BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Dinas

Peranan penulis selama pelaksaan kerja praktek adalah sebagai perancang *cover* majalah diskominfo, melalui idea kreatif dan inovatif dengan pembahasan teknologi yang sedang berkembang dengan pesat sekarang ini, yang berhubungan dengan dinas melalui media multimedia dan lain sebagainya. Meliputi pencarian ide, berupa sketsa dan *finishing.*

Penulis menuangkan kemampuannya untuk dapat berkreasi dan dapat merealisasikannya dalam sebuah *cover* majalah.

3.2 Pekerjaan Praktikan selama Kerja Praktek di Dinas

Selama kerja peraktek di Diskominfo penulis mengerjakan beberapa proses pembuatan *cover* majalah yang meliputi :

- Pencarian data yang dberikan dari pembimbing, sebagai bahan untuk pembuatan *cover* majalah
- Pencarian ide untuk membuat *cover* majalah
- Visualisasi yang dapat di terapkan terhadap sketsa
- Proses sketsa untuk pengembangan dengan ukuran sebenarnya
- Tahap digital dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop Cs3
- Memberikan warna yang menunjukan teknologi yang menjadikan sebuh identitas dari Diskominfo
- Dan tahap *Finishing*

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam melaksanakan kerja praktek ini, pembimbing memberikan tugas-tugas yang diberikan kepada penulis, di berikan secara langsung dan dalam tahap pengerjaan dilakukan secara *Take Home* untuk penyelesaian tugas yang telah diberikan, sehingga mempermudah

penulis. Kemudian pada pertemuan selanjutnya penyerahan tugas-tugas yang telah di buat sambil mempresentasikannya.

Software yang penulis gunakan dalam pengerjaan tugas-tugas yang diberi adalah Adobe Photoshop CS3

3.4 Perancangan

Perancangan dapat meliputi pencarian ide dan data yang dibutuhkan, yang dapat direalisasikan melalui Tipografi, Warna untuk mengenalkan atau menjelaskan *cover* majalah dari dinas.

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep Perancangan desain pada cover majalah ini memberikan informasi mengenai e-KTP (Elektronik Kartu Tanda Penduduk), dengan mengumpulkan konten-konten yang dibutuhkan seperti sidik jari dalam e-ktp menggunakan sidik jari sebagai identitas dari perorangan, pembahasan, dan gambar e-ktp agar pembaca mengetahiu bentuk dari e-ktp tersebut, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop Cs3 untuk membuat secara keseluruhan.

Font yang dipilih dalam cover majalah adalah *font* Rock well. *Font* ini mudah dibaca dan terlihat resmi. Karena Judul majalah sudah menjadi logo dari majalah Info, sebagai Identitas dari Majalah Diskominfo Jabar, maka font Rock well digunakan berupa unsur tambahan atau keterangan.

Rockwell

12pt The quick brown fox jumps over the lazy dog

14pt The quick brown fox jumps over the lazy dog

16pt The quick brown fox jumps over the lazy dog

18pt The quick brown fox jumps over the lazy dog

20pt The quick brown fox jumps over the lazy dog

22pt The quick brown fox jumps over the lazy dog

26pt The quick brown fox jumps over the lazy dog

Gambar III.3 *Font* Rockwell

Pemilihan warna menggunakan warna Biru karena bersifat Teknologi dan Informasi yang menjadi identitas dari Diskominfo



C : 78 M: 24 Y : 6 K : 0

3.4.2 Teknis Perancangan

Penulis melakukan pengerjaan menggunakan metode sebagai berikut:

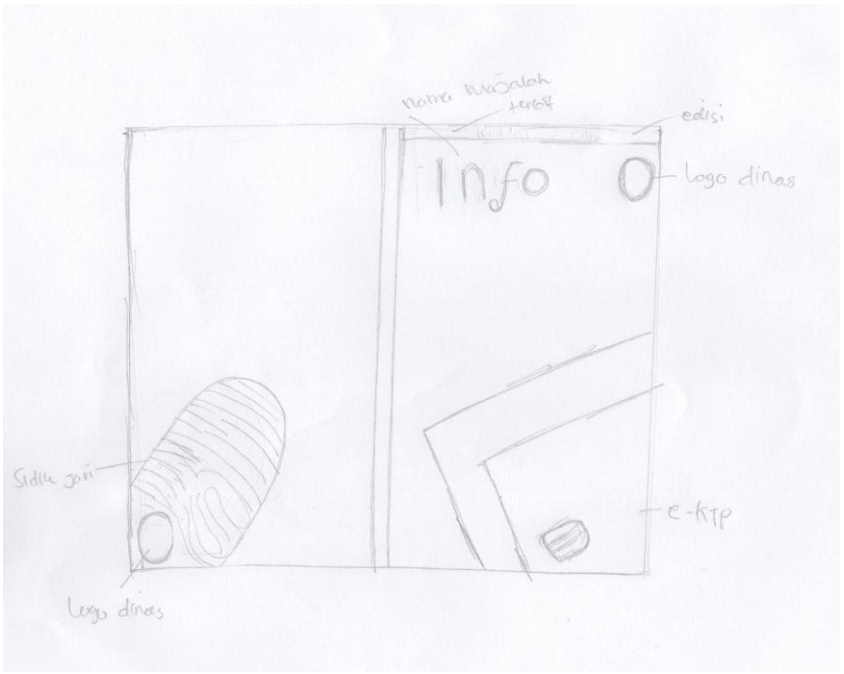
- Membuat sketsa cover majalah
- Membuat *Layout* dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop Cs3 *layout* dibuat agar Pembaca tidak merasa bosan membaca teks yang ada dan gambar dipasang

dengan ukuran bervariasi bertujuan agar Pembaca akan tertarik dengan artikel yang ada pada majalah Diskominfo.

- Format *Cover* Majalah ini adalah majalah yang mengetengahkan informasi Telekomunikasi dan Informasi yang bahwasannya berhubungan mengenai Dinas.

a. Sketsa Desain

Perancangan tahap awal dibuat dengan pembuatan sketsa, *Cover* majalah berdasarkan konsep seperti dibawah ini :



gambar III.4 Sketsa

b. Hasil Alternatif *Finishing*

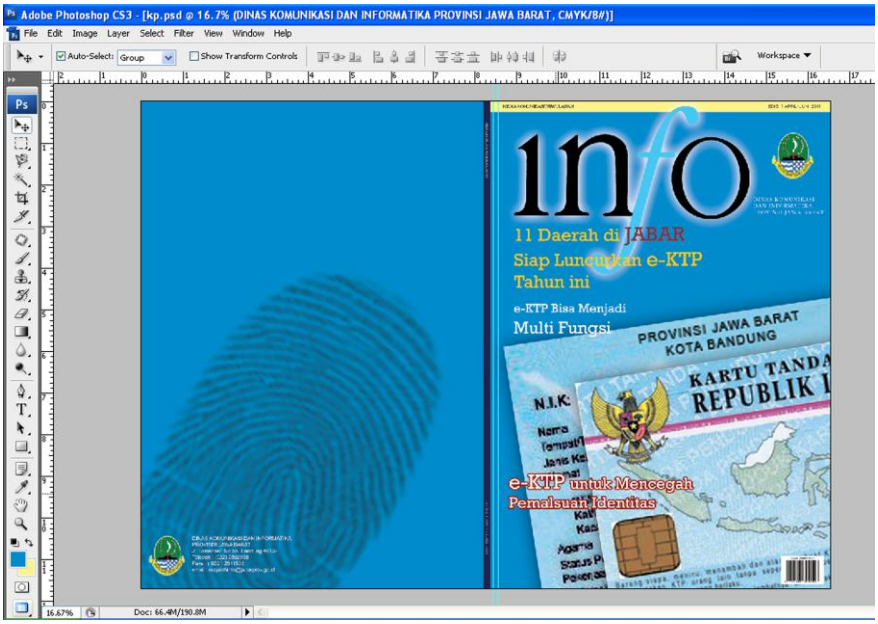


gambar III.5 *Cover* majalah Alternatif 1

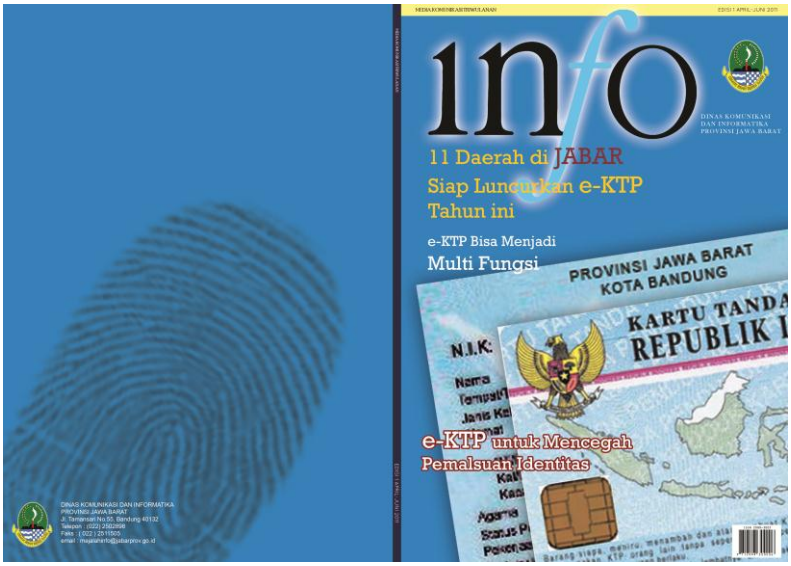


gambar III.6 *Cover* majalah Alternatif 2

Cover majalah tersebut diserahkan kepada pembimbing, kemudian mempresentasikanya dan di dapat hasil *Cover* majalah seperti dibawah ini.



gambar III.7 *Cover* majalah *software* Adobe Photoshop Cs3



gambar III.8 *Cover* majalah