BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Saat kerja praktek di Cv. Hijau Ruang Kreasi ada beberapa peranan posisi yang diberikan, namun setelah melalui pertimbangan pembimbing kerja praktek memberikan posisi sesuai dengan kemampuan dan bidang – bidang yang ditekuni atau dikuasai yaitu divisi desain kemudian pembimbing memposisikan saya sebagai desianer dan membantu juga dalam proses produksi dengan tujuan agar dapat mengenal dan lebih mengetahui ruanglingkup dunia percetakan dan *creative design* yang sesungguhnya.

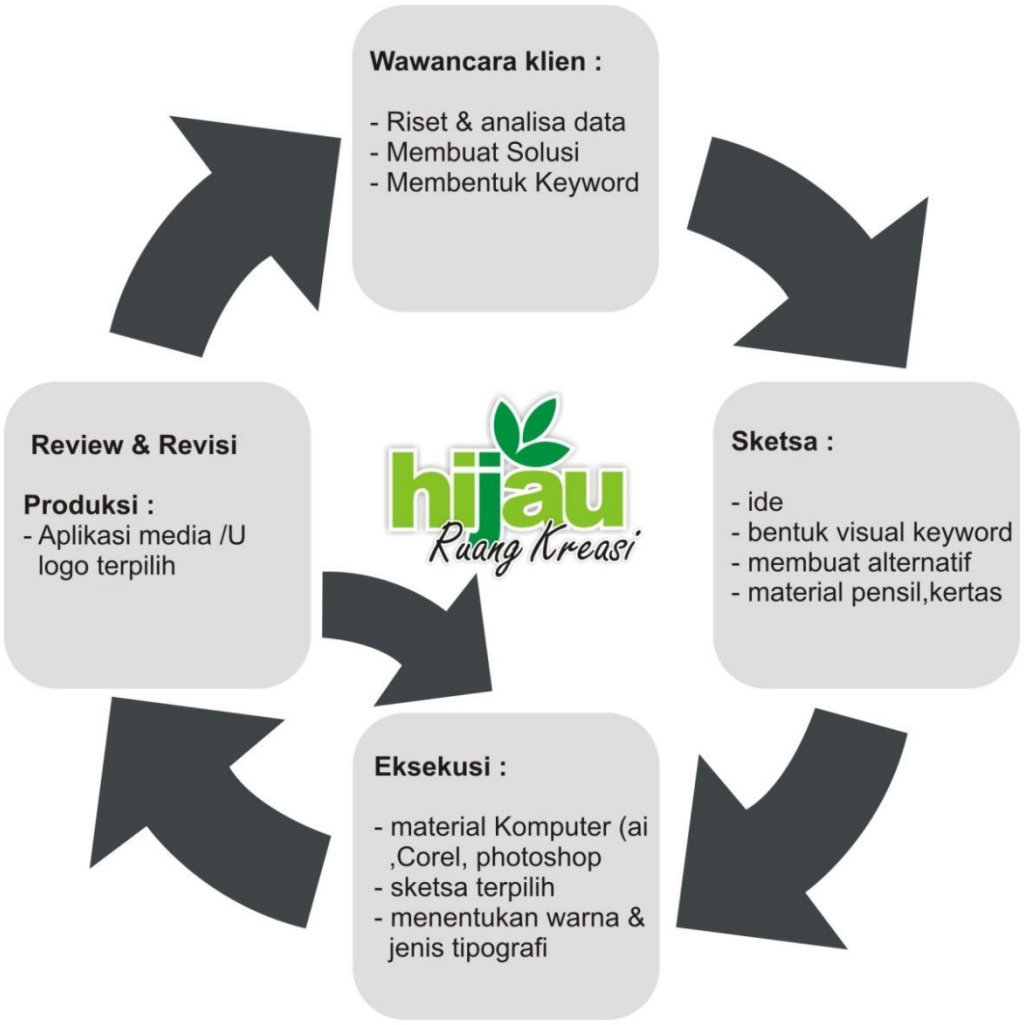
3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Dari beberapa pekerjaan dan *project* di CV. Hijau Ruang Kreasi, pembimbing kerja praktek membagi – bagi pekerjaan sesuai dengan tingkat kesulitan, waktu lamanya pekerjaan, dan kemampuan yang dimiliki. Adapun beberapa jenis pekerjaan yang diberikan seperti desain cover buku tahunan sekolah , *stationery* (kartu nama, amplop, kop surat), pin dan logo salah satu tk islam bernama RA DARUL HAFIZH yang kemudian saya angkat sebagai hasil laporan kerja praktek ini.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Metode kerja saat melaksanakan kerja praktek dalam pembuatan logo Tk Islam Ra Darul Hafizh pembimbing kerja praktek mengarahkan kemudian klien langsung berkonsultasi dengan desainer atau sebaliknya desainer yang melakukan wawancara langsung dengan klien, tahap ini merupakan proses pemecahan solusi dari data yang diberikan oleh klien, kemudian setelah mendapatkan solusi dimulailah tahap sketsa sesuai *keyword* yang sudah dibentuk dari riset data tersebut kemudian dilanjutkan dengan pembuatan logo menggunakan komputer, setelah itu *review* dan

beberapa perbaikan atau *revisi* dilakukan dengan tujuan agar menghasilkan logo yang memuaskan sesuai permintaan klien, berikut alur kerjanya :



Gambar III. 1. Alur Kerja

Sumber : Dokumentasi pribadi

3.4 Perancangan LOGO TK ISLAM RA DARUL HAFIZH

3.4.1 Konsep Perancangan

Hampir semua orang, dari semua kalangan, baik anak – anak, remaja, dewasa, hingga orangtua, dapat menjawab manakah karya yang bagus. Kemudian, pada pertanyaan selanjutnya pun, masih banyak yang seolah – olah dapat menjawab pertanyaan, ‘mengapa karya ini disebut bagus, dan

yang ini tidak bagus?'. Menjadi hal yang menarik untuk dikaji lebih lanjut lagi, setelah mereka dapat menerangkan alasan sesuatu dikatakan bagus atau tidak, jawaban yang terlontar ternyata tidak serupa satu sama lain, bahkan lebih menarik lagi ketika seseorang telah mencoba menjawabnya, maka pada saat beberapa kemudian mereka menjadi ragu terhadap jawabannya sendiri. Demikian juga dangan pilihan mereka mengenai karya yang bagus atau tidak, ternyata tak stabil, bahkan kadangkala dengan mudahnya bergeser dari satu pilihan ke pilihan lain, yang bahkan sebelumnya adalah sesuatu yang tidak dilirik sama sekali. (Andy Masry – Strategi Visual (2010 : 1)). Dengan demikian sebuah desain atau juga karya seni yang mempunyai nilai yang sangat tinggi sudah dipastikan juga memiliki konsep yang sangat kuat sebagai pondasi karyanya tersebut, begitu pun juga dengan logo karena sebuah logo merupakan media visual yang mewakili ciri identitas suatu organisasi yang wajib memiliki konsep yang baik agar dapat berdiri kuat, dapat bertahan lama dan tertanam kuat dibenak masyarakat banyak. Banyak jenis dan pengkategorian logo, "Adapun bentuk dan cara pengkategorian logo, untuk mudahnya hanya perlu mengetahui 2 hal sederhana dan mendasar yang pertama, bahwa dilihat dari segi konstruksinya logo dibagi menjadi 3 jenis :

1. *Picture mark & letter mark* (elemen gambar dan tulisan saling terpisah)
2. *Picture mark* sekaligus *letter* mark (bisa disebut gambar bisa disebut tulisan/saling berbaur)
3. *Letter mark saja* (elemen tulisan saja).

Dan yang kedua bahwa logo apapun, semua dibentuk dari *basic shape/primitive shape* atau 'bentuk – bentuk dasar' (*basic shape* dibentuk dari point dan garis). Kemudian beberapa *basic shape* apabila bergabung dapat membentuk dua jenis objek yang lebih kompleks yang kita kenal

dengan gambar dan huruf (pada logo disebut *picture mark* dan *letter mark*) (Surianto Rustan, S.Sn - mendesain logo (2009 : 22 - 23)).

Dalam kesempatan ini jenis logo yang dibuat adalah *pictorial names logo* (*picture mark* & *letter mark*, elemen gambar dan tulisan saling terpisah), jenis logo ini didalamnya berupa identitas nama sekolah sebagai penjelas dan elemen lainnya seperti gambar dari identitas sekolah sebagai penguat logo tersebut, kenapa mengambil jenis logo ini, disamping sebagai penguat identitas sekolah, logo ini juga disesuaikan dengan kebutuhan dan permintaan klien dengan tema “keceriaan anak muslim dan muslimah”, tema ini diambil melalui riset data dari sekolah tersebut dan disesuaikan dengan karakteristik psikologis siswa – siswi, staf pengajar, struktur dan lingkungan sekolah. Pengambilan konsep dan tema tersebut adalah hasil keputusan bersama antara klien dan desainer, tahap sketsa dimulai setelah riset data di lakukan.

Adapun sekilas data Tk Islam RA Darul Hafizh. Pendidikan adalah salah satu aspek yang sangat penting di dalam pembangunan dan pengembangan suatu masyarakat atau bangsa. Pendidikan sejatinya memberikan ruang dan kemampuan setiap individu manusia untuk belajar dan memaknai kehidupannya. Pada gilirannya, pendidikan memberikan pengaruh bagaimana manusia sebagai bagian dari masyarakat yang berbudaya dan beragama mampu memberikan solusi dan jawaban terhadap masalah-masalah dan tantangan-tantangan yang dihadapi masyarakat. Pendidikan seperti yang diyakini dapat menolong menghasilkan manusia paripurna, yaitu pengembangan manusia seutuhnya yang berkembang baik fisik, mental, intelektual maupun semangatnya.

Manusia seperti itu pada dasarnya adalah manusia yang merasakan kedamaian dengan dirinya dan dengan orang lain termasuk dengan lingkungan fisik dan lingkungan sosialnya, melalui itu ia akan dapat

melakukan tugas-tugas yang bermanfaat bagi masyarakat untuk kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Namun demikian praktek-praktek pendidikan selama ini lebih menekankan pada aspek-aspek yang bukan afektif, dalam hal ini adalah hal-hal yang bersifat akademik dan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dalam perdagangan, ilmu pengetahuan dan teknologi. Beberapa yang menjadi landasan pemikiran didirikannya TK. Islam (RA) Darul Hafizh ini adalah :

1. Surah Al-Imran ayat 104 yang artinya: “Dan hendaklah ada diantara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma’ruf dan mencegah dari yang munkar, merekalah orang-orang yang beruntung”.
2. Surah An-Nisa ayat 9 yang artinya, “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah yang mereka khawatir terhadap kesejahteraan mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertaqwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar”.

VISI DAN MISI TK ISLAM RA DARUL HAFIZH

Visi : Terwujudnya TK Islam (RA) terstandarisasi A yang melahirkan generasi berbudi pekerti luhur, cinta kebersihan, mandiri, pintar, kreatif , inovatif dan ceria.

Misi :

1. Mengembangkan kurikulum, fasilitas dan model pembelajaran yang Islami.
2. Membangun tenaga pendidik dan manajemen pengelolaan yang amanah dan professional.
3. Membiasakan akhlak dan aktivitas Islami yang *rahmatan lil alamin*.
4. Membiasakan anak cinta kebersihan dan mandiri.

5. Mewujudkan kondisi belajar yang kreatif, inovatif , menyenangkan dan ceria.

NILAI DASAR TK RA DARUL HAFIZH :

Motivasi : Tauhid, dakwah dan jihad

Kinerja : Amanah dan profesional

Lulusan : Berakhlak mulia, mandiri dan berprestasi

Perilaku : Sesuai Al-Qur'an dan As sunnah

Budaya : Sayang, santun, adil, disiplin dan tepat waktu

Lingkungan : Bersih, rapi, sehat,indah, aman dan nyaman

Organisasi : Transparan, rapih dan profesional

Pelayanan : Terpercaya dan memuaskan.

Program Jangka Panjang 2009-2013

1. Organisasi
2. Mensosialisasikan visi, misi dan rencana strategis
3. Menyusun struktur organisasi yang efektif, efisien dan memberdayakan.
4. Merumuskan deskripsi kerja yang jelas dan terukur
5. Merumuskan Rencana Strategis 2013
6. Menyusun Standar Manajemen Sekolah

SDM (Sumber Daya Manusia) :

1. *Recruitment* SDM yang berkualitas
2. Perumusan Standar Kompetensi Guru
3. Pembinaan profesionalisme SDM
4. Peningkatan kesejahteraan guru
5. Pemberian penghargaan khusus

Kemitraan dan Kehumasan :

1. Aktif dalam kegiatan dan jaringan sekolah / madrasah seperti IGRA, FKGH, dan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Pengembangan model-model kerja sama dan partisipasi masyarakat dalam proses pendidikan.
3. Mengoptimalkan penggunaan media massa dan media internal untuk membangun citra yang qur'ani, berwawasan lingkungan, berkualitas.

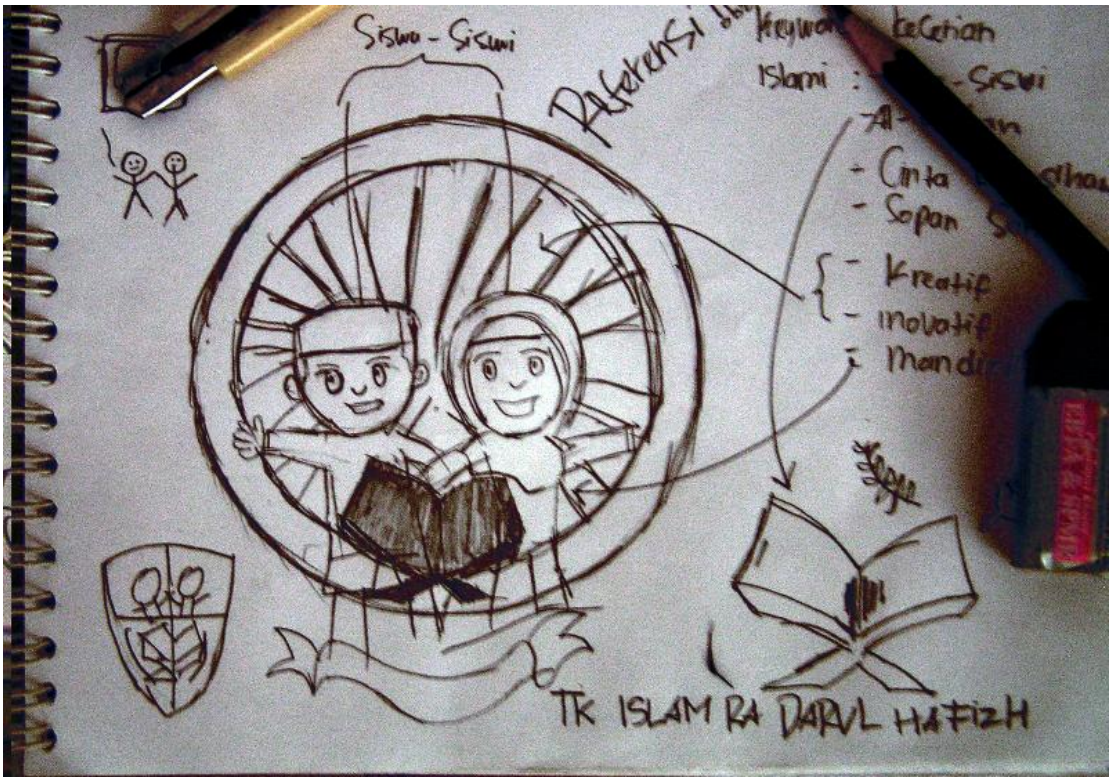
Sarana Prasarana :

1. Menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran.
2. Pengelolaan dan optimalisasi penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran.
3. Inventarisasi sarana dan prasarana untuk pemeliharaan dan pengadaan
4. Menyediakan sarana bermain
5. Menyediakan tempat kebersihan

Administrasi dan Keuangan :

1. Merumuskan dan melaksanakan pola dan sistem administrasi (ketatausahaan, kepegawaian) yang rapih dan lengkap.
2. Merumuskan dan melaksanakan pola dan sistem keuangan yang taat asas, rapih, lengkap, transparan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Tahap selanjutnya setelah beberapa proses riset, analisa data dan kunjungan ke sekolah terbentuklah hasil olah data yang kemudian diringkas intinya menjadi sebuah *keyword* atau kata kunci "keceriaan anak muslim dan muslimah" dan suatu gagasan kemudian mulai dibuat alternatif sketsa atau gambar, adapun material yang digunakan pensil dan kertas dengan menyesuaikan *keyword* yang sudah dibentuk, berikut sketsa terpilih sebelum dieksekusi dengan komputer :



Gambar III. 2. Sketsa
Sumber : Dokumentasi pribadi

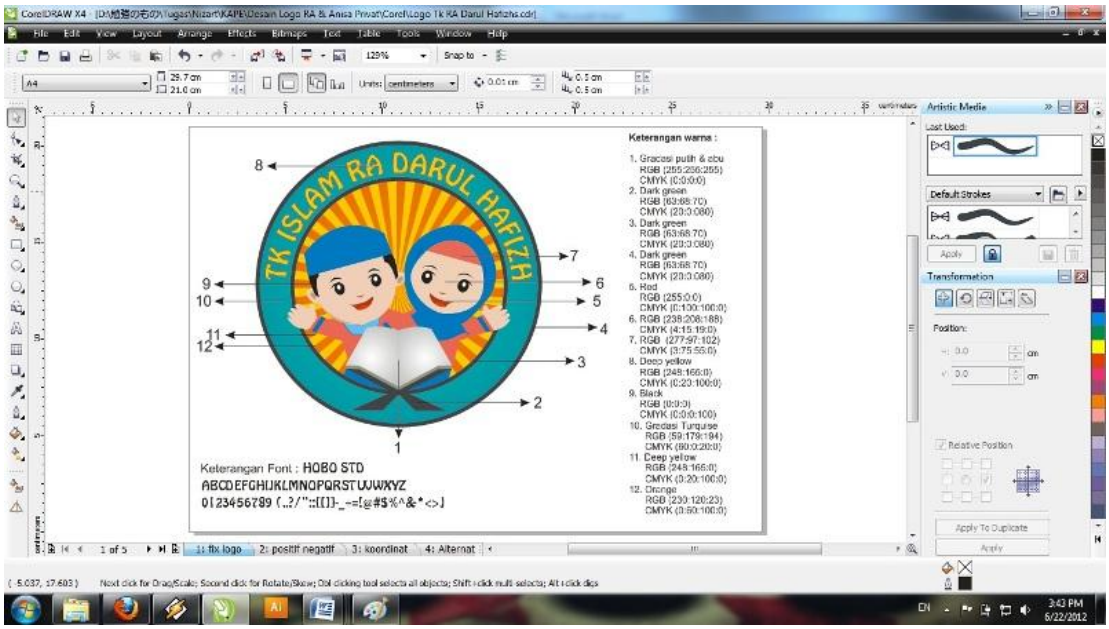
3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam proses pengerjaan atau teknis eksekusi ini material yang digunakan adalah komputer dengan menggunakan beberapa *software* pendukung *graphic* terutama untuk jenis *vector* seperti *adobe illustrator*, *corel draw* dan didukung juga dengan *adobe photoshop*, namun sesuai dengan permintaan klien dan penggunaan *software* yang biasa digunakan di hijau maka saya menggunakan *corel* sesuai permintaan kedua belah pihak, tahap selanjutnya adalah sketsa gambar yang terpilih dan setelah melalui tahap studi karakter ditahap ini karakter utama yang dibuat dalam logo Tk Islam Ra Darul Hafizh adalah karakter siswa - siswi yang mencerminkan keceriaan, meski melalui beberapa perubahan namun karakter yang dibuat tetap sesuai dengan sketsa awal, berikut ini adalah gambar logo Tk Islam Ra Darul Hafizh yang sudah melalui beberapa perbaikan dan telah disetuji oleh klien.



Gambar III. 3. Logo Tk Islam Ra Darul Hafizh
Sumber : Dokumentasi pribadi

kemudain proses selanjutnya adalah pemilihan warna dalam proses ini warna yang digunakan menyesuaikan dengan data yang sudah diriset berikut gambarannya :



Gamba III. 4. Keterangan logo
Sumber : Dokumentasi pribadi

3.4.3 Keteranngan Warna

Sebelum menjelaskan keterangan warna yang terdapat dalam logo tersebut saya akan menjelaskan karakteristik pada bentuk terluar. Menurut Surianto Rustan, S.Sn – Mendesai Logo (2009 : 47) “Untuk menetukan bentuk logo yang sesuai dengan konsep dan kepribadian entitasnya, desainer sangat dianjurkan mempelajari hubungan antara bentuk – bentuk dasar dan sifat yang terkandung didalamnya”. Alasan mengapa memilih bentuk logo lingkaran. Surianto Rustan, S.Sn – Mendesai Logo (2009 : 47) berpendapat “Lingkaran memiliki arti dinamis, bergerak, kecepatan, berulang, tak terputus, abadi, berkualitas, dapat diandalkan, sempurna dan mencerminkan alur kehidupan.”

	Gradasi putih & abu RGB (255:255:255), CMYK (0:0:0:0)
	Dark green RGB (63:68:70), CMYK (20:0:080)
	Red RGB (255:0:0), CMYK (0:100:100:0)
	Faded pink RGB (238:208:188), CMYK (4:15:19:0)
	Deep pink RGB (277:97:102), CMYK (3:75:55:0)
	Deep yellow RGB (248:165:0), CMYK (0:20:100:0)
	Black RGB (0:0:0), CMYK (0:0:0:100)
	Gradasi Turquise RGB (59:179:194), CMYK (60:0:20:0)
	Orange RGB (230:120:23), CMYK (0:60:100:0)

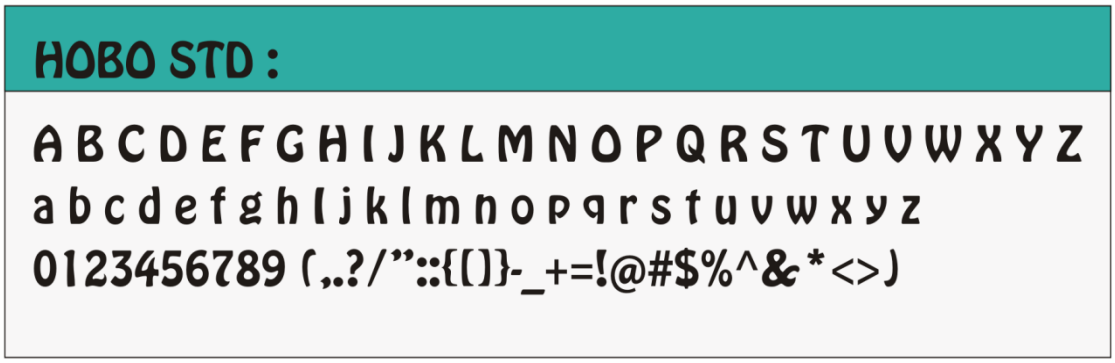
Tabel III. 1. Keterangan warna

Tabel diatas menjelaskan keterangan warna – warna yang digunakan dalam logo Tk Islam Ra Darul Hafizh dan penyesuaian warna RGB dan CMYK, warna yang digunakan merupakan pemaknaan warna yang mewakili identitas sekolah tersebut melihat dari struktur bangunan sekolah, karakteristik siswa –

siswi, karakteristik staf pengajar, cara berkomunikasi dan psikologi lingkungan sekitar.

3.4.4 Pemilihan Tipografi

Dalam tahap ini juga dimana proses pemilihan jenis tipografi atau *font*, tipografi atau *font* yang digunakan adalah jenis dekoratif, *font* tersebut menyesuaikan dengan karakter yang sudah dibentuk, berikut jenis *font*nya :

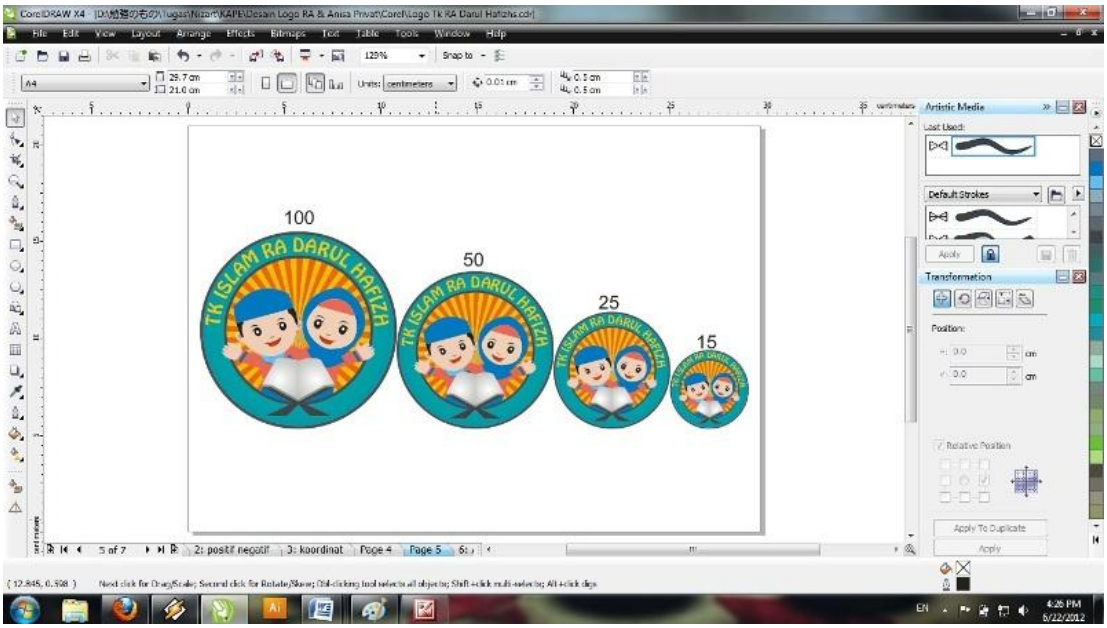


Tabel III. 2. Keterangan tipografi

Memilih tipogafi yang tepat merupakan proses yang cukup hati – hati karena pemilihan elemen tipografi yang baik dan benar akan berpengaruh terhadap pemaknaan logo itu sendiri. Kenapa tipografi atau *font* yang dipilih adalah *HOBO STD* karrena jenis *font* ini sangat cocok dan dapat mewakili karakteristik identitas sekolah tersebut, dengan bentuknya yang terlihat *childish*, penuh kecerian, kreatif, inovatif, dan mandiri.

3.4.5 Pembesaran dan Pengecilan Logo

Selanjutnya adalah tahap pembesaran logo dan pengecilannya tahap ini dimaksudkan untuk memastikan pada setiap penggunaan atau pengaplikasian media pada logo tersebut tidak mengalami perubahan bentuk sehingga logo tersebut dapat digunakan dengan mudah dalam beberapa jenis ukuran aplikasi media yang akan dikehendaki, berikut gambarannya :

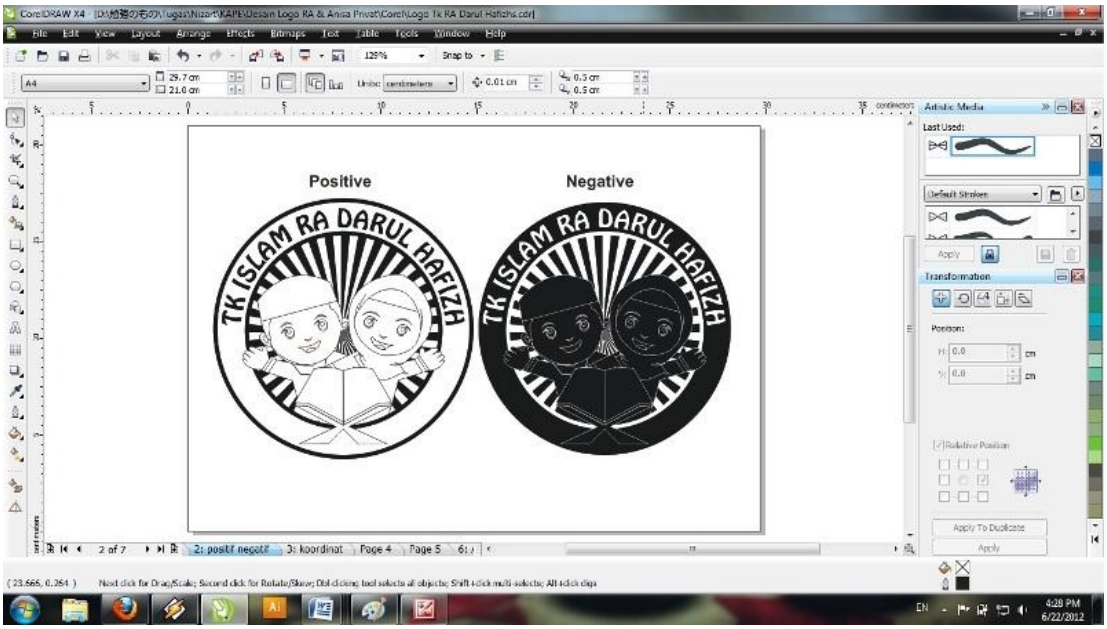


Gambar III. 5. Pembesaran pengecilan logo
Sumber : Dokumentasi pribadi

Adapun ukuran yang digunakan 15% adalah ukuran terkecil dan 100% untuk ukuran terbesar, ukuran ini merupakan skala pembanding untuk aplikasi didalam komputer ukuran sebenarnya dapat disesuaikan dengan media yang akan dipergunakan sesuai kebutuhan.

3.4.6 *Positive* dan *Negative*

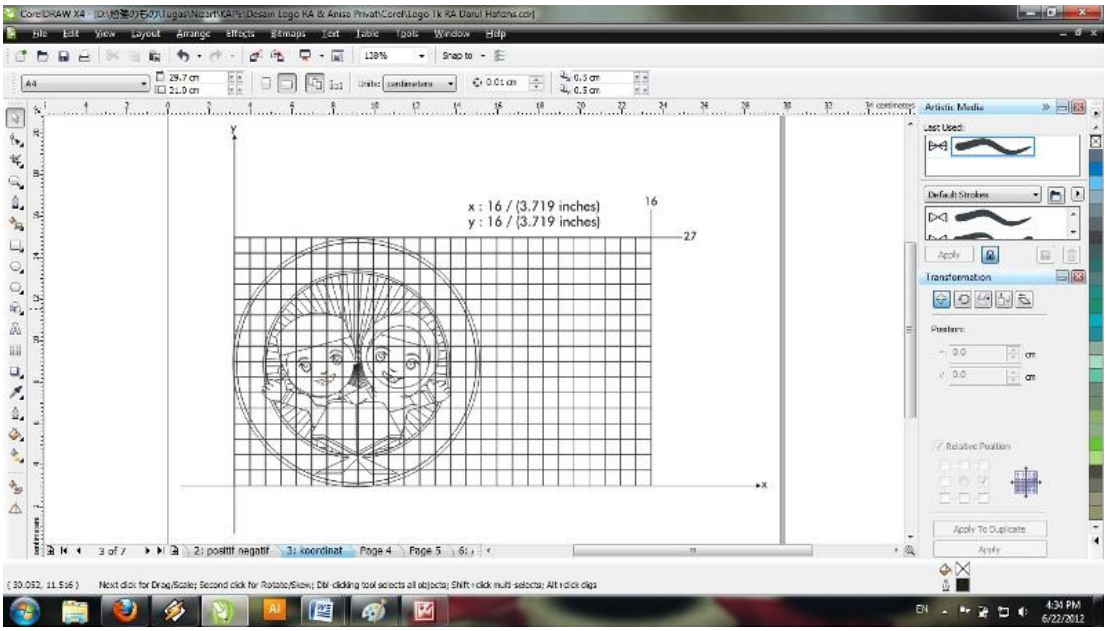
Selanjutnya adalah tahap pembagian logo *positive* dan *negative*. Berdasarkan dari pembagian logo *positive* dan *negative* logo yang dirubah warnanya tersebut dimaksudkan untuk kebutuhan cetak yang dibuat sesuai dengan ketentuan yang ada dan tidak merubah bentuk keaslian pada logo tersebut, berikut gambarannya :



Gambar III. 6*. Positive* & *negative*
Sumber : Dokumentasi pribadi

3.4.7 Titik Koordinat

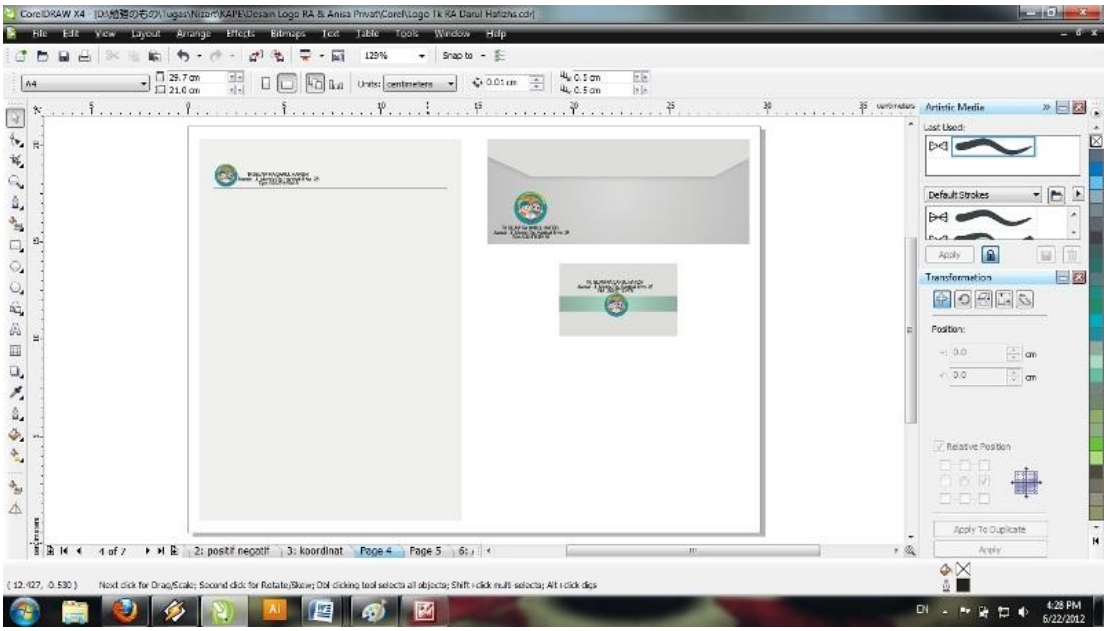
Langkah ini merupakan dimana langkah menentukan sebuah titik koordinat pada logo Tk Islam Ra Darul Hafizh, berdasarkan gambar dibawah akan menerangkan bagaimana maksud dari proses ini, proses ini merupakan proses menentukan ukuran yang paling baik bagi penempatan ukuran logo tersebut dengan menghilangkan semua unsur warna – warna yang terdapat di dalam logo tersebut dan akan terbentuklah sebuah *outline* logo sebagai tolak dasar pengukuran logo Tk Islam Ra darul Hafizh, Penentuan ukuran titik koordinat pada logo ini dibuat berdasarkan perbandingan x dan y dengan satuan inci, dilihat pada gambar diatas titik koordinat pada logo ini dengan perbandingan x = 16, y = 16 setiap x dan y memiliki 3, 719 inci karena bentuk logo tersebut adalah lingkaran maka setiap ukuran x dan y akan sama besar berikut gambarannya :



Gambar III. 7. Titik koordinat
Sumber : Dokumentasi pribadi

3.4.8 Aplikasi Logo

Tahap terakhir merupakan tahap bagaimana logo yang sudah dibuat dapat diaplikasikan kedalam beberapa media, dalam kesempatan ini saya membuat aplikasi media secara umum seperti penggunaan logo pada kop surat, amplop dan kartu nama. Pada tahap ini menerangkan juga bagaimana tatacara dan tata letak logo yang benar pada saat digunakan disetiap aplikasi media, peletakan logo yang benar sesuai dengan posisi bentuk dan proporsi yang sesungguhnya tanpa merubah ukuran secara sembarang dan memutar logo sehingga dapat memberikan kesan tidak jelas dan merusak sturktur pada logo yang sesungguhnya, berikut gambarannya :



Gambar III. 8. Aplikasi logo
Sumber : Dokumentasi pribadi

Dalam setiap pengaplikasian logo ini proporsi warna yang asli tidak dibenarkan juga untuk dirubah sesuai keinginan, selain merusak logo secara fisik pemaknaan logo yang sudah dibentuk pun akan berbeda pula, jadi diharuskan setiap penggunaan logo pada media yang akan digunakan harus sesuai dengan ketentuan yang ada dan tidak dibenarkan untuk merubah logo tersebut diluar dari proporsi yang sesungguhnya.