Laporan Kerja Praktek

PERANCANGAN PUZZLE UNTUK

HALAMAN SPREAD MAJALAH KIDDO

DK 36502 KERJA PRAKTEK

Oleh :

Yaman Sunjaya

51908188

Desain Komunikasi Visual

Dosen Pemimbing :

Ivan Kurniawan, S.Sn.



FAKULTAS DESAIN

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2011

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat karunia-Nya lah akhirnya Praktikan dapat menyelesaikan laporan kerja praktek yang berjudul : “PERANCANGAN PUZZLE UNTUK HALAMAN SPREAD MAJALAH KIDDO” sebagai salah satu syarat untuk mencapai kelulusan mata kuliah kerja praktek di Fakultas Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia Bandung.

Praktikan menyadari bahwa laporan kerja praktek ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu Praktikan mengharapkan saran dan kritik untuk memperbaiki laporan kerja praktek ini.

Praktikan menerima dengan senang hati atas segala masukan baik langsung maupun tidak langsung, karena kritik dan saran selalu Praktikan nantikan untuk penyempurnaan lebih lanjut materi laporan ini. Dan akhirnya semoga laporan kerja praktek ini dapat menjadi wujud ibadah kepada Zat Yang Maha Mengetahui lagi Bijaksana, dan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi para mahasiswa.

Bandung, April 2011

Praktikan

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **ii**
DAFTAR GAMBAR ..... **iii**

BAB I PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang Kerja Praktek 1
1.2. Waktu Dan Tempat Kerja Praktek 2

BAB II PT. MEGINDO TUNGGAL SEJAHTERA
2.1. Sejarah Perusahaan 4
2.2. Profil Perusahaan 5
2.2.1. Bidang Perusahaan 8
2.2.2. Legalitas Perusahaan 9
2.2.3. Logo Perusahaan 10
2.2.4. Struktur Organisasi Perusahaan 6
2.2.5. Objek Pekerjaan Praktikan 14

BAB III LAPORAN KERJA PRAKTEK
3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan 15
3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek 15
3.3. Metode Kerja Praktikan 15
3.4. Perancangan Desain Layout *Puzzle* Halaman Spread 16
3.4.1. Konsep Perancangan 17
3.4.2. Teknis Perancangan 22

BAB IV KESIMPULAN **27**
DAFTAR PUSTAKA **28**
LAMPIRAN **29**

DAFTAR GAMBAR

2.1. Majalah Produksi Megindo 6
2.2. Logo Perusahaan 10

3.1. Sketsa Puzzle 1 17
3.2. Sketsa Puzzle 2 18
3.3. Bagian Puzzle 19
3.4. Bagian Puzzle Pertama 19
3.5. Bagian Puzzle Kedua 20
3.6. Bagian Puzzle Ketiga 20
3.7. Bagian Puzzle Keempat 21
3.8. Contoh Font Blambot *Custom* 21
3.9. Tema Warna 22
3.10. Referensi *Layout* 22
3.11. Proses Pengerjaan 1 23
3.12. Proses Pengerjaan 2 23
3.13. Proses Pengerjaan 3 24
3.14. Proses Pengerjaan 4 24
3.15. Proses Pengerjaan 5 25
3.16. Hasil Akhir 26

DAFTAR TABEL

2.1. Bagan Sturktur Organisasi Perusahaan 10
2.2. Bagan Proses Kerja 16

DAFTAR PUSTAKA

Littlefield, Cindy. (2004). *Horse Games and Puzzle for Kids*. MA : Malloy Lithograping

Cohen, Anthony. (2005). *More Draw Manga How to Draw Manga in Your Own Unique Style*. NY : Collins & Brown

Torrecampo, Randy C. (2006). *Look Good in Print.*