

Bab III

Laporan Kerja Praktek

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Praktikan dalam perusahaan mempunyai peranan yang penting, yaitu sebagai desainer pada bagian informasi sub bidang penerapan sistem informasi pada bagian perancangan. Karena dengan adanya praktikan dalam perusahaan dapat membantu perusahaan dalam berbagai hal, diantaranya :

1. Praktikan dapat memberikan masukan-masukan kepada perusahaan dalam pemecahan masalah-masalah yang sedang dihadapi perusahaan.
2. Praktikan dapat membantu perusahaan mengerjakan beberapa pekerjaan yang sedang ditangani perusahaan.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Pelaksanaan Kerja Praktek dilakukan dengan dua jenis sistem dan dengan kelebihan dan kekurangannya

3.3. Metode Kerja Praktikan

Dalam mengerjakan pembuatan brosur dan simulasi praktikan menggunakan beberapa metode diantaranya :

1. Melihat referensi buku yang diberikan perusahaan,
2. Mencari gambar / foto serta data keterangan yang diperlukan,
3. Asistensi kepada pembimbing di perusahaan.

a. Pertemuan langsung

Pertemuan secara langsung dilaksanakan di Kantor Bigstamp, pertemuan ini membicarakan tentang project isi dari brosur Gurita salah satu perusahaan berbeda dengan pemilik yang sama tentang produk yang diminta oleh direktur Bigstamp sekaligus direktur Gurita juga.

Untuk pemilihan fotografi yang dihasilkan. Dan pertemuan selanjutnya membahas tentang proyek pembuatan kalender perusahaan yang sama.

b. Pertemuan melalui jaringan internet

Pertemuan melalui jaringan internet meliputi e-mail, chatting, dan pengiriman data (contoh : yahoo.com). Pertemuan melalui jaringan internet adalah salah satu cara agar proses pelaksanaan proyek bisa lebih efisien dan efektif. *e-mail* berperan pada saat pengiriman data proyek yang kurang atau perlu di revisi. Di sini juga kita dapat tahu, project apa saja yang harus di revisi dan yang tidak direvisi. Disini juga kita mendapatkan konten-konten yang tidak kita miliki yang diperlukan untuk membuat Fotografi produk seperti referensi tentang fotografi produk yang elegan.

3.4. Perancangan

Perancangan meliputi proses pencarian ide, tinjauan langsung ke perusahaan yang akan di riset dan membicarakan konsep yang akan dibuat.

Pembuatan fotografi produk yang menggabungkan dengan unsur-unsur alami seperti sedang membeli produk dan fotografi produk itu sendiri.

3.4.1. Konsep Perancangan

Konsep perancangan di mulai dengan pencarian referensi dan pemilihan produk apa saja yang akan di ambil gambarnya sesuai dengan tema yang diinginkan oleh direktur. Setelah semua itu tersedia maka dimulailah penatan produk dan pengambilan gambar fotografi produk.

Pengambilan gambar dilakukan di Toko Gurita dan dua cabang Gurita lainnya memakai kamera *DSLR Nikon D90* milik pribadi.

3.4.2. Teknis Perancangan

a. Pengambilan Gambar

Berikut hasil pengambilan gambar fotografi untuk brosur Gurita

1. Gambar untuk cover depan diambil dari suasana toko.



Gambar III.1 & 2. Hasil pengambilan gambar



Gambar III.3 & 4. Hasil pengambilan gambar



Gambar III.5 & 6. Hasil pengambilan gambar



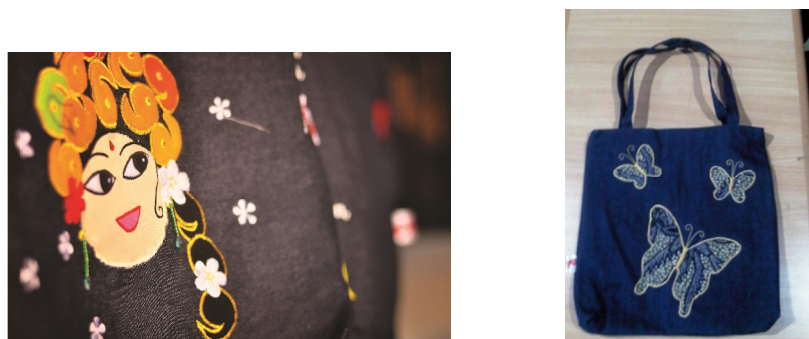
Gambar III.7, 8 & 9. Hasil pengambilan gambar

2. Gambar untuk cover belakang diambil dari setiap lokasi Gurita agar yang membaca brosur ini tahu lokasi Gurita dan gambaran letaknya Gurita.



Gambar III.10 & 11. Hasil pengambilan gambar

3. Gambar untuk isi brosur diambil dari sebagian produk Gurita dan sebagian animasi dari t-shirt Gurita.



Gambar III. 12 & 13. Hasil pengambilan gambar



Gambar III. 14, 15 & 16. Hasil pengambilan gambar



Gambar III. 17 & 18. Hasil pengambilan gambar



Gambar III. 19 & 20. Vektor dari katalog gurita



Gambar III. 21 & 22. Vektor dari katalog gurita



Gambar III. 23 & 24. Vektor dari katalog Gurita



Gambar III. 25 & 26. Vektor dari katalog Gurita

b. Perancangan brosur

Pembuatan brosur Gurita lebih memperkenalkan produk-produk Gurita, agar orang yang memegang lalu membaca brosur tersebut tertarik untuk berkunjung dan berbelanja di Gurita. Dimulai dari penempatan foto pada cover depan dan cover belakang lalu isi dari brosur.

1. Ukuran brosur 21cm x 10cm
2. Bahan brosur HVS 80g.
3. Full color



Gambar III.27. Cover brosur format JPEG

- Cover depan dan cover belakang
 1. Pemilihan warna cyan pada cover dipilih karena warna cyan salah satu ciri khas warna dari Gurita
 2. Gambar Gurita berwarna merah dan balon berwarna kuning pada cover depan adalah logo dari Gurita

3. Penempatan foto pada cover depan lebih menonjolkan suasana alami di toko Gurita
4. Pada cover belakang dipilih foto – foto lokasi toko gurita, kios gurita dan gurita mobile
5. Tercantum juga alamat sosial media dan alamat lokasi gurita
6. Gambar vektor ibu – ibu yang sedang berbelanja menandakan yang datang ke gurita harus berbelanja yang banyak



Gambar.III.28. isi brosur fotmat JPEG

- Isi brosur
 1. Pemilihan warna kuning salah satu ciri khas warna gurita, agar isi pada brosur lebih mencolok pada mata karna warnanya yang terang
 2. Terdapat kalimat memperkenalkan Gurita

3. Sedikit menjelaskan produk – produk gurita serta menempatkan foto dibawah penjelasan produk
4. Terdapat tips dari gurita untuk membeli produk gurita asli jangan sampai tertipu dan membeli produk gurita palsu