BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

PT. QUADRA YASA UTAMA merupakan perusahaan yang berbasis Teknologi informasi & Telekomunikasi juga berbasis konstruksi. Dan kini sedang melebarkan sayap di bidang desain komunikasi visual.

Peranan praktikan dalam melaksanakan kerja praktek di Perusahaan PT. QUADRA YASA UTAMA (Divisi Desain Komunikasi Visual) sangat membantu, karena disana praktikan di tempatkan sebagai tim desain yang mengerjakan hampir semua bidang desain komunikasi visual. Dalam posisi tersebut praktikan membantu merancang sebuah logo *Baitul Mal Wat Tamwil Islamic Tutorial Center* – UPI yang akan digunakan dalam setiap aplikasi media yang telah ditentukan. Dalam praktiknya, praktikan juga diberi tugas untuk membantu dalam membuat desain yang lain.

Di PT. QUADRA YASA UTAMA praktikan bertanggung jawab, bertugas terhadap bidang dan sektor kerja yang telah dibebankan dan diatur sesuai dengan kemampuan dan keahliannya dalam bidang dan mempertanggungjawabkan kerja kinerjanya kepada koordinator serta kepada pimpinan PT. QUADRA YASA UTAMA atas dasar pengerjaan harus profesional.

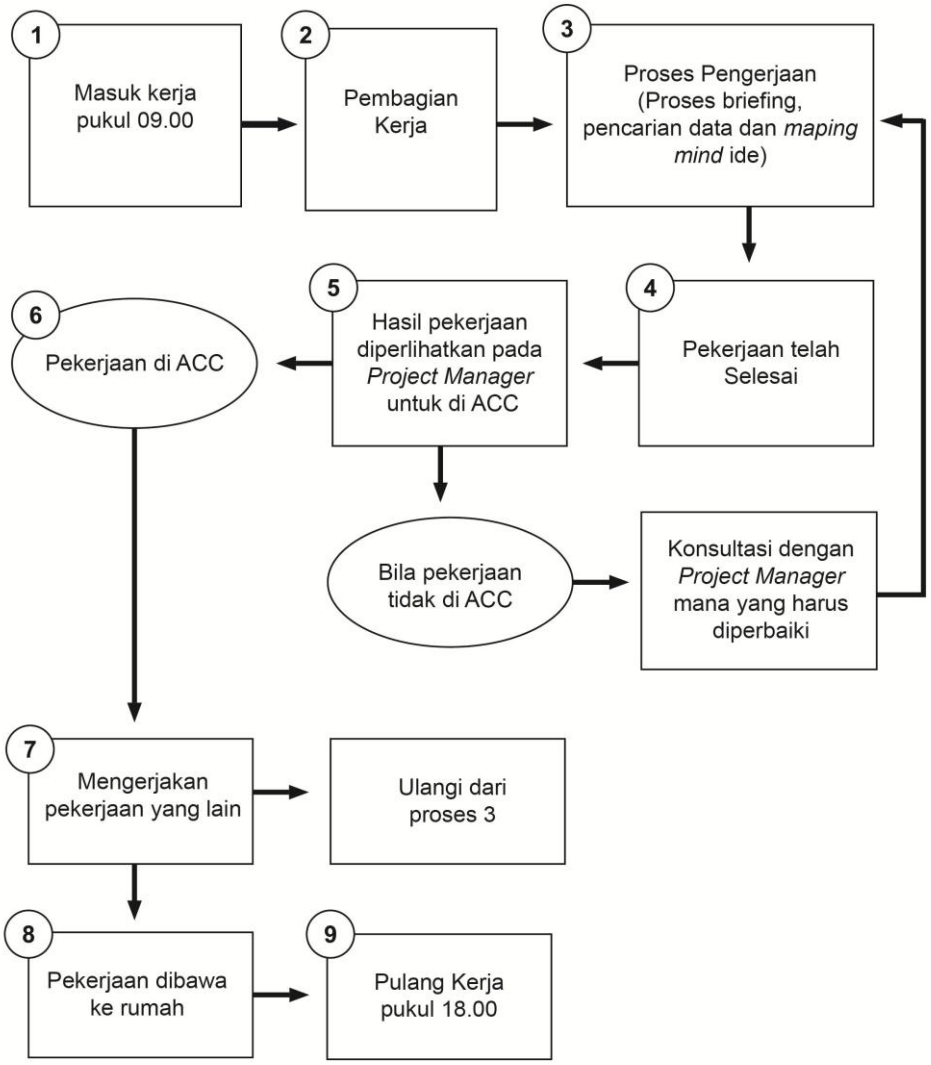
3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di PT. QUADRA YASA UTAMA

Dalam melaksanakan kerja praktek di perusahaan PT. QUADRA YASA UTAMA, banyak yang dikerjakan atau di beri tugas dan dilakukannya dalam pengerjaan yang tepat waktu seperti perancangan yang di buat oleh Praktikan seperti : *Companny Profile*, Video editing, membuat menu harga desain, membuat logo, membuat aplikasi media, dan apa saja yang berhubungan dengan desain komunikasi visual . Tapi dalam penyusunan makalah laporan kerja praktek ini, hanya membahas

mengenai perancangan logo *Baitul Mal Wat Tamwil Islamic Tutorial Center* – UPI.

Pengerjaan perancangan Logo *Baitul Mal Wat Tamwil Islamic Tutorial Center* – UPI ini membutuhkan waktu selama 10 kali pertemuan masuk kerja,dan 3 kali pertemuan langsung dengan klien dengan dibantu proses pengerjaannya oleh pembimbing kerja praktek yang bernama Bapak Arga .

1.3. Metode Kerja Praktikan



Tabel III.1 Metode Kerja Praktikan

Metode kerja selama melaksanakan kerja praktek di PT. QUADRA YASA UTAMA sebagai berikut:

- Masuk kerja sesuai jam kerja praktek yaitu hari Senin, Rabu dan Kamis. dari mulai jam 09.00 WIB s/d 18.00 WIB. Dan pada hari Selasa dan Jumat setelah jam perkuliahan.
- Tahap Proses pekerjaanya meliputi: proses briefing, pencarian data dan *mind map* ide, untuk pembuatan karya, melalui proses asistensi, dan hasil akhir pengerjaan.
- Praktikan diberi keleluasaan dalam mengerjakan pekerjaannya misalnya boleh sambil makan, minum kopi, dll, asalkan pekerjaan tersebut dapat diselesaikan tepat waktu
- Setiap pekerjaan yang telah diselesaikan oleh praktikan, di konsultasikan dengan pembimbing jikalau ada yang kurang atau yang perlu diperbaiki.
- Setiap pekerjaan dikerjaan di tempat kerja ada yang dibawa kerumah jika jam kerja sudah habis dan pekerjaan belum selesai.

3.4. Perancangan Logo *Baitul Mal Wat Tamwil Islamic Tutorial Center* – UPI

Pengertian *Baitul Mal Wat Tamwil* (BMT) dalam artian bahasa adalah " Rumah harta (Sosial) dan Niaga ". Dalam artian yang lebih luas adalah lembaga yang melakukan kegiatannya untuk tujuan sosial dan niaga dalam rangka mensejahterakan umat, yang dilakukan baik dengan menghimpun dana dari umat/masyarakat dan melakukan penyaluran/pembiayaan dalam sektor usaha riil, ada juga yang meyebut bahwa *Baitul Mal Wat Tamwil* adalah Lembaga Keuangan Mikro yang dapat dan mampu melayani kebutuhan nasabah usaha mikro kecil dan kecil-mikro berdasarkan sistem syariah atau bagi hasil (*Profit Sharing*).

BMT yang didirikan oleh DKM Mesjid Alfurqon sejalan dengan waktu, berkembang dengan banyaknya jumlah nasabah yang membutuhkan pembiayaan dan perutukan pembiayaan yang diperlukan menjadi semakin bervariasi.

a. Tujuan Pengembangan BMT

- Mengamalkan ajaran Al-Quran, tentang prinsip tolong menolong, memberantas kemiskinan umat, mendorong kemajuan ekonomi mikro, mendidik orang islam agar bekerja dengan manajemen yang baik, penuh kejujuran dan bisa dipercaya.
- Memakmurkan masjid dengan mengajak nasabah BMT untuk ikut sholat berjamaah di masjid.
- Menjalin kerjasama, saling membantu meningkatkan/ usaha antara yang mampu dengan yang membutuhkan.
- Mendidik nasabah rajin membuat catatan utang serta jujur dan disiplin dalam mencicil utang.
- Mengajak orang islam secara ikhlas mengeluarkan z*akat, infaq, shadaqoh* (ZIS) sesuai kemampuan.

b. Kegunaan BMT

Baitul Mal Wat Tamwil yang akan dibentuk ini menghimpun dana dari *zakat, infaq* dan *shadaqoh* serta modal pendiri atau modal abadi yang berasal dari masyarakat di lingkungan masjid, (lingkungan dekat dan lingkungan jauh) seperti tokoh-tokoh masyarakat, lembaga pemerintahan, dan perusahaan-perusahaan, serta para perantau.

Kemudian dana yang terkumpul akan diatur penggunaannya secara produktif, dengana cara:

1. Dipinjamkan dalam bentuk modal bergulir usaha kecil. Misalnya Rp 400.000 maksimal tanpa bunga, dan harus dicicil. Kelak diharapkan dari mereka yang meminjam akan memberi *infaq* ke Baitul Mal.
2. Diberikan sebagai pinjaman darurat kepada orang yang memerlukan.
3. Dibagikan kepada para *mustahik* secara selektif, yang betul-betul perlu dibantu sesuai aturannya.

4. Diberikan *zakat* kepada nasabah untuk melunasi utang, yang betul-betul bangkrut, tidak sanggup membayar utang.

Dalam hal ini tentu timbul *khilafiyah*, seperti pandangan bahwa *zakat* tidak boleh dipinjam-pinjamkan, tapi harus dibagi habis, kecuali bagian *amilin* bisa dikelola sendiri oleh BMT. Hendaknya *khilafiyah* ini tidak dimunculkan, karena penggunaan *zakat* kontemporer saat ini, telah beraneka ragam, seperti mendirikan sekolah, modal dagang, membangun toko, membeli sawah, yang dikelola oleh fakir miskin. Jadi zakat tidak dibagi habis lagi kepada fakir miskin yang selalu berharap tahun depan akan dapat bagian *zakat* lagi, tanpa ada pengaruhnya pada peningkatan ekonomi umat, malahan membuat mereka menjadi ketergantungan.

c. Visi dan Misi

Visi

Menjadikan *Baitul Mal Wat Tamwil Islamic Tutorial Center* – UPI sebagai lembaga yang dipercaya dalam mengelola ekonomi umat dan memakmurkan mesjid dengan mensinergikan segenap potensi yang ada di dalam lingkungan dan di luar masjid.

Misi

Untuk mencapai visi di atas maka misi baitul mal ini ialah:

1. Mengamalkan ajaran Al-Quran, tentang prinsip tolong menolong, memberantas kemiskinan umat, mendorong kemajuan ekonomi mikro, mendidik orang islam disiplin membayar utang.
2. Menggali sumber modal dari orang mampu *berupa zakat, infaq, dan shadaqoh (ZIS)* , serta sumber-sumber lainnya.
3. Menggunakan ZIS yang terkumpul untuk keperluan, pinjaman modal usaha kecil, memberikan pinjaman darurat, dan memberikan ZIS kepada para *mustahik*nya.

a. Misi utama lembaga *Baitul Mal* ialah memakmurkan Masjid, dengan cara menarik warga sekitar serta masyarakat umumnya ikut aktif sebagai anggota jamaah.

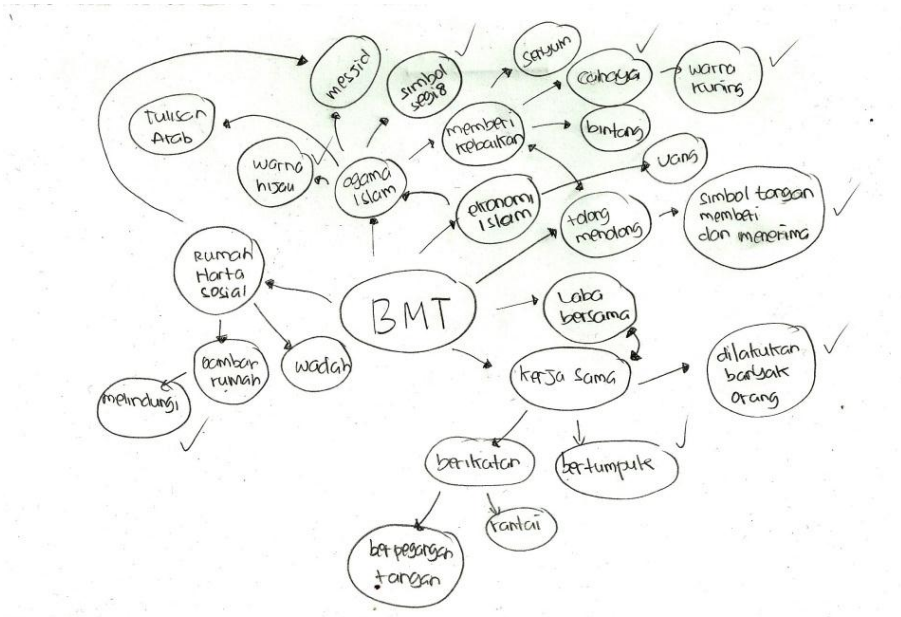
3.4.1. Konsep Perancangan

a. Mind Map

Pembuatan konsep perancangan logo BMT ini dimulai dengan metode Pemetaan pikiran (*Mind Map*).

"Pemetaan Pikiran (*Mind Map*) adalah suatu metode untuk memaksimalkan potensi pikiran manusia dengan menggunakan otak kanan dan otak kirinya secara simultan. Metode ini diperkenalkan oleh Tony Buzan pada tahun 1974, seorang ahli pengembangan potensi manusia dari Inggris." (Wikipedia).

.



Gambar III.2 *Mind Map*

b. Konsep Simbol

- Segidelapan

Dalam proses perancang Logo *Baitul Mal Wat Tamwil Islamic Tutorial Center* – UPI, praktikan mengambil esensi

dari bentuk ornamen mesjid Al-Furqon yaitu berbentuk segi delapan. Bintang Segi Delapan merupakan kombinasi dari tiga ornamen yang masing-masing memiliki makna tersendiri. Segi tiga sebagai simbolisasi dari kesadaran untuk berserah diri serta sifat sifat harmoni, persegi sebagai suatu simbolisasi dari pemahaman tentang duniawi, dan hexagon simbolisasi dari surga yang dikombinasikan menjadi bentuk yang baru, yaitu segi delapan. Bintang merupakan simbolisasi dari pengembangan/penyebaran agama Islam juga memperlihatkan jejaring antarumat Islam yang memperlihatkan kerja sama yang konsisten, strategis, dan sinergis dalam membangun suatu kepentingan dan tujuan bersama.



Gambar III.3 Segidelapan

Bentuk segi delapan juga merupakan simbol dalam dunia islam, sehingga logo yang dihasilkan nantinya akan langsung teridentifikasi bahwa logo *Baitul Mal Wat Tamwil Islamic Tutorial Center* – UPI adalah lembaga berbasis islami tanpa melihat nama lembaga terlebih dahulu.

- Simbol Tangan



Gambar III.4

Tangan yang Sedang Memberi dan Menerima



Gambar III.5

Simbol Dua Tangan Memberi dan Menerima

Praktikan juga menggambil konsep penyederhanaan dari dua tangan yang sedang memberi dan menerima hal ini sesuai dengan tujuan *Baitul Mal Wat Tamwil ISLAMIC TUTORIAL CENTER* – UPI yaitu mengajak orang islam secara ikhlas mengeluarkan *zakat, infaq, shodaqoh* sesuai kemampuan. Makna lain dari bentuk ini adalah wadah/rumah/*baitul* yang menghimpun dana.

- Simbol Tangan yang Terlihat Banyak



Gambar III.6 Simbol Tangan yang Terlihat Banyak

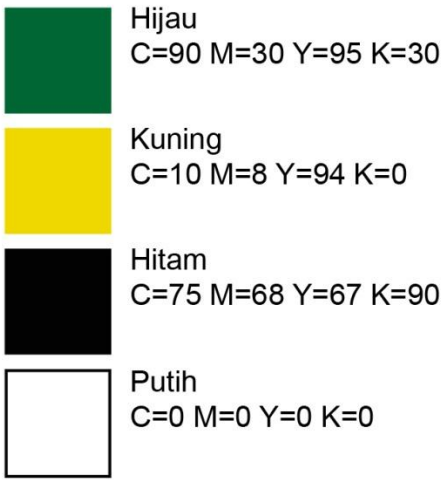
Masih Penyederhanaan dari dua tangan yang sedang memberi dan menerima namun ditambah garis putih yang memberi kesan tangan yang bertumpukan yang berarti kegiatan tersebut dilakukan oleh banyak orang atau lembaga.

- Simbol Cahaya

Gambar III.7 Simbol Cahaya

Cahaya merupakan suatu siklus keteraturan alam yang indah, maknanya adalah memberikan bimbingan kepada orang-orang yang beriman untuk mengeluarkan dari alam kegelapan menuju ke alam yang penuh dengan cahaya yang terang benderang, dan cahaya tersebut dilindungi oleh kedua tangan agar tetap terjaga dan selalu memberi manfaat kebaikan di dalam *Baitul Mal Wat Tamwil*.

c. Konsep Warna



Gambar III.8 Kode Warna

Hijau

Selalu dikaitkan dengan warna alam yang menyegarkan, membangkitkan energi dan juga mampu memberi efek menenangkan, dan menyeimbangkan emosi. Warna ini menimbulkan perasaan empati terhadap orang lain. Nuansa hijau dapat memberi rasa aman dan perlindungan.

Kuning

Adalah warna matahari, cerah, membangkitkan energi. Warna yang penuh semangat dan vitalitas, komunikatif dan mendorong ekspresi diri, memberi insprirasi, dan merangsang kemampuan intelektual.

Hitam

Adalah warna yang kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, maskulin, elegan, dramatis.

Putih

Melambangkan kemurnian dan kesucian, memberikan perlindungan, ketentraman dan kenyamanan.

d. Konsep Tipografi

Tipografi yang digunakan pada logo Logo *Baitul Mal Wat Tamwil Islamic Tutorial Center* – UPI ini ada dua jenis.
Untuk tipografi pada tulisan BMT menggunakan font Bitsumishi.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

.,?<>”’\!()

Tipografi ini dipilih karena mempunyai karakter yang tebal dan sudut huruf yang tajam mencerminkan kemapanan kokoh dan terpercaya seperti visi dari *Baitul Mal Wat Tamwil Islamic Tutorial Center* – UPI itu sendiri sebagai lembaga yang dipercaya dalam mengelola ekonomi umat.

Tipografi yang digunakan untuk akronim *Baitul Mal Wat Tamwil Islamic Tutorial Center* – UPI adalah BankGothic Lt BT.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

.,?<>”’\!()

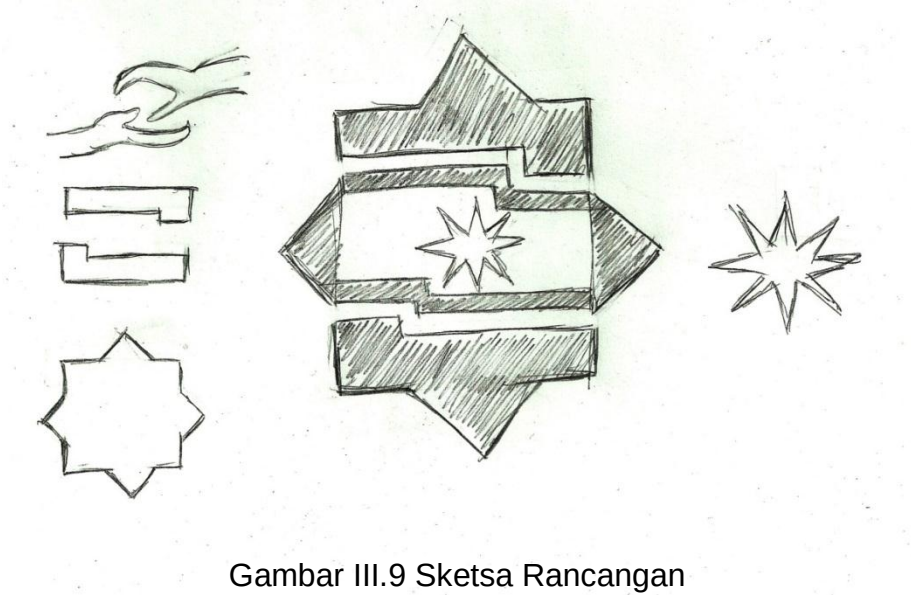
Tipografi ini dipilih karena mempunyai karakter yang agak tipis dan sudut huruf yang tajam karena mempunyai karakter yang tidak terlalu tebal juga tidak terlalu tipis, sehingga jika dikombinasikan akan menjadi perpaduan yang harmonis dan menunjukan identitas yang kuat.

3.4.2. Teknis Perancangan

a Manual

Dalam mendesain sebuah logo sebaiknya kita membuat skesta manual terlebih dahulu agar konsep yang dibuat lebih matang. “Desainer Pemula seringkali membiarkan teknologi mengontrol mereka dari sejak tahap awal menentukan strategi desain. Ini adalah suatu kesalahan. Seorang desainer profesional mengerti bahwa strategi desain tidak akan berubah, apapun *software* komputer yang digunakan. Karenanya dalam tahap awal membuat logo, seseorang harus konsentrasi menghadapi sendiri tantangan desain itu (bukan computer)”.

(*Gregory Thomas – Praktikan buku ‘How to Design Logos, Symbols &Icons’.)*



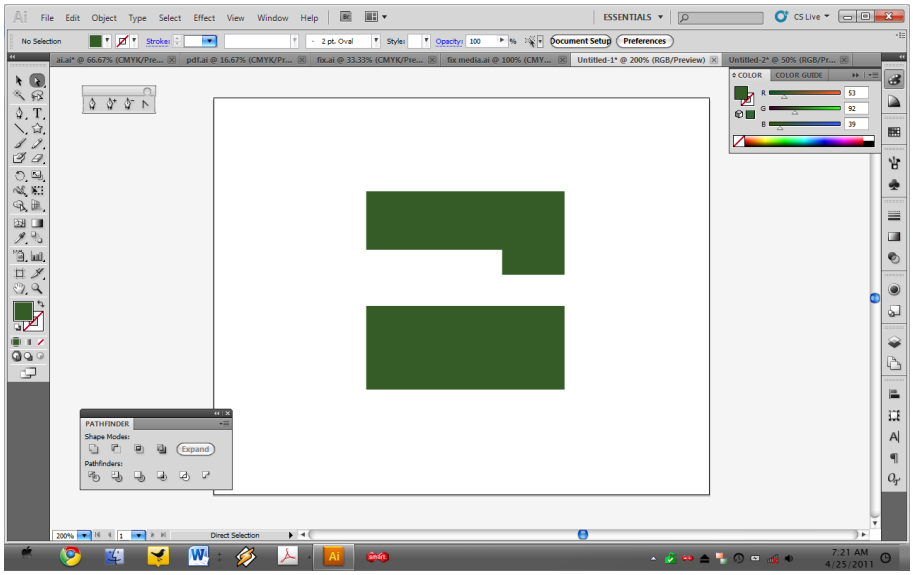
Gambar III.9 Sketsa Rancangan

b Komputer

Konsep yang telah divisualkan secara manual, melalui skesta pensil, dipindahkan ke komputer dengan cara men-*scan*-nya lalu diedit di komputer menggunakan *drawing software Adobe Illustrator.*

Berikut ini adalah tahapan membuat logo dengan menggunakan *software Adobe Illustrator.*

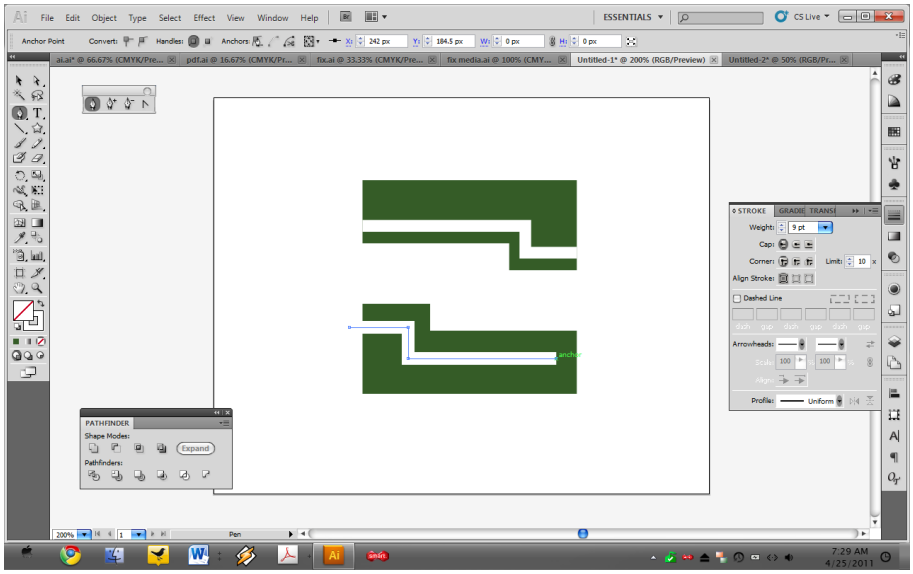
1. Tahap Pertama



Gambar III.10 Membuat Simbol Tangan

Membuat penyederhanaaan kedua tanggan yang terlihat sedang memberi dan menerima menggunakan persegi yang telah diberi warna hijau. Persegi tersebut di *edit* dengan menggeser ujung-ujung *point* persegi menggunakan *Direct selection tool.*

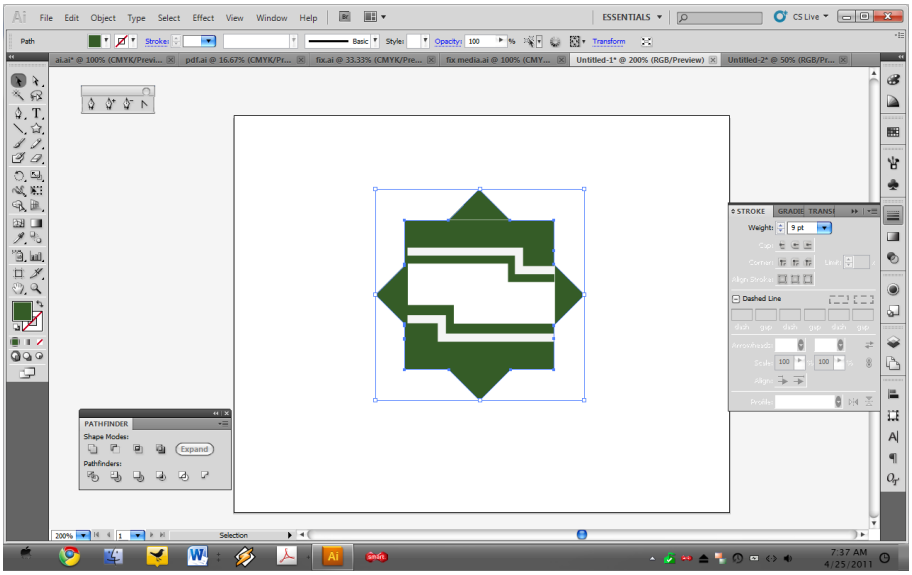
2. Tahap Kedua



Gambar III.11 Membuat Garis Putih

Setelah proses pembuatan penyederhanaan dua tanggan dengan persegi selesai, langkah berikutnya adalah membuat garis putih diantara bentuk tangan tersebut. Garis putih dibuat menggunakan *Pen Tool* dengan mengikuti alur yang telah di buat pada tahap pertama . Setelah penempatannya pas, garis / *stroke* tersebut di rubah menjadi 9pt lalu di *expand* dengan meng-*klik object-expand* agar ukurannya tetap konsisten jika diperbesar atau diperkecil.

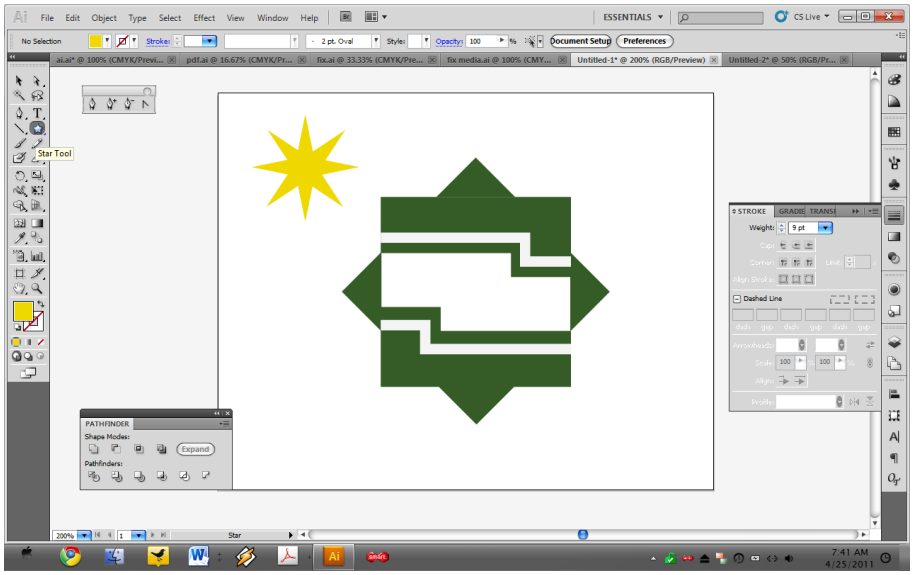
3. Tahap Ketiga



Gambar III.12 Memasukan Elemen Segidelapan

Setelah proses kedua selesai baru memasukan elemen bentuk segi delapan ke dalam rancangan yang telah di buat pada tahap kedua.

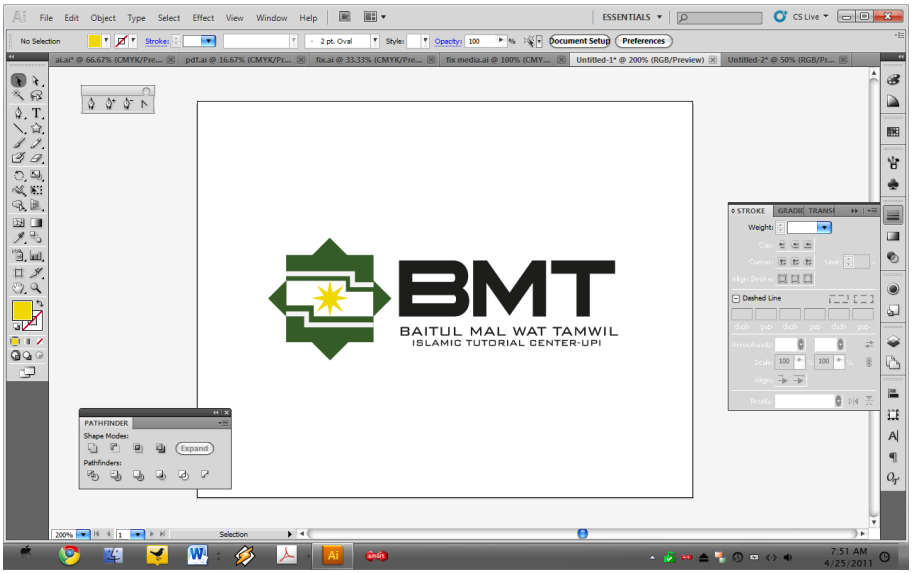
4. Tahap Keempat



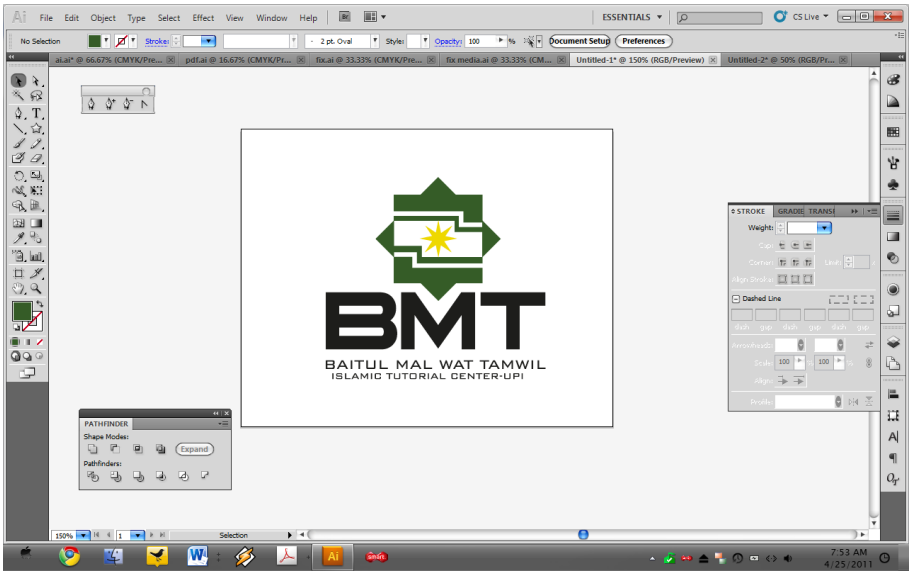
Gambar III.13 Memasukan Simbol Cahaya

Setelah bentuk pada tahap ketiga dibuat, simbol cahaya dibuat dengan menggunakan *star tool* dengan delapan *point* yang ada di *toolbar*, di geser sampai berada di tengah bentuk dan diberi warna kuning

5. Tahap kelima.



Gambar III.14 Logo dengan Layout 1



Gambar III.15 Logo dengan Layout 2

Proses penggabungan semua bentuk telah selesai, lalu di tambah dengan tipografi yang telah disesuaikan dan dibuat dua tampilan atau layout logo.

3.4.3. *Preview* Logo



Gambar III.16 Logo *Full Preview* 1



Gambar III.17 Logo *Full Preview* 2

3.4.4. Media Aplikasi

a. Kop Surat



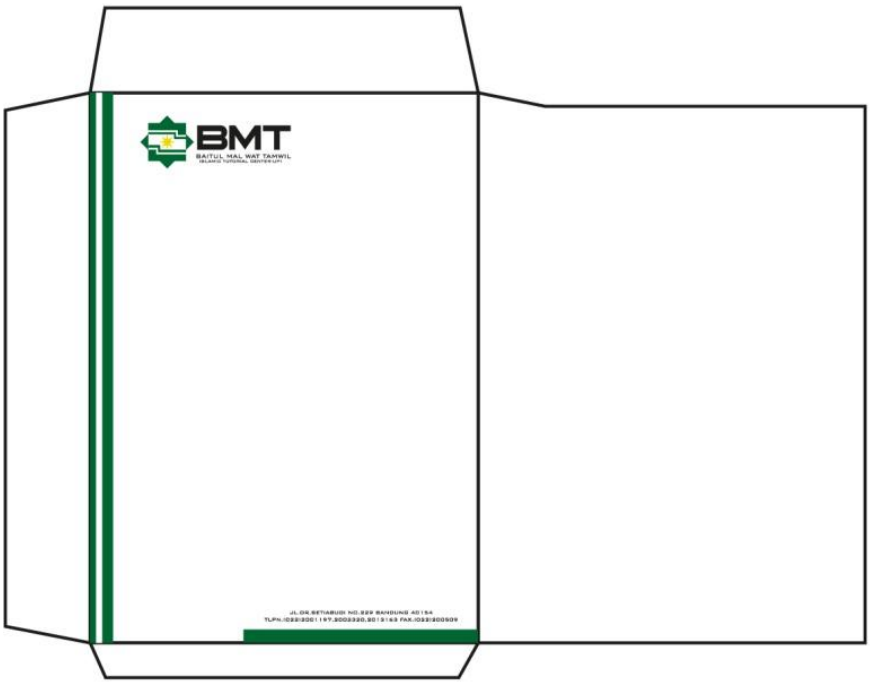
Gambar III.18 Kop Surat

b. Amplop DL



Gambar III.19 Amplop DL

c. Amplop C4



Gambar III.20 Amplop C4

d. Stempel



Gambar III.21 Stempel

e. Map



Gambar III.22 Map

f. Kartu Ucapan Terimakasih



Gambar III.23 Kartu Ucapan Terimakasih

g. X-Banner



Gambar III.24 *X-Banner*

h. Kuitansi



Gambar III.25 Kuitansi

i. Kotak Amal



Gambar III.26 Kotak Amal

j. *Sign System*



Gambar III.27 *Sign System*