

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat Kerja Praktek	2
1.6 Sistematika Penulisan	2
BAB II: PROFILE PERUSAHAAN	
2.1 Sejarah Singkat	4

2.2 Misi	4
2.3 Visi	4
2.4 Lokasi	4
2.5 Foto	5

BAB III: LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia	6
3.2 Teori Desain Grafis	7
3.3 Teori Periklanan	17
3.4 Teori Tipografi	22
3.5 Teori Warna	32

BAB IV: DISKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek	38
4.2 Merancang Karya	38
4.3 Hasil Selama Kerja Praktek	39
4.4 Hasil Desain Lomba Poster Game	39
4.5 Hasil Desain Poster Workshop	41



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

4.6 Hasil Desain Komputer Kids	42
4.7 Hasil Tugas Mingguan	43
BAB V: PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	
1. Acuan Kerja	
2. Garis Besar Rencana Mingguan	
3. Log Harian dan Perubahan Acuan Kerja	
4. Kehadiran Kerja Praktek	
5. Kartu Bimbingan	



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Gedung Hi Tech Mall	5
Gambar 2.2 Bagian Dalam Gedung	5
Gambar 3.1 Contoh Titik	8
Gambar 3.2 Contoh Macam-macam Garis	9
Gambar 3.3 Contoh Bidang 2 Dimensi dan 3 Dimensi	10
Gambar 3.4 Contoh Macam-Macam Tekstur	11
Gambar 3.5 Color Chart	12
Gambar 3.6 Contoh Huruf Serif dan San Serif	26
Gambar 3.7 Contoh Huruf Dekoratif dan Skrip	28
Gambar 3.8 Contoh Huruf Roman	29
Gambar 3.9 Contoh Huruf Egyptian	29
Gambar 3.10 Contoh Huruf San Serif	30
Gambar 3.11 Contoh Huruf Scrip	30
Gambar 3.12 Contoh Huruf Miscellaneous	31
Gambar 3.13 Lingkaran Warna	33
Gambar 4.1 Hasil Jadi Poster Lomba Game	40
Gambar 4.2 Hasil Jadi Poster Workshop Mei	42
Gambar 4.3 Hasil Jadi Poster Computer Kids	43
Gambar 4.4 Beberapa Hasil Jadi Desain Mug	44