BAB III
Laporan Kerja Praktek

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan di PT. Mandala Indonesia Technology ini berperan menjadi seorang *Creative Designer* diharapkan dengan ide-ide yang imaginatif. Praktikan bertugas membantu divisi *Creative Designer* mendesain agar hasil yang didapatkan maksimal dan mengaplikasikan rancangan, dan juga merancang suatu pekerjaan dari Perusahaan untuk memenuhi keinginan klien dan untuk memenuhi kebutuhan pasar.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

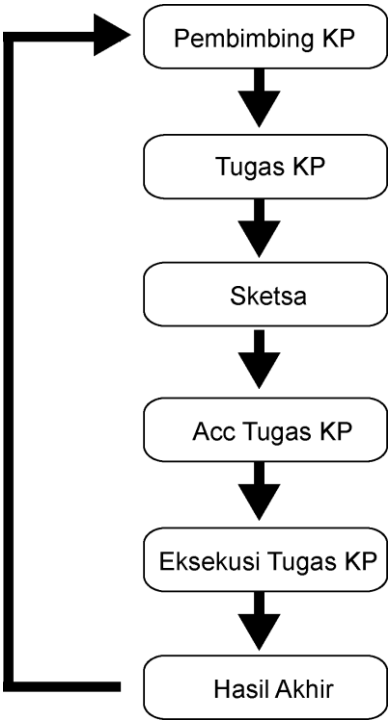
Dalam pelaksanaan kerja praktek yang dilaksanakan di PT. Mandala Indonesia Technology ini, praktikan menerima pekerjaan dari pembimbing tempat pelaksanaan kerja praktek untuk menggarap ulang sebuah logo Wintech dan mengharapkan logo yang baru dapat lebih diterima oleh masyarakat tanpa menimbulkan tanda tanya, supaya logo yang baru lebih imaginatif seiring perkembangan zaman.

3.3 Metode Kerja Praktek

Langkah awal yang dilakukan praktikan dalam membuat suatu desain yaitu mendesain sesuai dengan keinginan klien. Hal ini dilakukan agar klien merasa puas. Setelah itu praktikan memberikan masukan / pendapat kepada klien sebagai pertimbangan pembuatan desain tersebut.

Setelah melakukan sebuah kesepakatan maka praktikan akan langsung mengerjakan desain yang disepakati. Didalam membuat sebuah desain logo Wintech.

Dalam pembuatan awal, praktikan membuat semua bentuk yang dibutuhkan pada sebuah logo dengan menggunakan *software Adobe Ilustrator.*



Bagan III.1 Bagan Metode Kerja Praktek

3.4 Perancangan Logo Wintech

Merancang sebuah logo Wintech dengan beberapa masukan yang sesuai dengan keinginan pihak perusahaan, agar desain yang dibuat bisa sesuai dengan konsep yang diinginkan perusahaan.

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep dari logo Wintech ini adalah memberikan sifat sederhana, elegan, menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat umum. Logo yang dibuat harus terlihat menarik, dan gambarnya harus sesuai dengan konsep yang diberikan oleh perusahaan yaitu dengan konsep *wining of technology* warna yang digunakan adalah warna biru untuk menggambarkan teknologi dengan sebuah bentuk minimalis dan modern tujuannya agar logo tersebut bisa mudah diingat dibenak masyarakat.

Keterangan penggunaan warna, *font*, *image* dan pada logo ini disesuaikan dengan konsep yang telah ditentukan oleh pihak klien. Berikut ini keterangan penggunaan warna, *font* , *image* ,yang akan digunakan dalam proses desain logo Wintech.

3.4.2 Elemen Pembentuk Logo

1. Garis

Pengertian garis adalah benda dua dimensi tipis memanjang. Garis merupakan sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis. Terbentuknya garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekaskan jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan. Untuk menimbulkan bekas, biasa mempergunakan pensil, pena, kuas dan lain-lain. Garis yang digunakan untuk pembuatan logo ini adalah garis lengkung yang mengesankan keanggunan, gerakan, pertumbuhan.

2. Bentuk

Pengertian bentuk adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar *elips*, bulat segi empat dan lain sebagainya. Bahwa bentuk merupakan wujud rupa sesuatu, biasa berupa segi empat, segi tiga, bundar, *elips* dan sebagainya. Pada proses perancangan logo, bentuk menempati posisi yang tidak kalah penting dibanding elemen-elemen lainnya, mengingat bentuk-bentuk geometris biasa merupakan simbol yang membawa nilai emosional tertentu. Bentuk yang digunakan untuk logo ini adalah bentuk lingkaran.

3. Warna

Sebagai bagian dari elemen logo, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari logo tersebut. Warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut.

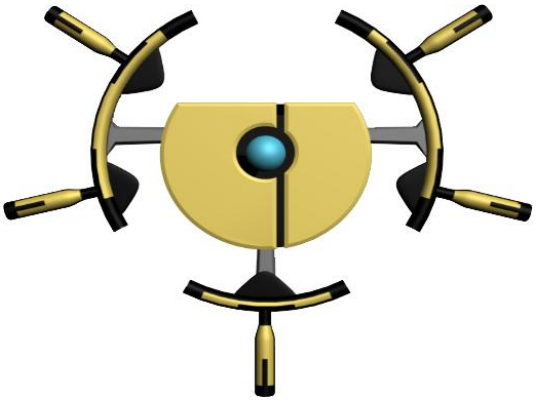
Biru		C : 100 M : 50 Y : 0 K : 0	*Orange*		C : 0 M : 50 Y : 100 K : 0

4. Tipografi

San Serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

Space Age
Abcdefghijkmnopqrstuvwyz
0123456789

Logo dahulu :



Gambar III.1 Logo Wintech Dahulu

3.4.3 Teknis Perancangan

Teknis perancangan logo Wintech ini adalah mengunakan *software* grafis yaitu *Adobe Ilustrator* dengan spesifikasi *computer* seperti *processor intel CORE 2 duo, RAM 2 GB, VGA intel GMA Chipset 6400, Hadrdisk 500 GB*, ini dikarenakan hanya membuat bentuk yang sangat sederhana dengan membuat beberapa *image* yang diperlukan sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan.

1. **Langkah Kerja**



Gambar III.2 Sketsa Logo Wintech 1

Sketsa pertama logo Wintech ini berupa *logogram* dan sebuah *logotype* yang dirangkai menjadi satu kesatuan menjadi kesatuan logo. Kesan yang disampaikan pada sketsa logo ini adalah sederhana dan modern. Makna sketsa logo ini adalah mengedepankan teknologi yang sedang berkembang.

- *Type* logo ini adalah *logotype*
- Warna yang digunakan :
- Biru
- Merah
- *Type* font ini adalah *Space Age*
- Konsep sederhana dan modern



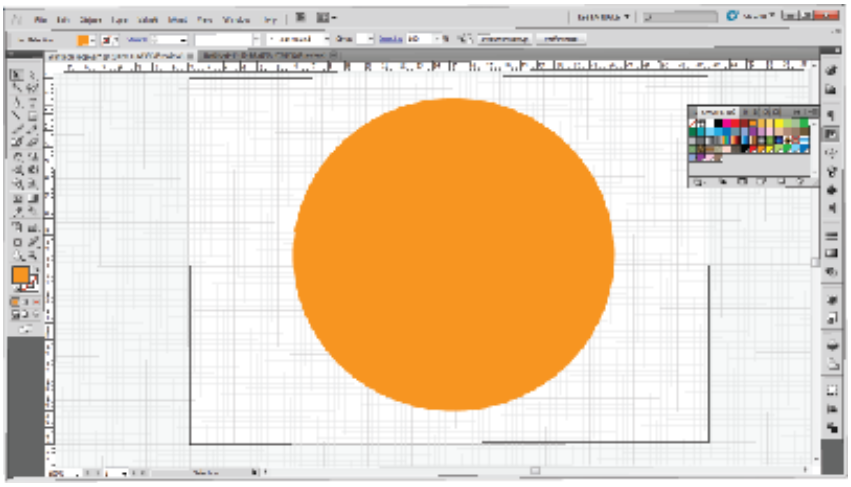
Gambar III.3 Sketsa Logo Wintech 2

Sketsa kedua logo Wintech ini adalah dengan dengan menggunakan sebuah *logogram* yang disusun didalam sebuah objek lingkaran agar menjadi satu kesatuan logo. Kesan yang disampaikan pada sketsa logo ini adalah modern Makna sketsa logo ini adalah sesuai dengan visi dan misi perusahaan ini.

- Bentuk dasar logo ini adalah lingkaran
- *Type* logo ini adalah *logogram*
- Warna yang digunakan :
- Biru
- *Orange*
- *Type font* ini adalah *Space Age*
- Konsep modern

Software yang digunakan adalah *Adobe Ilustrator* karena *software* ini mudah digunakan dan yang hasilnya berbentuk *vector* apabila dilakukan perbesaran ataupun pengecilan hasilnya baik.

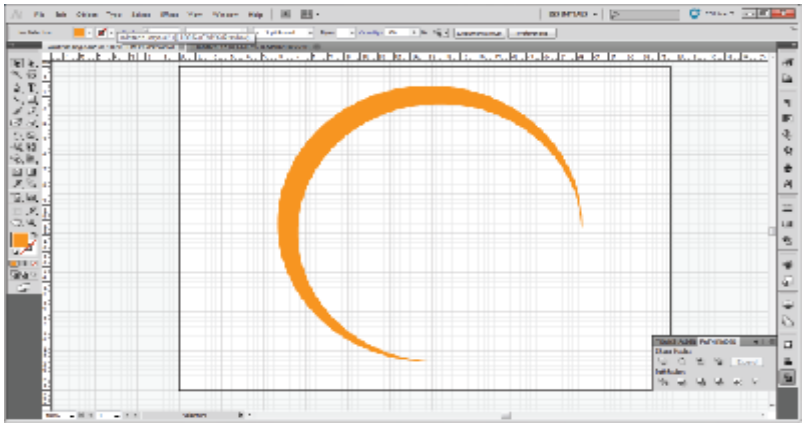
Langkah 1



Gambar III.4 Langkah Awal Membuat Bentuk Dasar

Langkah pertama dari proses pembuatan logo adalah pembuatan bentuk dasar dari bentuk oval yang akan dijadikan *image* pada logo Wintech yang sesuai dengan konsep dengan menggunakan tehnik *vektoring* dengan pemberian warna *orange* pada objek.

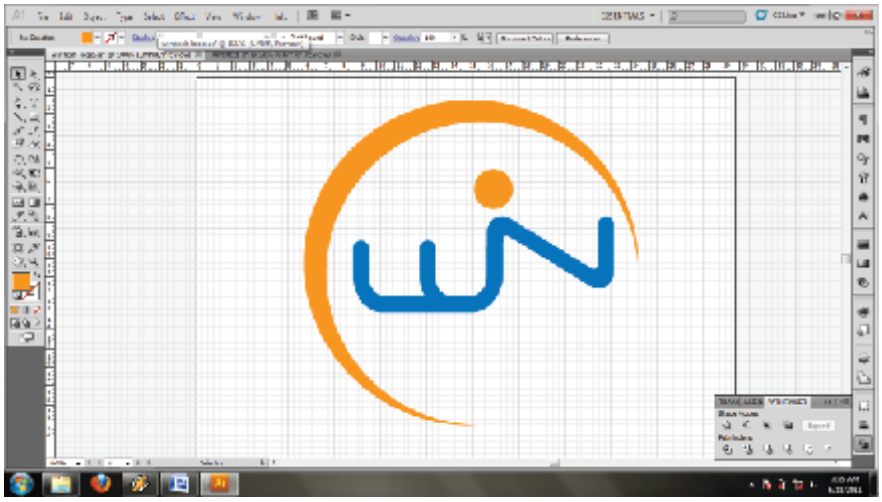
Langkah 2



Gambar III.5 Memberikan *Font* Pada Logo

Langkah ke dua yaitu pengembangan sebuah garis lengkung, menjadi sebuah gambar yang sempurna dengan bentuk yang sederhana namun tetap terlihat elegan sesuai dengan konsep perancangan logo Wintech.

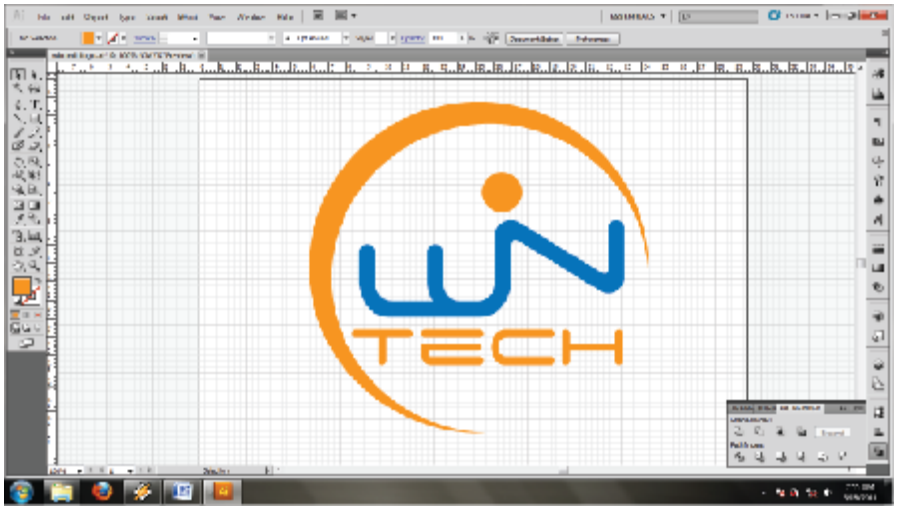
Langkah 3



Gambar III.6 Memberikan *Font* Tambahan Pada Logo

Langkah ke tiga ini memberikan *font* tambahan pada logo untuk dijadikan sebuah *image* yang terbentuk dari huruf – huruf tersebut agar menarik dan sesuai dengan konsep logo tersebut.

Langkah 4

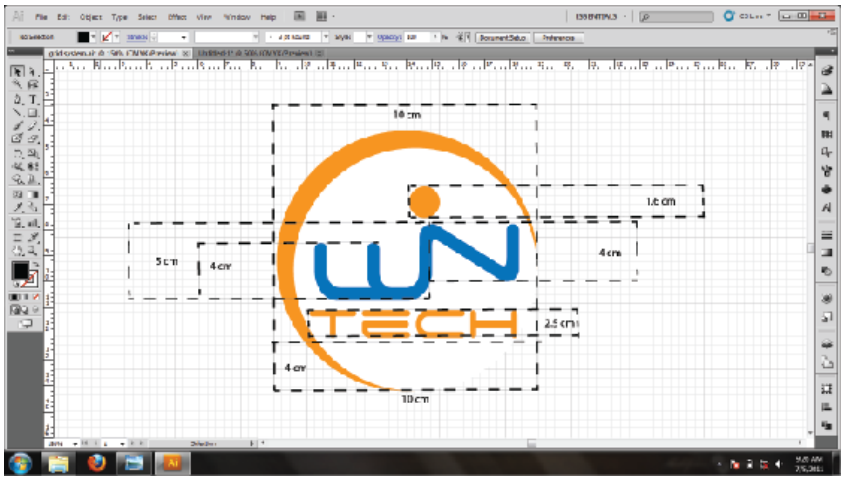


Gambar III.7 Penggabungan *Image* Dan Hasil Akhir

Langkah ke empat yaitu penggabungan *image* dengan *image* yang lain seperti penggabungan *image* utama dengan *image* pendukung agar menjadi satu kesatuan logo.

3.4.3 Grid System

Grid system adalah garis bantu yang dilengkapi dengan satuan notasi ukuran, yang dipersiapkan sebagai pedoman teknis untuk memproduksi logo secara manual. Cara ini dimaksudkan untuk menjaga ketepatan bentuk dan proporsi logo apabila dilakukan penggambaran ulang dengan tetap bersandar pada pedoman yang ditetapkan.



Gambar III.8 *Grid System*

Jarak minimum logo dari sisi terluar dalam setiap aplikasi adalah 2 mm tidak boleh kurang dari batas yang ditetapkan.

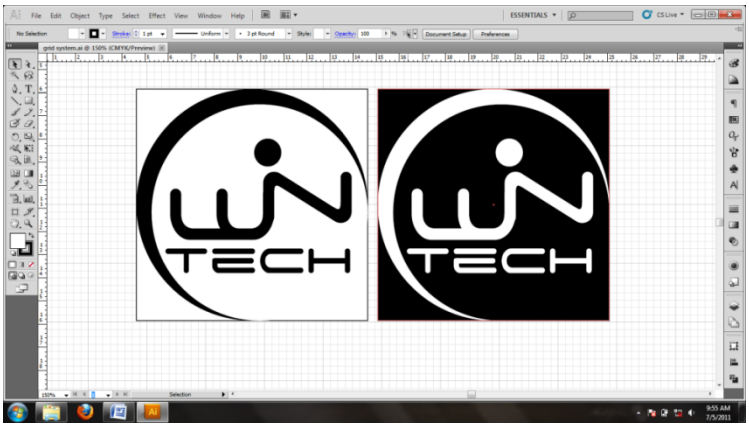
Pengertian Dasar *Grid System*

- Prinsip dasar berfungsi dalam mengembangkan sebuah rancangan.
- Menyusun / menata pola / membangun struktur tampilan desain Tersusun dengan pola sebagai garis bantu, terdiri dari garis *vertikal* dan horizontal sebagai pijakan dasar.
- Setiap rancangan atau pola yang tersusun membentuk tata letak yang mempunyai fungsi. Seperti susunan berfungsi menempatkan judul, kolom, gambar dan elemen *visual* lainnya

Pengertian Fungsi *Grid System*

- Memecahkan persoalan dalam pengaturan proporsi ruang yang berhubungan dengan berbagai elemen *visual*
- Menciptakan kesan atau dampak pada setiap rancangan *visual*
- Sistematika atau susunan yang terukur sebagai cara untuk menciptakan konsistensi pada berbagai media aplikasi

3.4.5 Logo Positif – Negatif



Gambar III.9 Logo Positif - Negatif

Ruang negatif pada logo adalah gambar yang menyatu pada logo positif yang dominan dan pada saat yang sama terdapat logo lain secara negatif. Tujuannya ingin memberikan kesan juga pesan, bisa tersembunyi atau langsung bisa ditebak. Hal tersebut membentuk makna utuh dari desain logonya.