BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Praktikan dalam perusahaan mempunyai peranan yang penting, yaitu sebagai desainer. Karena dengan adanya praktikan dalam perusahaan dapat membantu perusahaan dalam berbagai hal, diantaranya :

1. Praktikan dapat memberikan masukan-masukan kepada perusahaan dalam pemecahan masalah-masalah yang sedang dihadapi perusahaan khususnya dalam bidang desain.
2. Praktikan dapat membantu perusahaan mengerjakan beberapa pekerjaan desain yang sedang ditangani perusahaan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama melaksanakan kerja praktek di Perusahaan PT. Primavista Solusi praktikan mengerjakan pekerjaan perancangan Pocket Kalender dan panduan guna cara pakai mesin EDC. Dengan adanya refelensi yang ada diperusahaan praktikan selama kerja praktek mencoba meyederhanakan media-media yang ada dan dibuat semenarik mungkin terutama mengulangi visual Pocket Kalender dan panduan mesin EDC tersebut. Dengan cara membuat beberapa visual pebanding sehingga terpilih satu dari beberapa visual.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam mengerjakan pembuatan Pocket Kalender mesin EDC praktikan menggunakan beberapa metode diantaranya :

1. Pengumpulan data dan foto
2. Melihat referensi yang sudah ada
3. Assistensi kepada pembimbing di perusahaan

3.4 Perancangan

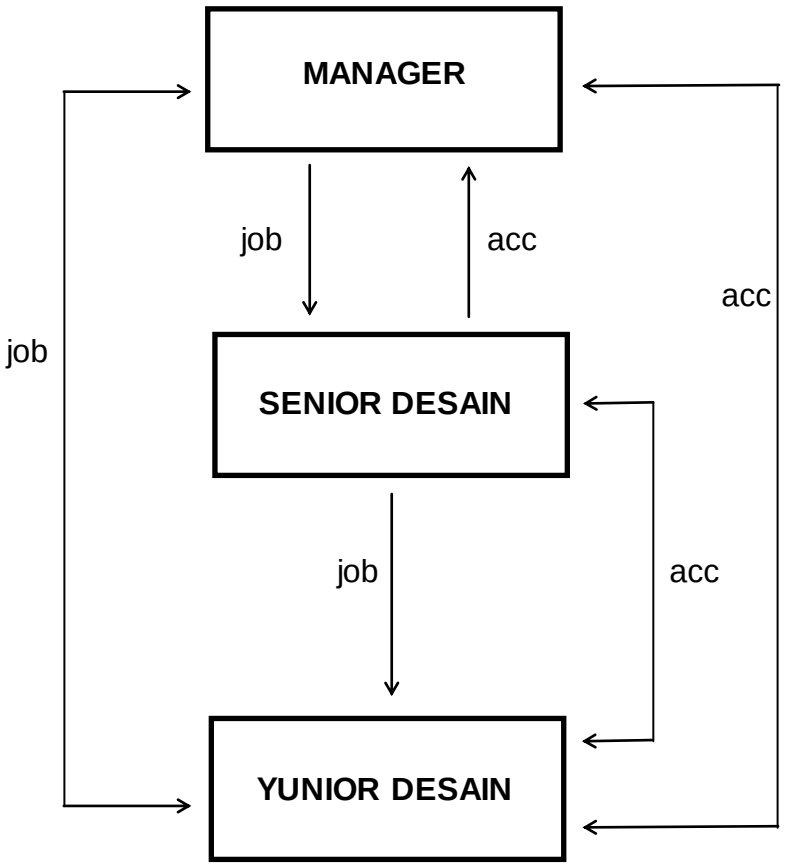
3.4.1 Konsep Perancangan

Pada perancangan desain Pocket Kalender mesin EDC ini menggunakan gambar mesin tersebut sebagai *project* dari salah satu bagian penting dari sebuah perusahaan. Dengan memunculkan keseluruhan bentuk mesin EDC pada *layout* gambar, serta diperkuat dengan visual yang menarik dan warna yang dipilih dari identitas PT. Primavista Solusi.

Setelah konsep dasar selesai, langkah berikutnya adalah pembuatan tampilan f*rame*. Pada *frame* terdapat logo Permata Bank yang diletakkan di samping kiri atas dan dibawah sebelah kiri logo MasterCard. Sedangkan pada bagian tengah frame terdapat visual mesin EDC yang dibuat seperti setengah manusia sambil terseyum dan meloncat diatas bumi.

Dalam hal ini visual yang di buat adalah sebuah gambaran bahwa mesin EDC ini telah meyebar disetiap penjuru kota guna untuk informasi visual agar memudahkan interaksi pembayaran lewat kartu kredit dan debit. Yang sangat berkaitan erat dengan Visi yang di miliki PT. Primavista Solusi tersebut.

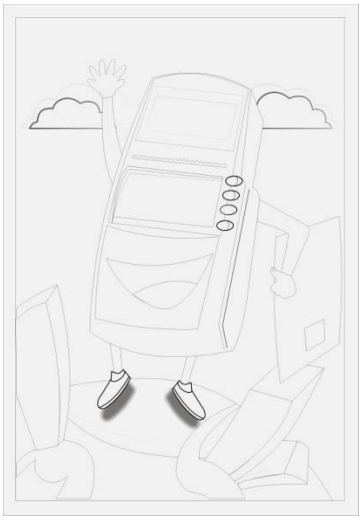
3.4.2 Bagan Perancangan



Gambar III.1 Bagan Perancangan

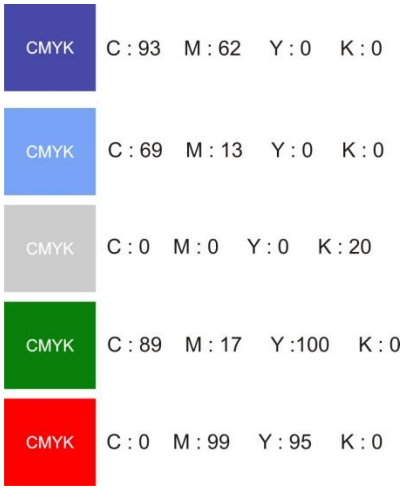
3.4.3 Teknis Perancangan

3.4.3.1 Tahap 1



Gambar III.2 Sketsa gambar

Setelah tahapan awal selesai, membuat sketsa dilanjutkan dengan memasukan warna-warna visual seperti berikut :



Gambar III.3 Palet Warna

Setelah selesai percangan ukuran pocket kalender ini adalah 5 cm x 20 cm sekitar dengan warna-warna yang digunakan cenderung pada warna ceria dan warna-warna terang.

Keterangan Visual Pocket Kalender tersebut :

1. Mesin EDC sebagai faktor utama visual karena sumber penghasil perusahaan tersebut.



Gambar III.4 Mesin EDC

2. Master Card (Kartu kredit dan debit) yang dimiliki konsumen saat bertransaksi.



Gambar III.5 Kartu Master Card

3. Visual perkotaan yang diambil hanya 3 gedung dan jalan sehingga terlihat membentuk membulat seperti luas.



Gambar III.6 Kota, jalan, laut dan darat

4. Visual tambahan seperti awan dan langit ini memberikan makna bahwa dunia itu luas. Dan *Frame* diberi warna merah sesuai dengan identitas warna perusahaan.



Gambar III.7 Kota,jalan, laut,darat dan *frame*

Setelah keterangan visual di atas bahwa media pocket kalender adalah Untuk memberikan informasi tentang keberadaan tempat Mesin EDC tersebut.

3.4.3.2 Tahap 2



Gambar III.8 visual pocket kalender

3.4.3.3 Tahap 3



Gambar III.9 Visual huruf pocket kalender

Keterangan konsep huruf

Pocket kalender ini menggunakan satu jenis huruf yaitu Arno Pro Smbd Caption yang telah mengalami sedikit perubahan dalam hal bentuk dan ukuran serta perubahan posisi.

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

3.4.3.4 Tahap 4



Gambar III.10 Hasil akhir pocket kalender