BAB 3

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Pada perusahaan tempat kerja praktek, Praktikan memiliki peranan penting karena Praktikan membantu di dalam menyelesaikan berbagai hal, diantaranya :

- Praktikan dapat membantu perusahaan dalam proses *layout* majalah.
- Praktikan dapat membantu perusahaan untuk mengerjakan beberapa pekerjaan yang sedang ditangani perusahaan yang harus selesai cepat.
- Praktikan dapat menambahkan dan memberikan ide kreatif untuk konten majalah untuk pengembangan ke arah yang lebih baik.

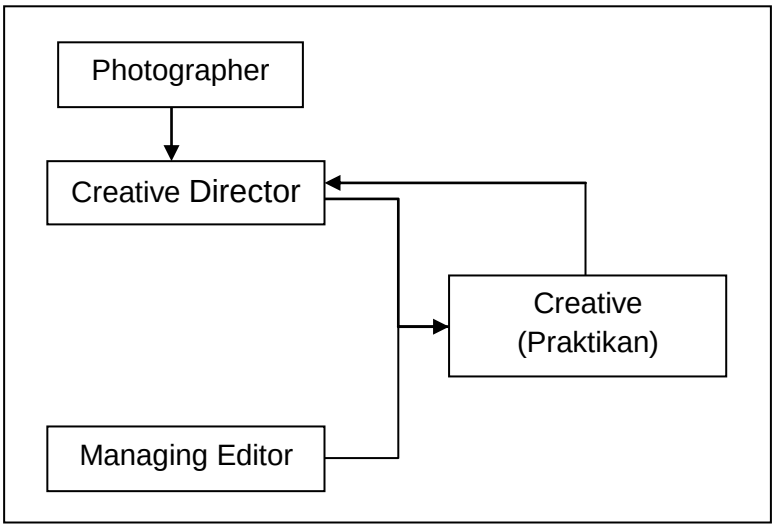
3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama melaksanakan kerja praktek di PT. Cakrawala Mediatama (Suave Magazine), Praktikan mengerjakan *layout* majalah dan menyusun beberapa konten seperti *Editorial Notes, Content, Contributor, Cupboard, Gallery,* dan *Order*. Untuk *template* majalah Edisi Ke-82/Mei 2012 telah disediakan oleh perusahaanya itu sesuai tema *"8th Anniversary"*.

Hal yang diperlukan dalam menata majalah yaitu Praktikan harus mengetahui tema majalah yang diangkat pada bulan tersebut. Selesai dipelajari kemudian kumpulkan data-data yang diperlukan, data tersebut didapat dari *Creative Director*, *Photographer* dan *Managing Editor*. Lalu siapkan *software Adobe Illustrator* untuk proses pengerjaannya.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam pengerjaan *layout* SUAVE Magazine yang pertama dilakukan adalah pengumpulan data, mulai dari *image* yang telah selesai difoto dan ditata ulang oleh *Creative Director* yang dibantu oleh *Photographer*, lalu teks yang telah dibuat oleh *Managing Editor*, kemudian kedua konten tersebut dimasukkan ke *layout* yang telah disediakan *template*-nya oleh SUAVE Magazine. Setelah selesai, *layout* yang telah Praktikan buat harus diasistensikan terlebih dahulu kepada *Creative Director* sebelum dapat diproduksi dan dicetak.



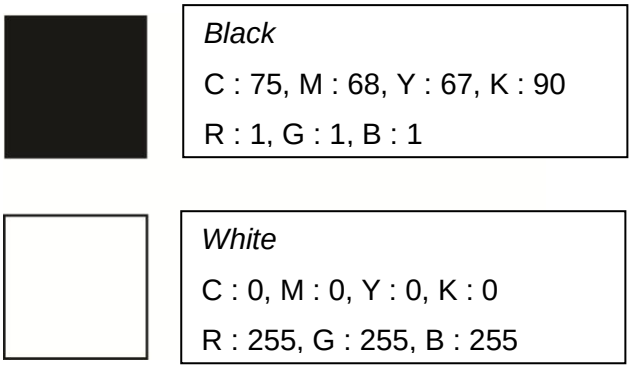
Tabel III.1 Metode Kerja Praktikan

3.4 Penataan

A. Konsep Penataan

Konsep yang digunakan dalam penyusunan *layout* SUAVE Magazine agar tetap menjadi majalah yang utama bagi *local clothing* di Indonesia adalah dengan tidak merubah konten mengenai kultur anak muda dari masa ke masa. Tampilan *image* dan teks yang ditata harus sesuai dengan karakter anak muda agar tidak bosan saat dibaca.

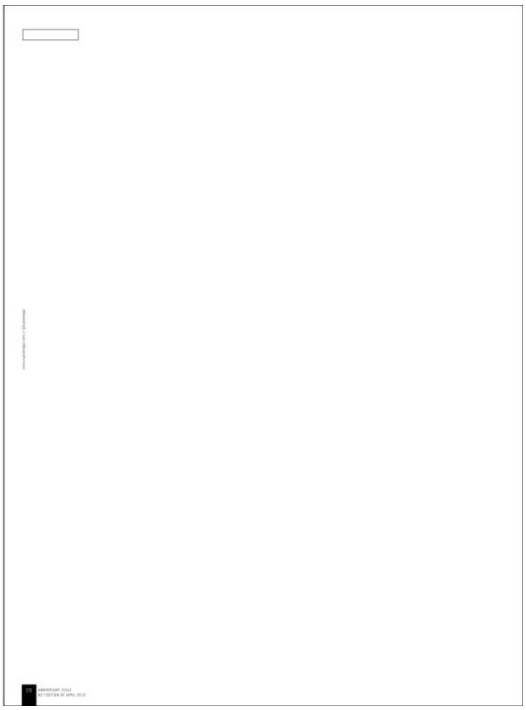
- **Warna**



Gambar III.1 Warna

Warna hitam digunakan untuk tulisan, kotak nomor halaman dan garis yang memisahkan antara *image* dan teks. Sedangkan warna putih digunakan sebagai warna *background* majalah dan nomor halaman.

- ***Layout***



Gambar III.2 *Layout*

Setiap halaman majalah dibuat sesederhana mungkin dengan format yang telah ditentukan dan tidak bisa dirubah.

- **Tipografi**

Jenis huruf yang digunakan :

Utuk *headline* menggunakan huruf Al Kelso :

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890.,;(:*!?')

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890.,;(:*!?')

Untuk *body text* menggunakan huruf Kabel BK BT :

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890.,;(:*!?')

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

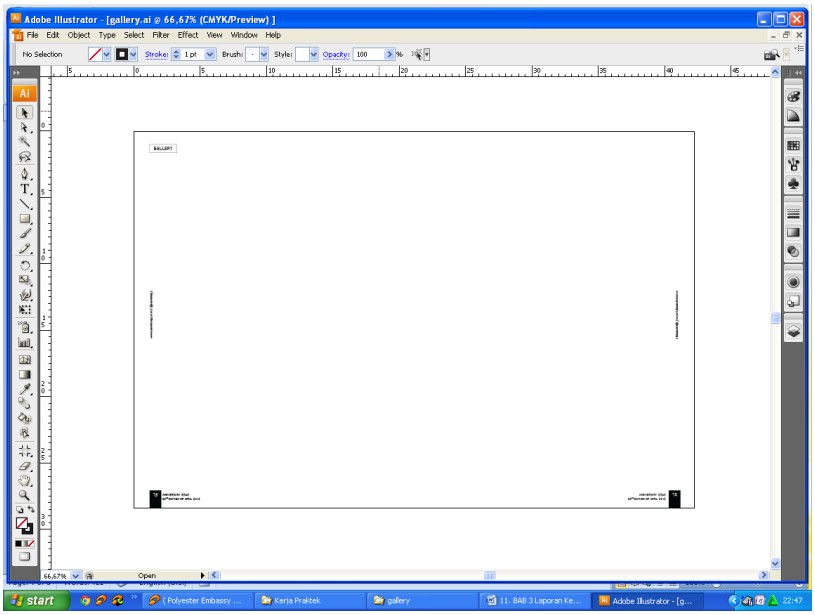
1234567890.,;(:*!?')

B. Teknis Penataan

Pada teknis perancangan sebelum ditata, data-data seperti *image* (dalam format *soft image*) dan teks (dalam format *soft file*) harus melalui proses pengubahan supaya tidak kesulitan saat dimasukkan ke tahap *layout*. Setelah semua data terkumpul, *soft image* dan *soft file* tersebut dimasukkan ke *software Adobe IIlustrator* untuk proses *layout*.

1. *Layouting*

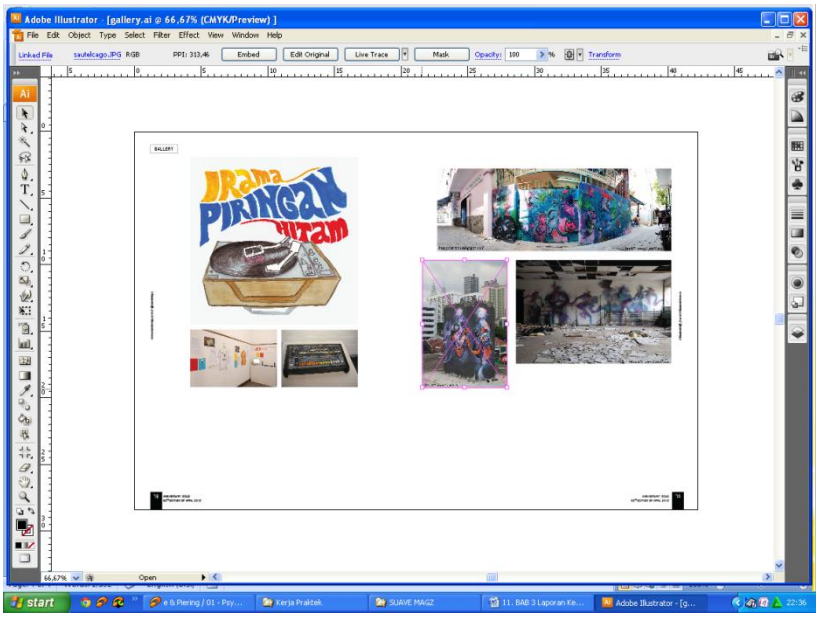
- **Tahap 1**



Gambar III.3 Tahap *Layouting* 1

Siapkan dua halaman *layout* yang telah diberi judul konten pada sudut kiri atas (contoh : *Gallery*), kemudian beri nomor halaman pada sudut kanan dan kiri bawahnya.

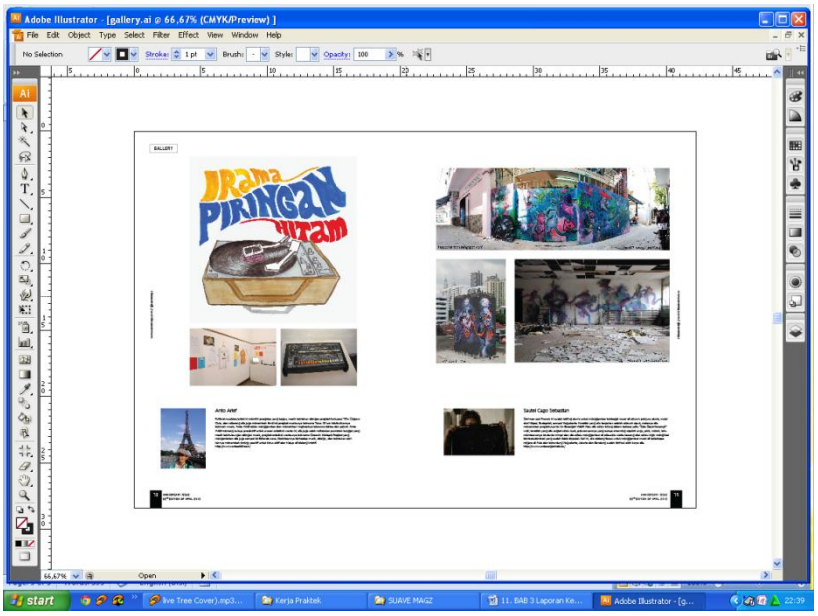
- **Tahap 2**



Gambar III.4 Tahap *Layouting* 2

Masukkan data *image* ke *software Adobe Illustrator* kemudian atur besar kecilnya *image* pada *layout*.

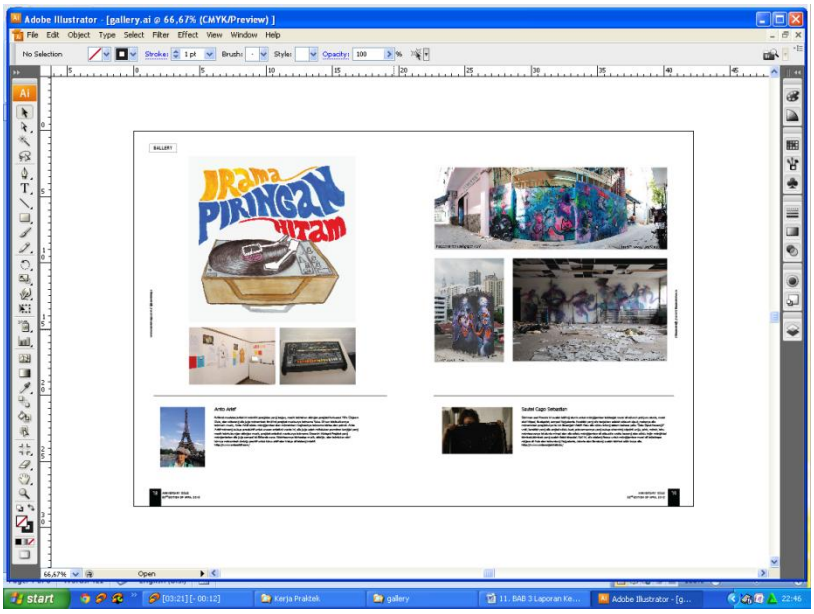
- **Tahap 3**



Gambar III.5 Tahap *Layouting* 3

Setelah data *image* selesai diatur besar kecilnya, masukkan profil pembuat karya beserta fotonya masing-masing pada bawah *image* yang telah diatur sebelumnya.

- **Tahap 4**



Gambar III.6 Tahap *Layouting* 4

Pisahkan antara *image* dengan profil menggunakan garis *horizontal* (ukuran dan panjangnya disesuaikan).

2. Hasil Akhir



Gambar III.7 *Content Gallery*

C. *Color Space*

Pada pengerjaan *layout* majalah SUAVE Magazine warna yang dipakai menggunakan format *CMYK (Cyan Magenta Yellow Key),* karena pada akhirnya *layout* yang berbentuk *.jpeg* ini akan dicetak.

D. Format

Setelah selesai dibuat pada *software Adobe Illustrator*, data yang telah disetujui oleh *Creative Director* kemudian dirubah ke dalam format *.jpeg* atau *.jpg* untuk kemudian dicetak.