Bab IV

Laporan Kerja Praktek

IV.1. Peranaan Praktikan Dalam Perancangan Proyek

Peranaan Praktikan dalam perancangan proyek sangatlah penting dimana tanpa teori ataupun pemikiran terlebih dahulu tentunya sulit mendapat sebuah konsep yang memadai dan berhasil ,untuk itu penulis berpendapat sebelum mengerjakan apapun sifatnya perlu adanya terlebih dahulu pembelajaran dilanjutkan dengan praktikan sehingga dalam mengeksekusi suatu pekerjaan tidak menemui kendala yang berarti.

Di dalam Perusahaan penulis sebagai Desainer Konseptor untuk merumuskan dan membuat konsep terhadap pekerjaan yang akan dikerjakan sesuai dengan kebutuhan klien yang telah diserahkan kepada pihak perusaan selaku pihak eksekutor .

Tugas yang diterima sangat bervariasi dalam proses pengerjaannya sehingga membutuhkan keseriusan dalam membuat gagasan serta ide kreatif agar mencapai target yang maksimal, selain memegang bidang konseptor tentunya selaku pihak yang praktek tentunya penulis juga ikut serta dalam mengerjakan pekerjaan pengolahan terhadap tugas –tugas yang didapat oleh prusahaan mengeksekusi sampai tahap terahir.

IV.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Pekerjaan yang diiterima cukup bervariasi dan memiliki kesulitan masing-masing dan melalui hal ini lah kami mendapat pemahaman lebih mengenai desain tentunya.

Proyek Yang dikerjakan pada awal pertama kami disuguhi dengan poto model yang sangat banyak untuk dijadikan sebagai kontestan dalam acara pemilihan model yang masuk ke final .

Pekerjaan selanjutnya Membuat iklan cetak Yaitu post card ,adapun yang digunakan dalam elemen visual yaitu Modeling dalam bentuk komik serta penyanyi Dan adegan makan hal ini dilatarbelakangi oleh keinginan perusahaan untuk memperkenalkan kafe serta Pentas seni yang ada dalam

perusahaan ini sehingga menggambarkan secara visual kegiatan yang diadakan oleh perusahaan yaitu kafe talenta.

Selanjutnya Dalam Flayer juga di isi oleh Modeling untuk memperjelas kegiatan yang diadakan oleh kafe talenta.

Proyek Pertama

Retouching Foto Model

Foto model adalah foto yang biasanya digunakan sebagai ajang promosi suatu produk,dimana saat show mengenakan langsung benda yang ingin dipromosikan .

Dalam pengolan foto perlu memiliki pertimbangan ataupun konsep juga harus menguasai tehnik fotograpi yang benar serta alat dan sarana yang dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan suatu foto .

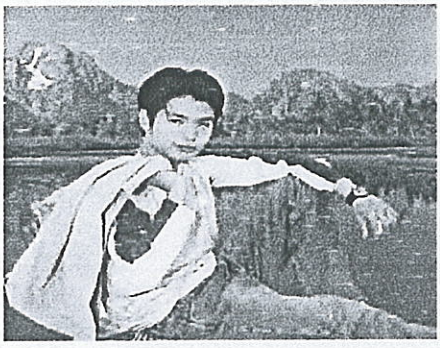
Hal yang perlu diperhatikan dalam pemotretan adalah :

1. Foto atau image
2. Angle
3. Size
4. Background
5. Color
6. Cahaya

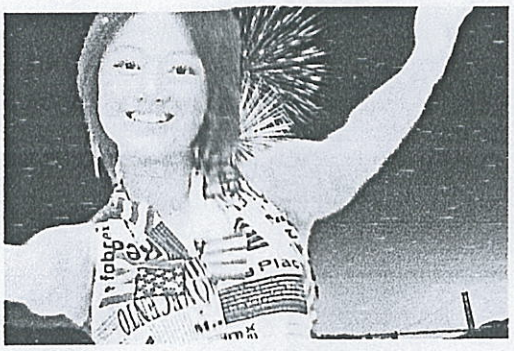
Program yang digunakan:

Dalam proses Retouching foto program yang digunakan adalah program grafis yaitu : Corel Draw 11,Photoshop serta Paint shop.

Dibawah ini contoh foto yang tealah diolah:



Dicki Modeling 22



Fanni Modeling 11

Proyek Selanjutnya

Pembuatan flayer sebagai media promosi merupakan hal yang lajim dipakai dalam mempromosokan sebuah produk ataupun jasa .

Dalam mengerjakan proek flayer ini tentu mempunyai latar belakang tersendiri dalam penetapan elemen visual sebagai yang dinamakan dengan konsep.

KONSEP

Image

Elemen visual diisi dengan gambar badut sebagai modelling untuk menarik perhatian yang sedang berpose.

Hal ini untuk mendukung Pelatihan modelling yang sedang diadakan pada kafe talenta yang sedang mengadakan pelatihan dan sekolah model.

Illustrasi

Gambar illustrasi digunakan untuk memberi kesan ringan dan lucu dimana kita tau setiap model harus mempunyai bobot yang lincah dan cepat dalam bergerak.

Warna

Pemilihan warna dengan memakai warna pink sebagi identitas female dan dibantu degan warna hitam ,dibuat dengan kontras.

Komposisi

Komposisi diatur sedemikian rupa dan diletakkan lebih mendekat sisi bagian kanan kertas untuk menimbulkan kesan dinamis pada media flayer.

Kostum

Pakaian dibuat lebih seksi dan posisi berdiri saat bergerak untuk menimbulkan kesan modelling yang baik.



Contoh Flayer badut

Logo

Logo dibuat sebagai Brand Perusahaan Kafe Talenta

C : 9 Y : 9 M : 44 K : 0 :

C : 0 Y: 40 M : 20 K: 0

K : 28 Y : 52 M: 93 C: 95