011 Museum Pos Indonesia

Gambar III.2 Proses Pewarnaan



Copyright © 2011 Museum Pos Indonesia

Gambar III.3 Tata Letak Gambar



Copyright © 2011 Museum Pos Indonesia

Gambar III.4 Hasil Akhir

3.4.2 Perancangan Kaos

Selanjutnya perancangan yang Praktikan buat adalah perancangan kaos untuk sarana promosi. Perancangan kaos ini Praktikan sendiri yang mengajukan kepada pembimbing. Kaos ini bisa dipakai untuk *dresscode* apabila ada kegiatan *study tour* ke Museum Pos Indonesia.

3.4.2.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan dari kaos ini juga leebih mementingkan unsur dari PT. Pos Indonesia. Dengan mengutamakan warna oranye sebagai warna utamanya. Untuk kaos, Praktikan menggunakan desain yang lebih sederhana. Tidak terlalu banyak gambar yang Praktikan masukkan. Jadi desain kaos ini bisa dipergunakan untuk berbagai macam umur.

Selain warna oranye, Praktikan juga membuat kaos dengan warna putih. Tetapi tetap mengesankan PT. Pos Indonesia. Sehingga memiliki aternatif apabila diproduksi nanti.

Software : Corel Draw X4
Ilustrasi : Kaos
Warna : (C:0 M:60 Y:100 K:0) dan (C:0 M:0 Y:0 K:0) adalah warna utama, (C:3 M:38 Y:93 K:0), (C:0 M:0 Y:0 K:10)
Efek : *Power Clip*
Tools : *Pick tool, shape tool, text tool,* dan *pen tool.*
Tipografi :

Arial Black

aAbBcCdDeEfFgGhHiIjJkKlLmMnNoO

pPqQrRsStTuUvVwWxXyYzZ 0123456789

In His Hands

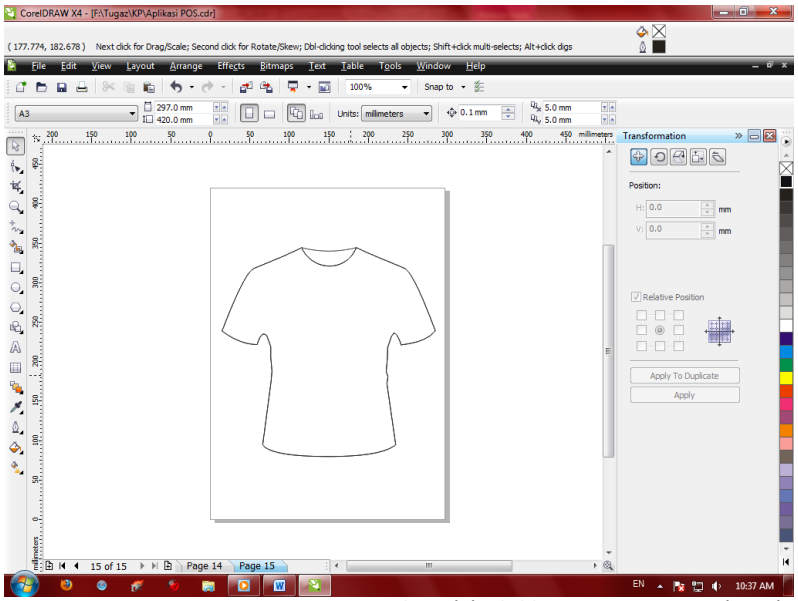
aAbBcCdDeEfFgGhHiIjJkKlLmMnNoO

pPqQrRsStTuUvVwWxXyYzZ 0123456789

3.4.2.2 Teknis Perancangan

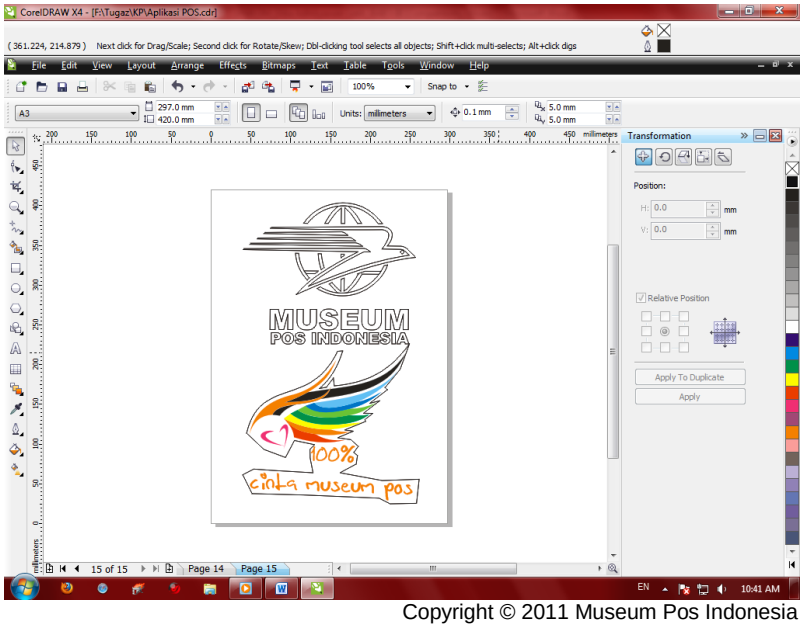
Sama seperti pada perancangan mug. Praktikan mendiskusikan terlebih dahulu pada pembimbing apa yang akan dibuat. Setelah kaos disepakati, barulah Praktikan memulai perancangan di *software* Corel Draw X4.

Pada proses pembuatan, pertama Praktikan membuat pola baju. Setelah selesai, Praktikan melakukan pengetrace-an logo PT. Pos Indonesia. Praktikan juga membuat logo dari slogan yang Praktikan gunakan. Setelah semua selesai, barulah Praktikan mulai melakukan tata letak gambar pada pola baju yang Praktikan buat. Tidak lupa juga untuk asistensi pada pembimbing.



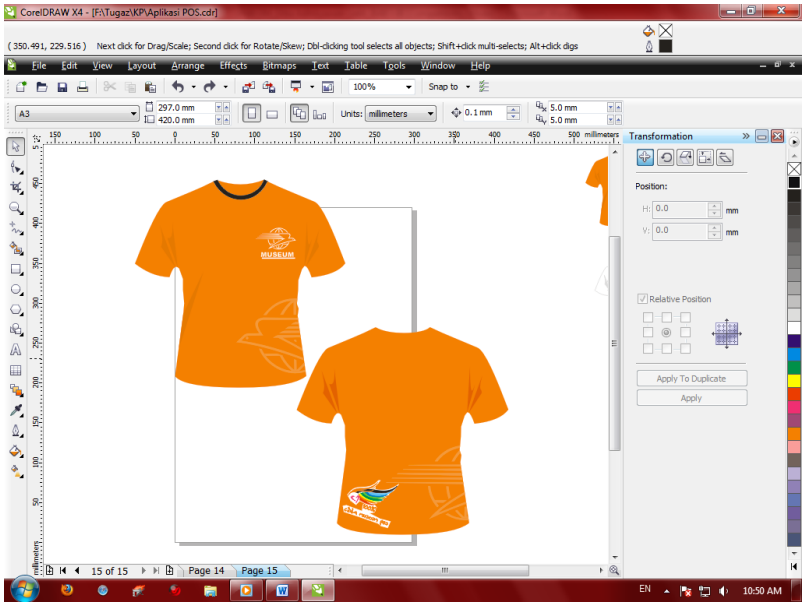
Copyright © 2011 Museum Pos Indonesia

Gambar III.5 Pola Kaos



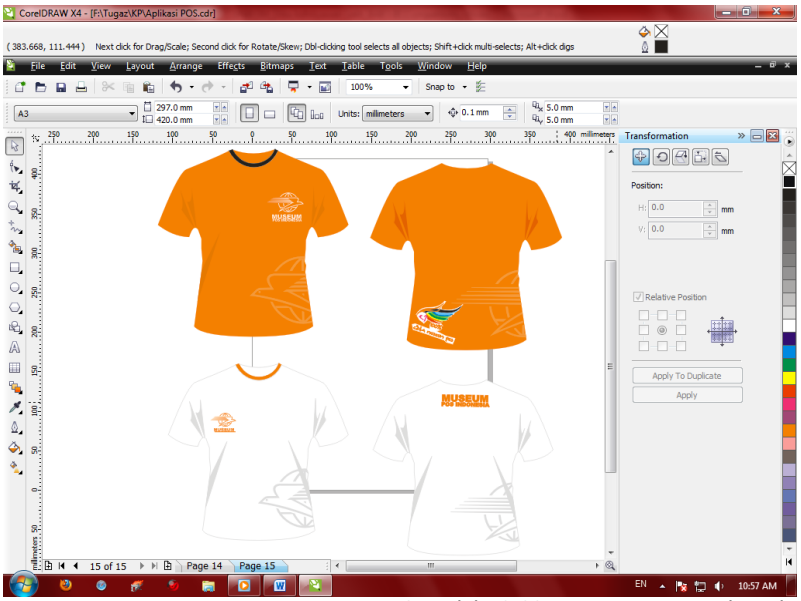
Copyright © 2011 Museum Pos Indonesia

Gambar III.6 Pembuatan Logo



Copyright © 2011 Museum Pos Indonesia

Gambar III.7 Pewarnaan & Peletakan Gambar



Copyright © 2011 Museum Pos Indonesia

Gambar III.8 Hasil Akhir