BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktekan dalam Perusahaan

Dalam peranan kepraktekan selama pelaksanaan Kerja Praktek adalah sebagai Desainer Grafis. Pada proses Kerja Praktek dalam kepraktekan ditugaskan untuk mengerjakan beberapa proyek , seperti perancangan media brosur sebagai promosi produk-produk perusahaan dan membuat banner dari Direktur SewarnaDotCom melalui Koordinator Marketing. Proses pengerjaannya meliputi beberapa cara dengan pencarian ide dan referensinya, visualisasi ide berupa sketsa manual dan digital, dan final artworking media brosur.

3.2 Pekerjaan Praktekan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Dalam proses pengerjaan pekerjaan praktekan selama Kerja Praktek yang ditugaskan oleh Direktur melalui Koordinator Marketing seperti, riset materi promosi dengan pemahaman segmentasi produk, penggagasan ide kreatif, memadukan beberapa ide kreatif, menvisualisasikan ide kreatif yang dipilih berupa sketsa, perancangan konsep digital, dan final artworking dengan pengumpulan visual yang telah di lihat oleh Koordinator Marketing dan Direktur untuk diasistensi.

3.3 Metode Kerja Praktekan

Pelaksanaan Kerja Praktek dilakukan dengan dua jenis metode kerja untuk membahas proses dalam pengerjaannya. Cara ini dilakukan karena waktu yang tidak menentu yang memungkinkan terbentur antara jam kerja praktek dengan jadwal kuliah. Metode-metode ini meliputi :

a. Pertemuan langsung

Pertemuan secara langsung dilaksanakan di Kantor SewarnaDotcom, pertemuan ini membicarakan tentang desain tata

letak atau layout brosur yang diminta oleh Direktur dan Koordinator Marketing SewarnaDotCom dengan memberikan hasil dari pengerjaan untuk diasistensikan. Metode ini dilakukan ketika tidak ada jadwal kuliah dengan menggunakan waktu secara maksimal.

b. Pertemuan melalui Online

Pertemuan ini dilakukan melalui jaringan internet untuk membahas hasil pengerjaan untuk diasistensikan dengan menggunakan jejaring sosial seperti, Facebook, Twitter, Yahoo Massenger (melalui e-mail, chating untuk mengirimkan data hasil pengerjaan). Pertemuan melalui jaringan internet adalah salah satu cara yang lebih efisien agar proses pengerjaan tetap berjalan dengan baik dan lancar. Jejaring sosial sangat berperan penting berperan penting pada saat pengiriman data hasil pengerjaan, karena kita akan mengetahui bagian yang kurang atau perlu di revisi atau tidak sehingga waktu yang digunakan lebih efektif.

3.4 Perancangan

Dalam proses perancangan ini meliputi tentang pencarian ide kreatif, referensi media, tinjauan langsung di lapangan atau di perusahaan yang akan dilakukan riset dan menentukan konsep yang akan dibuat. Penggabungan unsur-unsur mix-media seperti fotografi, tipografi dan ilustrasi dalam mendesian layout media brosur.

3.4.1 Konsep Perancangan

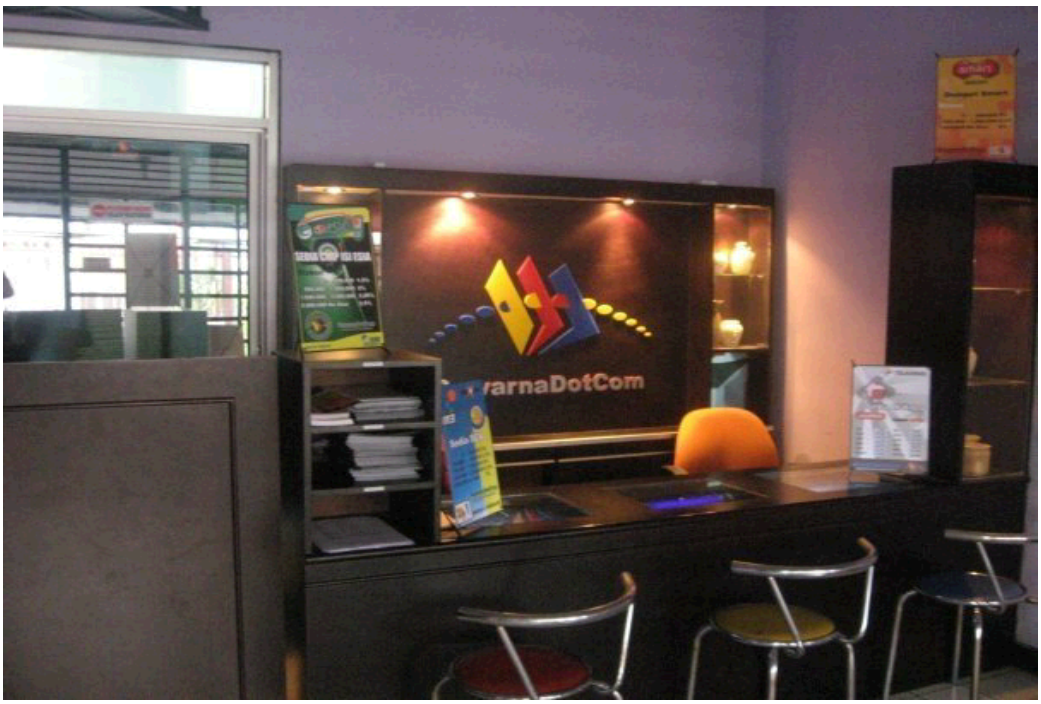
Konsep perancangan dimulai dengan menuangkan ide kreatif dan pemilihan produk-produk yang akan mengisi layout media brosur tersebut. Kemudian menyesuaikan tema yang diinginkan pada layout media brosur, setelah itu pengambilan unsur fotografi yang akan dimasukkan kedalam layout media brosur, seperti ruang kerja staf, ruang front office, ruang server, dan ruang halaman depan kantor.

Pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan kamera Digital Single Lens Reflex Canon EOS 550D.

3.4.2 Teknis Perancangan

a. Pengambilan gambar

Hasil pengambilan gambar fotografi yang dilakukan di ruangan kantor SewarnaDotCom.



Gambar III.1 Ruang Front Office SewarnaDotCom.

Width	: 3456 pixels
Height	: 2304 pixels
Horizontal Resolution	: 72 dpi
Vertikal Resolution	: 72 dpi
Bit Depth	: 24
Camera Model	: CANON DSLR EOS-550D
F. Number	: F/4
Exposure Time	: 1/200 sec.
ISO Spead	: ISO 800

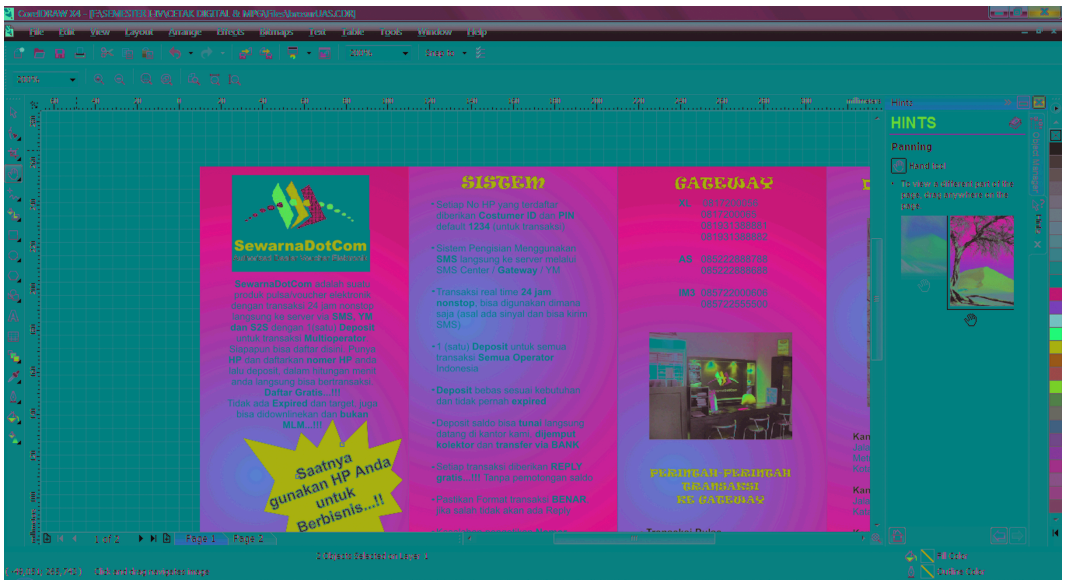


Gambar III.2 Ruang Kerja SewarnaDotCom.

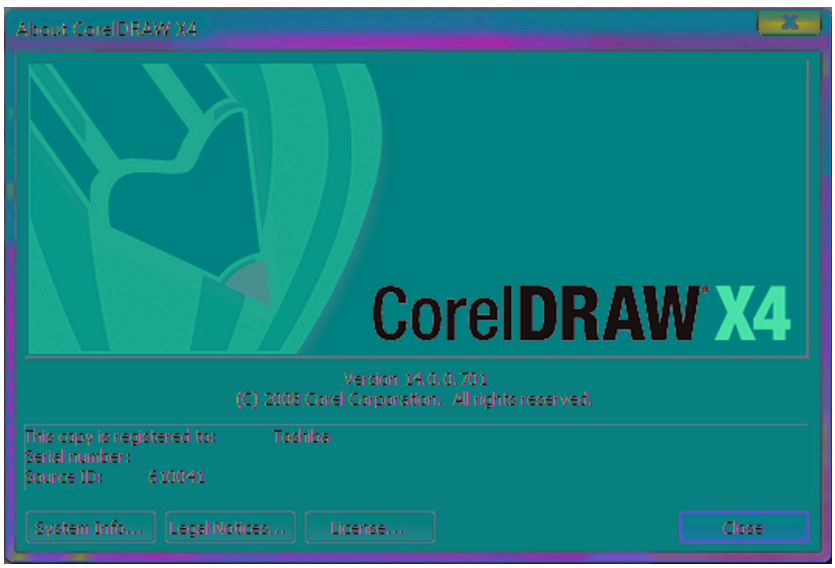
Width	: 3456 pixels
Height	: 2304 pixels
Horizontal Resolution	: 72 dpi
Vertikal Resolution	: 72 dpi
Bit Depth	: 24
Camera Model	: CANON DSLR EOS-550D
F. Number	: F/4
Exposure Time	: 1/200 sec.
ISO Spead	: ISO 800

b. Pengerjaan Karya

Dalam proses pengerjaan menggunakan program software untuk desain CorelDRAW X4 dengan Laptop Toshiba L510.



Gambar III.3 Proses Pengerjaan.



Gambar III.4 Software yang digunakan dalam Proses Pengerjaan.