BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Didalam perusahaan Praktikan memiliki peranan sebagai desainer atau anggota divisi desain yang mengerjakan berbagai hal yang diberikan oleh *general manager* perusahaan selaku pembimbing, diantaranya :

- Praktikan membantu *general manager* dalam menyelesaikan pekerjaan yang sedang dikerjakan oleh *general manager*, dalam bidang aplikasi desain, guna melengkapi perangkat perusahaan.

- Praktikan dapat memberikan ide serta masukan-masukan kepada perusahaan dalam pemecahan masalah-masalah terutama dalam bidang strategi promosi perusahaan.

- Praktikan dapat membantu perusahaan mengerjakan desain *company profile* dan segala kelengkapan perusahaan yang sedang dibutuhkan oleh perusahaan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama bekerja, praktikan diberikan tugas oleh *general manager* untuk membuat dan menyelesaikan beberapa pekerjaan dalam bidang desain dari perusahaan dalam rangka melengkapi dan mendesain segala bentuk media promosi dan keperluan baik untuk media promosi atau keperluan lainnya dari perusahaan PT. Mandala Indonesia Technology, dan salah satunya adalah merancang sebuah *company profile* perusahaan.

Melalui tugas yang sudah diberikan, praktikan diberikan kesempatan untuk menyelasaikan tugas tersebut, sesuai dengan permintaan dari

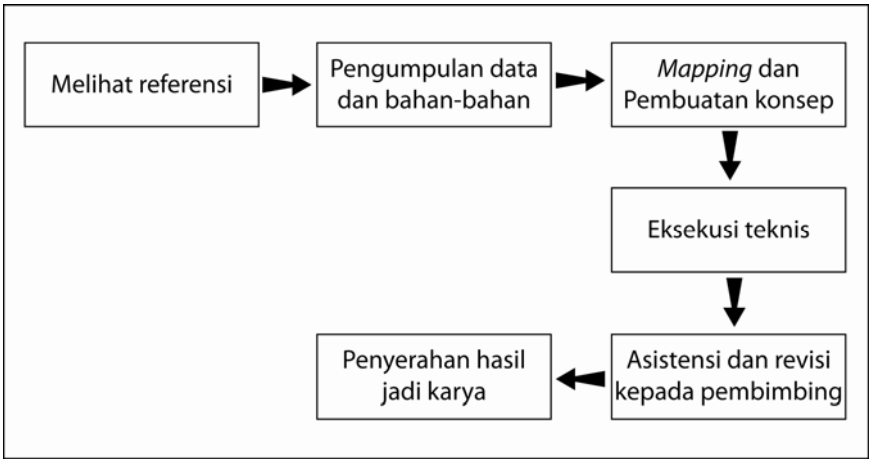
general manager PT. Mandala Indonesia Technology, dalam langkah selanjutnya, praktikan kemudian merancang sebuah desain *company profile* berikut foto yang tercantum didalamnya.

Setelah terjadi kesepakatan dalam waktu pengerjaan, kemudian praktikan mulai mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh *general manager* PT. Mandala Indonesia Technology. Praktikan memulai pekerjaan dari melihat referensi yang sudah ada dan mengumpulkan data berupa gambar desain-desain *layout company profile* perusahaan yang dirasa praktikan dapat mendukung pekerjaan ini, baik dari *internet* atau dari buku-buku desain yang tersedia baik dari PT. Mandala Indonesia Technology ataupun sumber lainnya.

3.3 Metode Kerja Praktek

Metode yang digunakan praktikan dalam mengerjakan rancangan *Layout company profile* PT. Mandala Indonesia Technology, diantaranya:

- Melihat referensi yang sudah ada dari media internet.
- Pengumpulan data dari referensi buku *"layout"*.
- Membuat konsep rancangan *company profile*.
- Eksekusi teknis, baik *manual* ataupun *digital*.
- Assistensi dan revisi kepada pembimbing di perusahaan.



Gambar III.1 Bagan metode kerja praktikan

3.4 Perancangan *Layout company profile* PT. Mandala Indonesia Technology

Perancangan *layout company profile* ini dilakukan atas permintaan dari *general manager* PT. Mandala Indonesia Technology melalui *job desk* yang diberikan oleh *general manager* pada saat praktikan sedang mengerjakan kerja praktek di PT. Mandala Indonesia Technology.

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan *layout company profile* tersebut merupakan konsep yang mengacu kepada konsep elegan, *modern*, sederhana namun tetap terlihat *simple* tanpa menghilangkan unsur citra perusahaan. Dalam rancangan ini praktikan sengaja memberikan warna-warna yang memiliki kesan damai dan menyejukkan, spiritualitas, kontemplasi, misteri, kesabaran, rasa percaya, keta'atan, *modern*, dan stabilitas.

A. Tema

Tema perancangan *company profile*:
elegan, *simple, modern,* dan *technology*.

B. Konsep Visual

Konsep perancangan *layout company profile* tersebut adalah mengambil konsep dari landasan berdirinya sebuah perusahaan yang harus didasari dengan kontemplasi, kesabaran, rasa percaya dan stabilitas. Penciptaan kesan elegan, *simple, modern,* dan *technology* dipilih karena sesuai dengan citra yang ingin dicapai oleh perusahaan, yaitu citra sebagai perusahaan yang baru, *modern* dan berlandaskan *technology IT*, bidang tempat perusahaan ini bergerak.

Dalam rancangan ini praktikan sengaja memberikan banyak warna biru yang memiliki makna damai dan menyejukkan, kontemplasi, kesabaran, rasa percaya dan stabilitas, dan warna silver yang memiliki makna *modern* dan elegan, juga dengan penggunaan elemen-elemen yang menciptakan kesan technology dan *modern* seperti penggunaan *texture* logam dan foto perangkat *technology IT*, berikut dengan penambahan elemen foto yang menunjukkan pelayanan perusahaan terhadap klien pada bagian tengah sampul, dan *layout* halaman, sehingga membentuk kesan perusahaan yang bergerak dibidang teknologi, juga mencerminkan perusahaan yang *professional*, bersahabat, dan selalu melayani klien dengan sebaik baiknya.

C. Konsep Huruf

Company profile ini menggunakan dua jenis huruf yaitu *calibri (body)* dan *times new roman*.

Calibri (body)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Times new roman

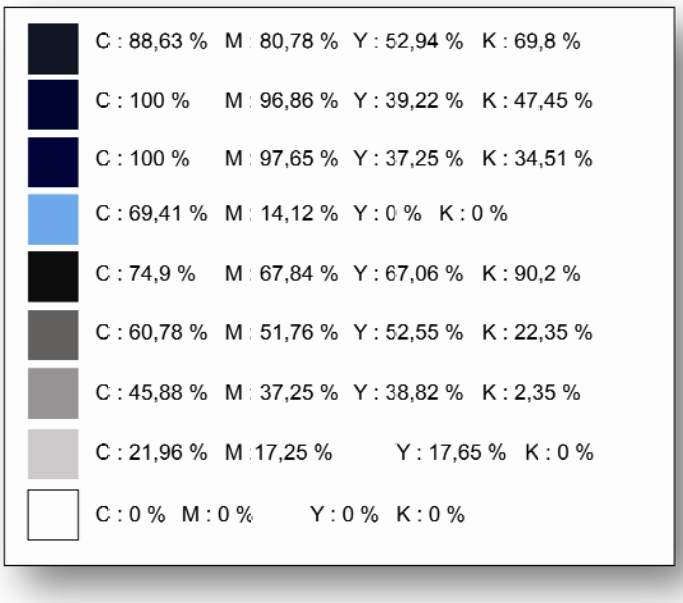
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Huruf ini sengaja dipilih karena kedua jenis huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yang jelas sehingga apa yang disampaikan pada *company profile* ini dapat diterima dengan jelas. Sedangkan berdasarkan kesan yang ditimbulkan, karena praktikan menilai kedua huruf ini memiliki kesan *modern*, kontemporer dan efisien, sesuai dengan konsep dan citra yang ingin ditunjukkan oleh perusahaan kepada klien. penilaian kesan yang sama terhadap kedua huruf ini juga dikemukakan oleh seorang desainer, yaitu oleh Lizard Wijanarko dalam *Tifografi Sebuah Ilmu Tentang Huruf.*

D. Konsep Warna



Gambar III.2 Warna yang digunakan dalam *layout*

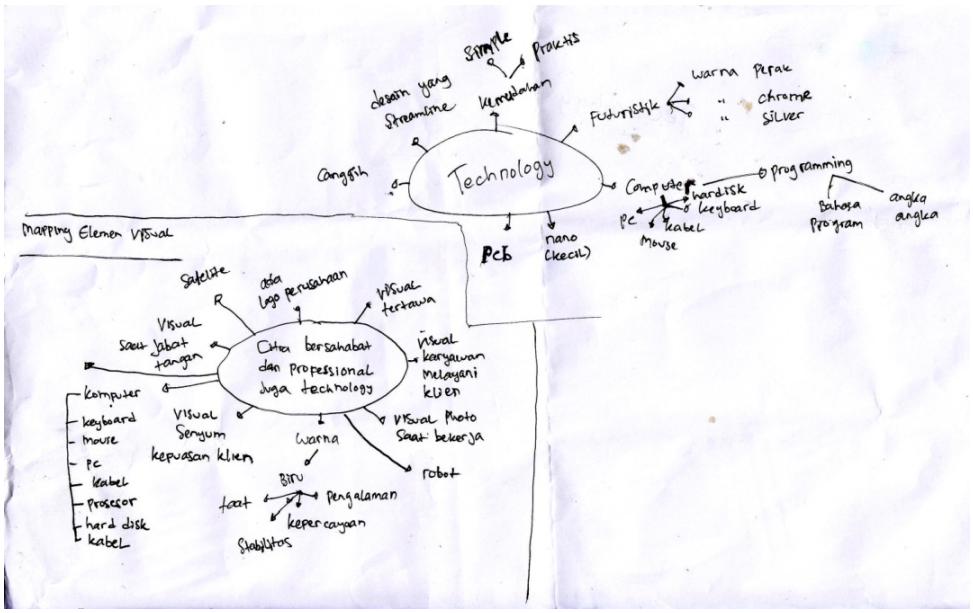
Warna-warna yang dipilih adalah warna warna yang menurut praktikan dapat mewakili pencitraan perusahaan baru, *modern* dan berlandaskan *technology IT*. Juga warna *font* yang kontras dengan *background*, agar mudah terbaca atau *readible*.

3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis Perancangan *layout company profile* PT. Mandala Indonesia Technology meliputi beberapa tahapan perancangan, diantaranya :

A. Tahap I

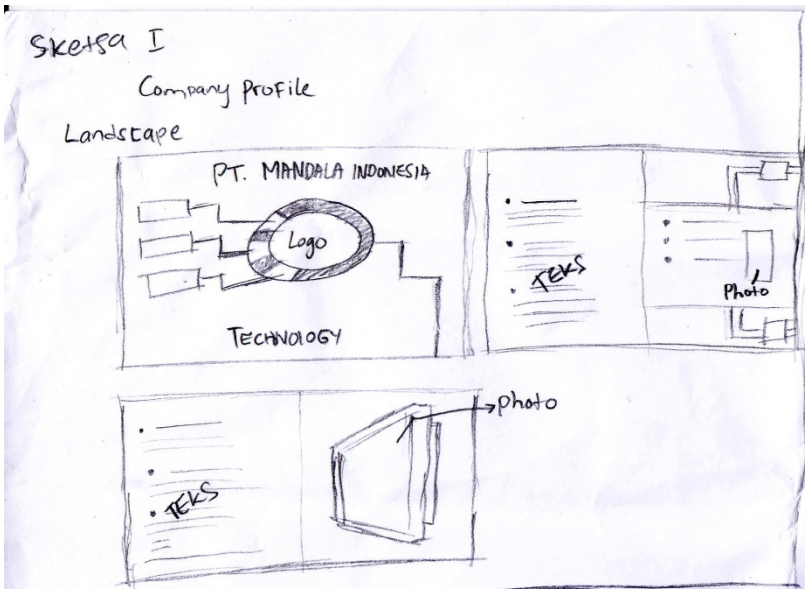
Pertama kali praktikan melakukan *mapping* untuk memilah dan memilih dan mengklasifikasikan visual apa yang nantinya cocok dipakai dalam perancangan *layout company profile* PT. Mandala Indonesia Technology. Pada tahap ini juga praktikan mulai memikirkan tentang apa saja yang dapat dipakai dan mampu mewakili serta memberi gambaran tentang sebuah perusahaan yang baru berdiri, *modern* dan berlandaskan *technology IT*. Melalui *mapping* akhirnya praktikan mendapatkan elemen-elemen visual apa saja yang akan dimasukkan ke dalam *layout company profile* PT. Mandala Indonesia Technology ini, diantaranya elemen gambar perangkat IT, seperti *keyboard, satelite,* dan visualisasi bahasa program.



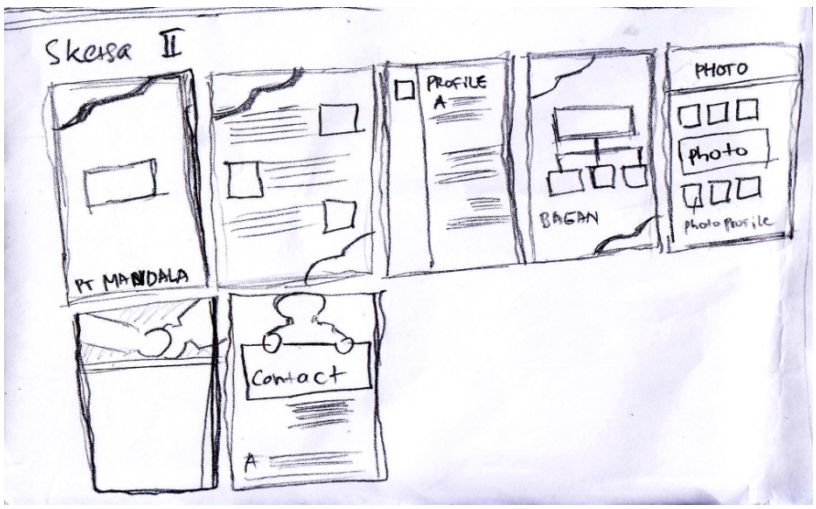
Gambar III.3 *Mapping*

B. Tahap II

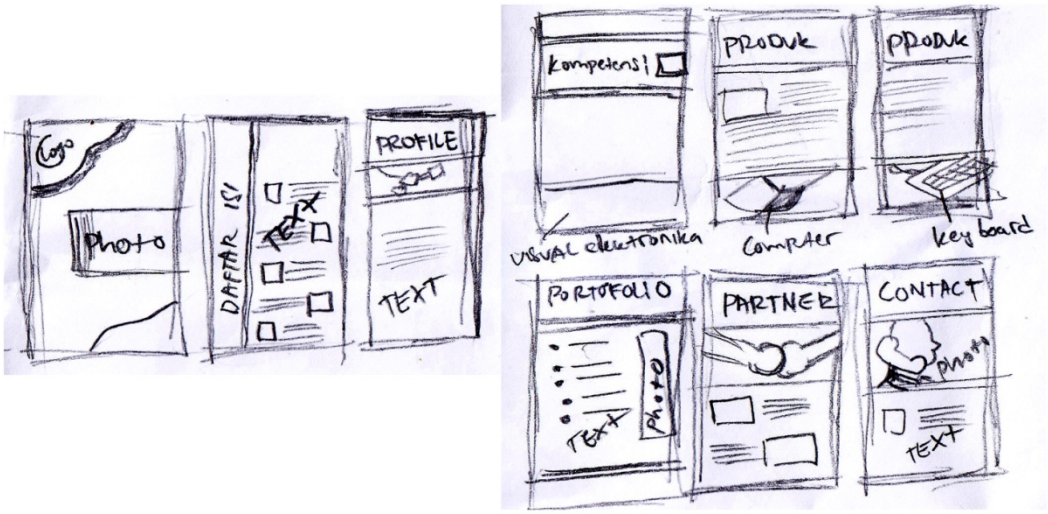
Pada tahap ini praktikan telah menentukan dan mendapatkan gambaran tentang apa apa saja yang akan dipakai dalam konsep awal *layout* yang dibuat oleh praktikan. Dalam tahap ini juga praktikan telah mulai melakukan sketsa terhadap visual *layout* yang kemudian memberi gambaran tentang seperti apa bentuk yang akan dimunculkan praktikan dalam proses perancangan *layout company profile* ini.



Gambar III.4 Sketsa pertama rancangan *layout*



Gambar III.5 Sketsa kedua rancangan *layout*



Gambar III.6 Sketsa *final layout*

Pada tahap dua ini praktikan diminta telah dapat menentukan elemen visual apa saja yang dirasa cocok dipakai dan untuk selanjutnya akan divisualisasikan kedalam bentuk *digital.*

C. Tahap III

Pada tahap ini praktikan menggunakan *software adobe photoshop* sebagai *software* yang dipakai praktikan dalam proses *edit*, guna memperbaiki kualitas elemen visual yang akan dipakai pada rancangan *layout company profile* PT. Mandala Inonesia Technology, kemudian praktikan menggunakan *software adobe indesign* sebagai *software* yang dipakai praktikan dalam proses *layout* secara *digital*. Pada tahap ini juga praktikan melakukan beberapa kali revisi mengenai *layout* yang sedang dibuat praktikan kepada *general manager* PT. Mandala Indonesia Technology, selaku pembimbing kerja praktek dari pihak perusahaan. Revisi sendiri dimaksudkan agar *layout* yang sedang dirancang bukan saja memiliki konsep yang kuat, dan sesuai keinginan klien, tetapi juga menjadi kebanggaan perusahaan kelak.

D. Hasil Akhir



Gambar III.7 Gambar hasil akhir *Layout company profile.*

E. Tujuan Perancangan *Company Profile*

Perancangan *layout company profile* ini adalah sebagai pelengkap media promosi dari perusahaan PT. Mandala Indoneia Technology, dan juga sebagai pelengkap dari perangkat sebuah perusahaan, yaitu *company profile.*

Didalam perancangan *company profile* ini praktikan juga ingin menyampaikan citra perusahaan yang ingin disampaikan oleh perusahaan kepada klien yang melihat *company profile* ini melalui penyampaian bahasa visual dan kesan yang terlihat dari *company profile* ini.

Dalam perancangannya praktikan mengambil referensi dari berbagai sumber, sebagai landasan perancangan *layout company profile,* antara lain praktikan mengambil sumber referensi warna dan kesan yang ditimbulkan, dari situs *www.colorlovers.com* yang biasa dijadikan sumber referensi warna bagi para desainer, terutama desainer logo. Selain itu praktikan juga mengambil referensi pengetahuan tentang *layout*, yang terdapat pada buku "*layout* dasar dan penerapannya" karya Surianto Rustan S,Sn.