

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di CV. AKBAR MAKMUR SENTOSA. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia dan juga berhubungan dengan internal di Magical Box. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk mendesain Logo perusahaan.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Perusahaan : CV. Akbar Makmur Sentosa

Divisi : Redaksi (Grafis)

Tempat : Jl. Jepara 5 /No.13

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dengan alokasi waktu senin sampai jum'at pada pukul 08.30-17.30 WIB.

#### **4.2 Spesifikasi Magical Box**

Tipe : Jasa Pembuatan Web Online

Pemilik : Magical Box

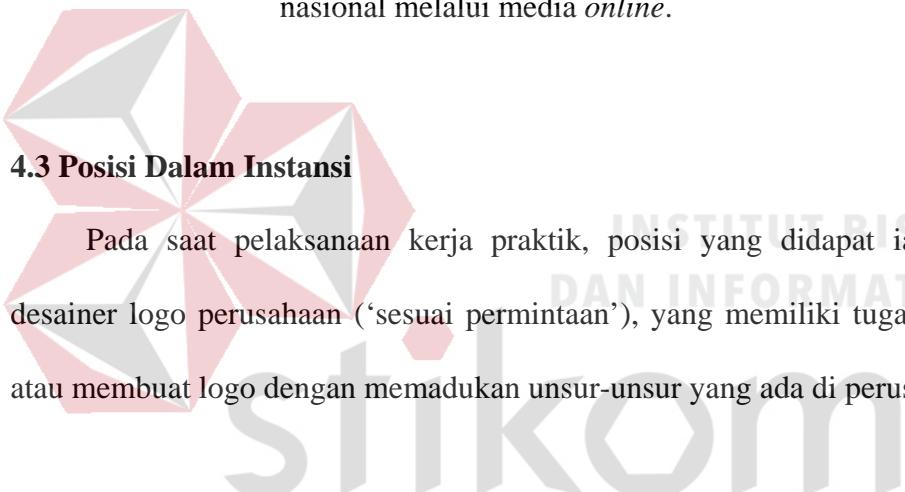
Format : HTML/Internet

Pelaksanaan : Setiap Hari Senin s/d Jum'at (*Daily*)

Bahasa : Indonesia/Permintaan

Visi : Menjadi perusahaan media *online* dunia yang dihormati disegani dan patut dicontoh.

Misi : a) Meningkatkan kesejahteraan bangsa melalui pemuasan pelanggan dan mencerdaskan bangsa dengan adanya informasi yang aktual.  
b) Menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan nasional melalui media *online*.



#### **4.3 Posisi Dalam Instansi**

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat ialah sebagai desainer logo perusahaan ('sesuai permintaan'), yang memiliki tugas mendesain atau membuat logo dengan memadukan unsur-unsur yang ada di perusahaan.

#### **4.4 Kegiatan Selama Kerja Praktik di CV. Akbar Makmur Sentosa**

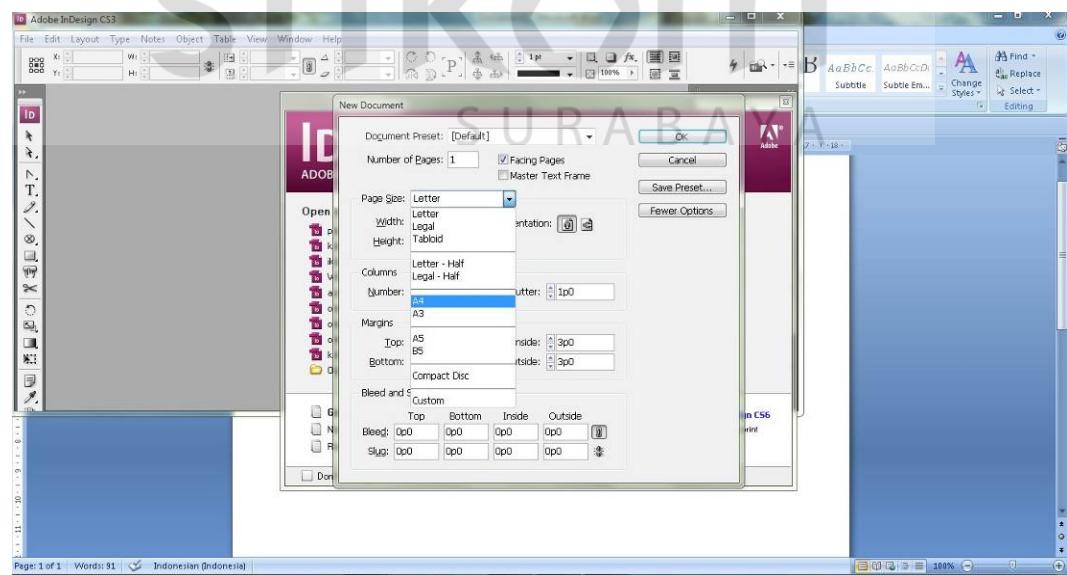
Kegiatan sehari-hari yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di CV. Akbar Makmur Sentosa akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

## 1. Hari Ke -1

Awal kegiatan kerja praktik ialah mengenal *software-software* yang digunakan dalam pembuatan Logo. Dalam pembuatan sebuah logo, digunakan *software* Adobe Indesign CS6 dengan lgo seperti gambar 4.1 di bawah ini. Tampilan software Adobe Indesign dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini.



Gambar 4.1 Logo Indesign  
(Sumber: olahan sendiri)



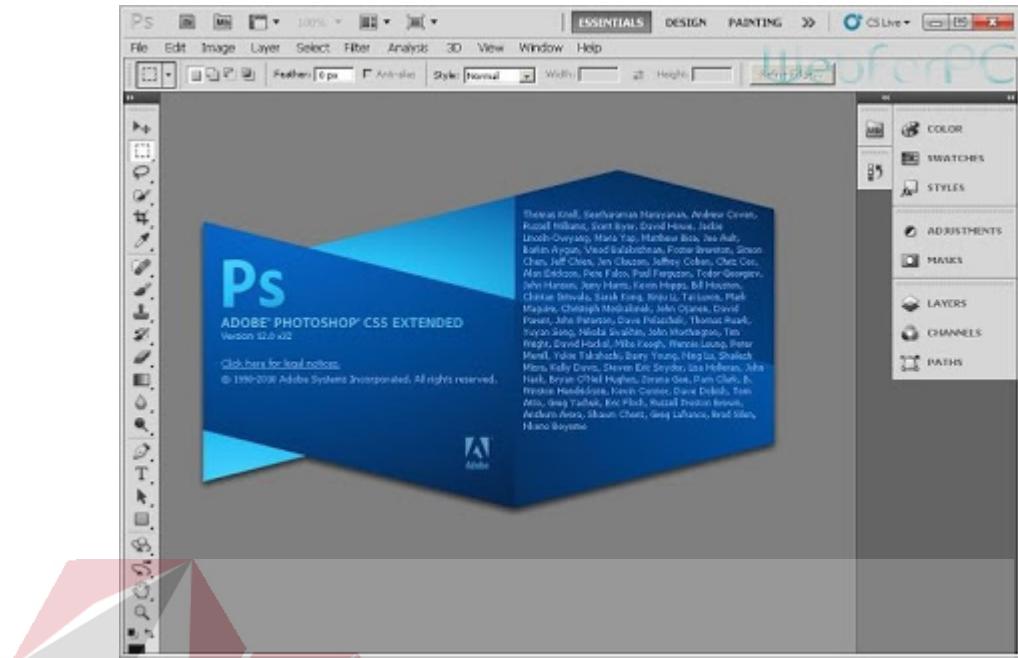
Gambar 4.2 Logo Indesign  
(Sumber: olahan sendiri)

## 2. Hari Ke-2

Pelaksanaan kerja praktik pada hari ke dua, diberikan penjelasan sejenak mengenai perusahaan dan visi misi. Kemudian diperkenalkan dengan desktop publishing yang akan digunakan dalam pembuatan desain logo. Dalam pembuatan desain logo, program yang digunakan berbeda-beda dan memiliki fungsi yang berbeda-beda pula. Misal Adobe Photoshop digunakan untuk mengolah foto, Adobe Corel Draw cs5 digunakan untuk membuat grafis (ilustrasi).



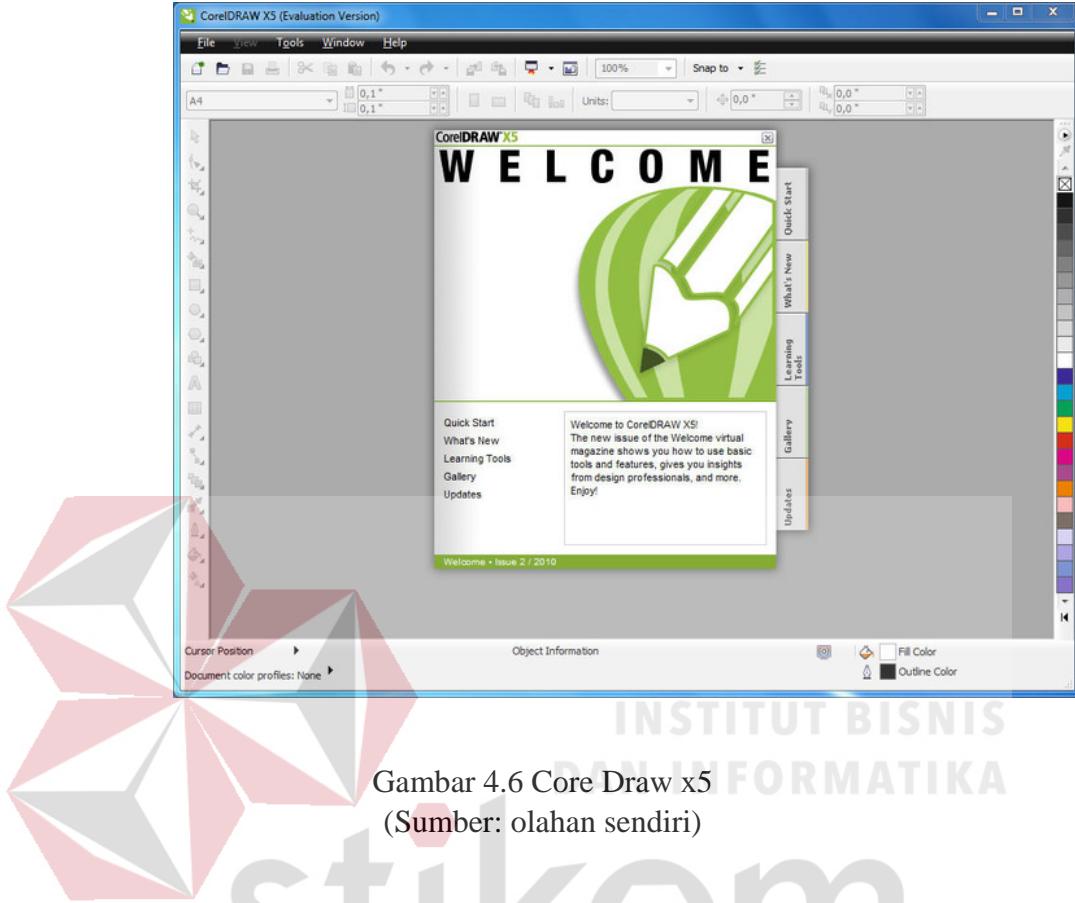
Gambar 4.3 PhotoShop  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.4 PhotoShop  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.5 Core Draw x5  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.6 Core Draw x5  
(Sumber: olahan sendiri)

### 3. Hari Ke-3

Setelah mempelajari pembuatan logo serta program-program yang digunakan, kini mempelajari isi logo yang akan mau dibuat. Untuk perussahaan, logo harus mengandung isi yang meliputi makna dan karakter perusahaan yang dituangkan dalam pembuatan gambar, infografis yang bisa dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4.7 Core Draw x5 Logo WS  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.8 Core Draw x5 Hasil Logo  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.9 Logo CV. Akbar Makmur Sentosa  
(Sumber: olahan sendiri)

#### 4. Hari Ke-4

Dalam *mlayout*, penata letak melakukan beberapa langkah-langkah yakni mengatur ukuran *layout* dan *font* yang akan digunakan, dan mengatur komposisi teks pada pembuatan logo.

1. Mengatur *layout*. Untuk mengatur *layout* diperlukan sebuah dokumen baru dengan cara CTRL+N atau Command+N. kemudian diatur sesuai dengan ukuran *font* yang akan digunakan.



Gambar 4.10 Corel Draw x5 (Logo perusahaan)

(Sumber: olahan sendiri)

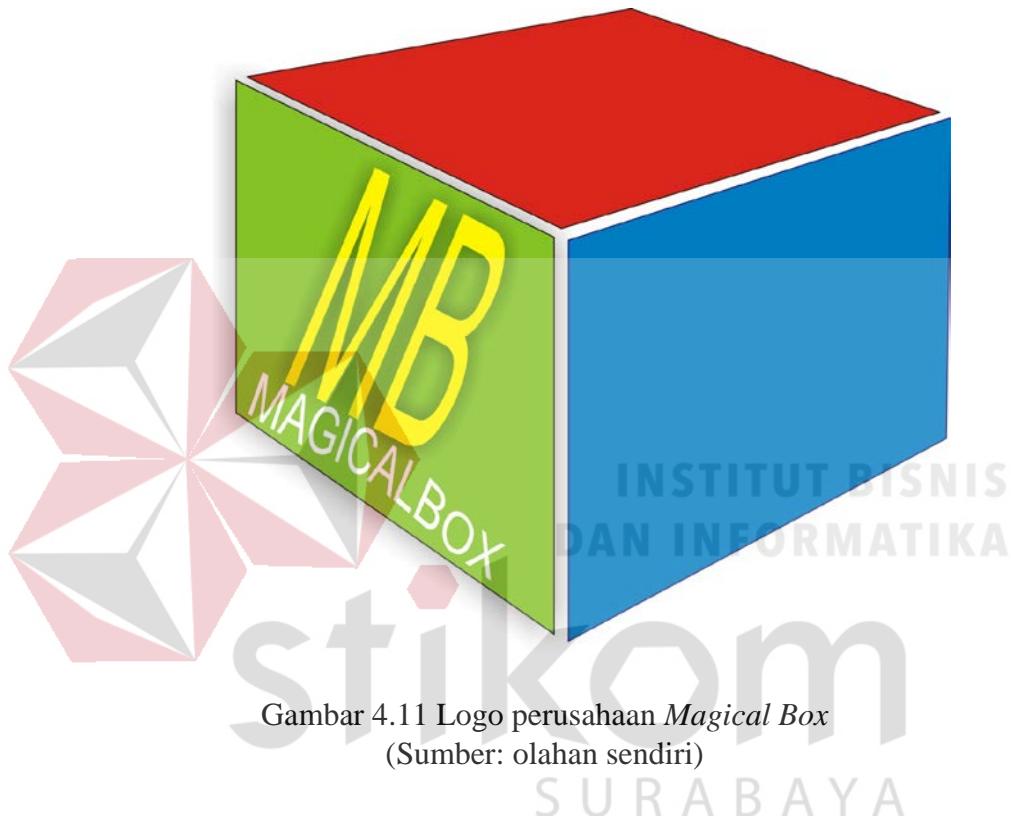
##### 5. Hari Ke-6

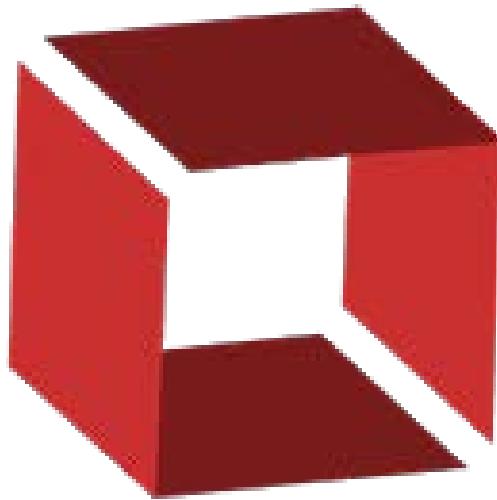
Setelah mencoba mendesain *Layout* dan *Font* hingga *finishing*, pada hari ke 6 kerja praktik akan dilakukan desain *layout* logo perusahaan. Halaman ini berisikan informasi-informasi yang berhubungan dengan hasil pembuatan logo yang telah diminta oleh perusahaan, logo-logo ini diserahkan kembali untuk dilihat kekurangan atau kelebihan yang harus di perbaiki kembali.

Logo ini dibuat bertujuan memnandai sebuah perusahaan yang mudah diingat oleh orang lain dan bertujuan agar tidak sama dengan perusahaan lainnya. *Layout* dengan *Font* halaman memiliki tujuan yakni menarik perhatian pembaca.

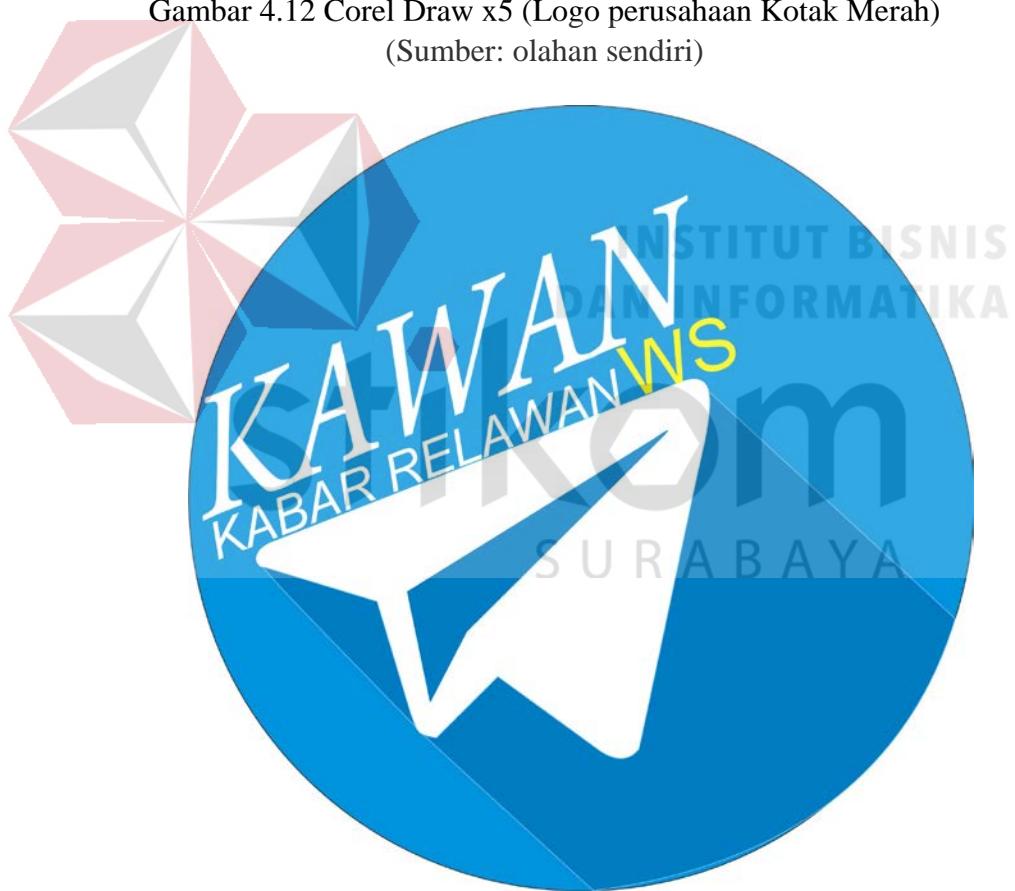
#### 6. Hari Ke-7,9

Inilah hasil logo yang telah di buat untuk perusahaan dan sesuai apa yang diminta untuk kepentingan perusahaan baik secara pribadi maupun secara komersial, baik digunakan untuk logo perusahaan dan baik digunakan kepentingan perusahaan.





Gambar 4.12 Corel Draw x5 (Logo perusahaan Kotak Merah)  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.13 Logo perusahaan Relawan WS  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.14 Logo perusahaan  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.15 Logo perusahaan Box  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.16 Logo perusahaan Gelas Hitam  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.17 Logo perusahaan Gelas Transparan  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.18 Logo perusahaan Gelas Hitam Kawan  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.19 Logo perusahaan Dua Gelas  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.20 Logo perusahaan Dua Gelas WS  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.21 Logo perusahaan *Magical Box*  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.22 Logo perusahaan Tempat Id Card  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.23 Logo perusahaan Tapi WS  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.24 Logo perusahaan Topi WS Samping  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.25 Logo perusahaan *Magical Box* Samping  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.26 Logo perusahaan Tas Ransel  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.27 Logo perusahaan Tas Ransel *Magical Box*  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.28 Baju Perusahaan  
(Sumber: olahan sendiri)



Gambar 4.29 Jaket Perusahaan Motor  
(Sumber: olahan sendiri)