BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

4.1. Peranan Praktikan Dalam Perencanaan Proyek

Di dalam perencanaan proyek, praktikan turut berperan dalam membantu proses perancangan desain untuk *merchandise* sebagai strategi promosi yang tentu saja semuanya itu dilakukan melalui bimbingan langsung dari staf perusahaan. Promosi adalah suatu kegiatan yang menginformasikan mengenai suatu produk barang atau jasa melalui media, yang bertujuan untuk meningkatakan penghasilan dari penjualan produk barang atau jasa tersebut.

4.2. Pekerjaan Praktikan Selama Keja Praktek

Merchandise

Merchandise adalah suatu teknik promosi yang menggunakan media-media tertentu, yang umumnya sering dijumpai dan digunakan sebagai media untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Tujuan *merchandise* adalah untuk menarik perhatian dan minat masyarakat untuk kemudian membeli produk atau jasa yang telah ditawarkan atau disampaikan.

Dalam perancangan desain *merchandise* untuk CD Katalog dan majalah **CHAMBER ZINE** dibuat dengan pembuatan beberapa sketsa awal yang kemudian di asistensikan dengan pihak desainer dari perusahaan untuk kemudian di eksekusi dengan menggunakan komputer.

Adapun band yang dijadikan sebagai objek dalam promosi melalui iklan majalah ini adalah band asal kota kembang Bandung yang bernamakan **RESTLESS**. Restless adalah band yang eksis di jalur musik Underground dengan aliran *Romantic Gothic Metal*.

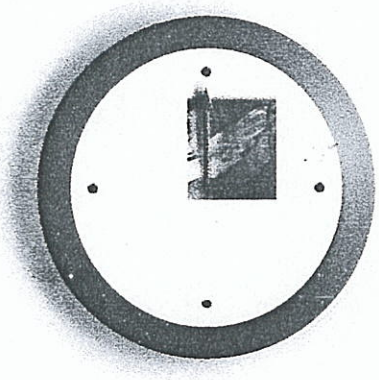
Di perusahaan praktikan memperoleh fasilitas perangkat pendukung yang berupa komputer untuk mengeksekusi model-model yang telah dibuat sketsa secara mendetail di komputer.

Pada perusahaan ini jumlah komputer yang dimiliki adalah 4 unit, dengan spesifikasi sebagai berikut:

Processor P4 Intel Pentium
Motherboard ASUS P4SE
VGA Card GEFORCE 4 TI
DDR VISIPRO 256 2700
Hard Disk Seagate 40 GB 7200 RPM
Flopy Disk Panasonic 1,44Mb,
Casing Spider ATX FAST 300 Watt,
Monitor GTC Millenia 14'
Mouse LOGITECH
Printer EPSON STYLUS C41SX
Printer Canon S200SP
Printer Canon BJC2100SP
Scanner Canon D64UEX
Scanner Canon N640P eX

Jenis dari model *Merchandise* yang dibuat untuk **CHAMBER LIMITED**





Tahapan Perancangan desain *MERCHANDISE* :

- Mencari tema gambar yang sesuai dengan tema Restless yaitu gothic
- Mengolah dengan program Corel Draw 11 dan Adobe Photoshop CS
- Mengatur Komposisi
- Asistensi Kepada Desainer Perusahaan
- Print Out

Tehnik Pengolahan Gambar dengan Menggunakan Program Adobe Photoshop Cs adalah Sebagai Berikut :

- Mencari gambar di internet atau scanning gambar dari buku dan majalah
- Memindahkan gambar ke Komputer
- Membuka Adobe Photoshop CS
- Mengedit gambar.
- Menambahkan efek pada teks
- Mengatur Komposisi atau tata letak gambar
- Asistensi ke desainer senior
- Print out

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Kerja praktek dapat dijadikan sarana untuk kita mencari pengalaman mengenai apa dan bagaimana suatu lingkungan kerja itu. Dengan adanya pengalaman diharapkan dapat dijadikan bekal, baik itu bekal pengalaman yang berkaitan dengan mental ataupun keahlian/ kemampuan masing-masing individu, sehingga pada saat berada di lapangan kerja yang sebenarnya tidak merasa canggung atau merasa tidak percaya pada kemampuan diri sendiri.

5.2 SARAN

1. Kurikulum yang diberikan oleh lembaga sebaiknya lebih padat dan mengarahkan mahasiswa untuk menaikan mutu dari desain yang dihasilkan, intinya porsi dalam kepraktekan dalam lembaga harus diperbanyak.
2. Dalam praktek kerja hamper semua proyek yang dikerjakan dengan sistem komputerisasi maka diharapkan lembaga lebih memperbanyak praktek dalam program atau software yang dipakai disesuaikan dengan proses dalam kerja praktek.
3. Pihak Perusahaan tidak membatasi kreatifitas dari orang-orang yang baru mengenal dunia kerja sebenarnya termasuk kerja praktek, sehingga proses pengerjaan suatu proyek dapat terwujud secara maksimal dan memuaskan semua pihak.