BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan selama pelaksanaan kerja praktek diposisikan sebagai fotografer dan Editor yang ditugaskan memotret, mengedit foto dan dilanjutkan mendesain foto.

Praktikan dikerjakan di kantor CV.Beyondgraphy (tidak dikerjakan di luar kantor) agar memudahkan asistensi kepada pembimbing perusahaan karena praktikan masih dalam proses pembelajaran.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

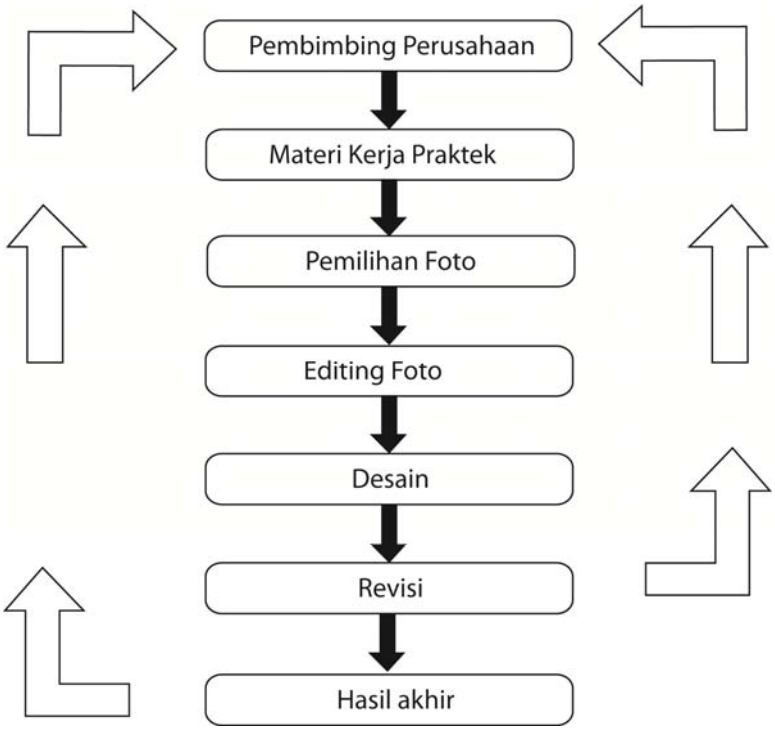
Selama melaksanakan kerja praktek di Perusahaan CV. Beyondgraphy praktikan mengerjakan pekerjaan sebagai berikut:

1. Cara memotret bayi dan anak kecil yang baik di studio.
2. Pemahaman Editing foto agar komposisi warna, kontras dan positioning foto menjadi pas dan baik.
3. Mendesain sebuah foto sesuai moment dan tema yang ada.

   Setelah memiliki cukup ilmu tentang fotografi, editing dan mendesain yang baik maka praktikan diberikan tugas membuat beberapa iklan cetak untuk koran.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam mengerjakan pembuatan Iklan cetak praktikan melakukan beberapa tahapan seperti berikut :



Tabel III.2. Metode Kerja Praktikan

3.4 Perancangan

Praktikan membuat iklan cetak yaitu iklan yang memberitahukan bahwa CV.Beyondgraphy telah menambah properti dan kostum untuk berfoto. Kostum itu terdiri dari 4 kostum yang bertemakan *culture* Indonesia.

3.4.1 Konsep Perancangan

Pembimbing perusahaan menginginkan desain yang simple sesuai karakter hasil desain CV.Beyondgraphy. Praktikan memilih foto yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, yaitu *culture* Indonesia setelah itu mulai mengedit dan mendesainnya menggunakan Adobe Photoshop. Konsep perancangan iklan cetak CV.Beyondgraphy meliputi proses penyesuaian/pencocokan antara foto, *layout*, warna, konsep dan fungsi dari iklan tersebut tetapi tetap menyesuaikan dengan karakeristik dari desain CV.Beyondgraphy.

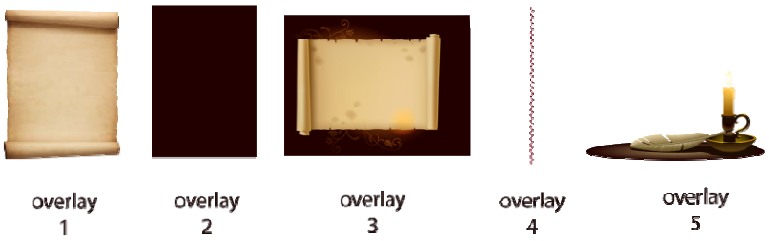
Elemen-elemen yang akan digunakan:

Foto



Gambar III.1. Teknis Perancangan -01

Elemen pendukung dalam bentuk PNG



Gambar III.2. Teknis Perancangan -02

Tipografi yang digunakan

Candice:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

,./?!+=(){}[]@#$%&*-_";:

Lucida Handwriting:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

,./?!+=(){}[]@#$%&-_";:*

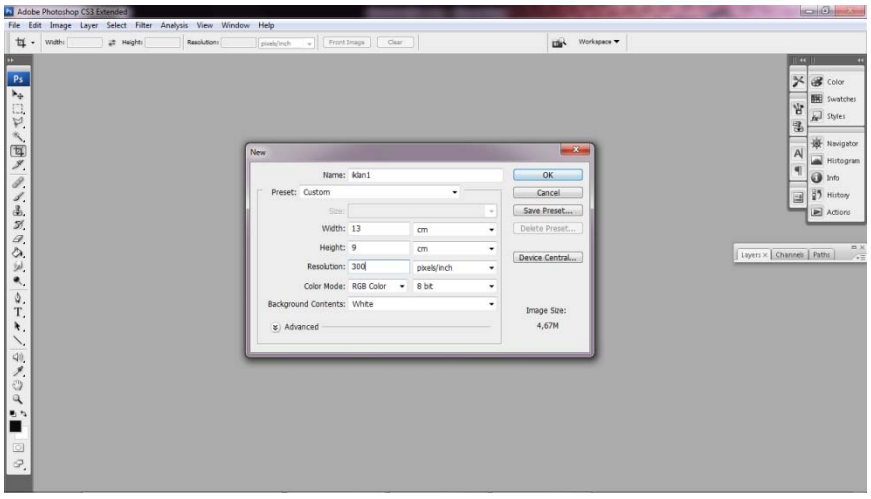
3.4.2 Teknis Perancangan

Proses sketsa yang sudah di ACC oleh pembimbing perusahaan



Gambar III.3. Teknis Perancangan -03

Proses pembuatan *layout* iklan cetak menggunakan *software* Adobe Photoshop CS3, membuat bidang kerja dengan ukuran *Width*= 13cm, *Height*= 9cm, *Resolution*= 300pixels/inch, *Color Mode*= RGB Color (8 bit), *Background Contets*= *White*



Gambar III.4. Teknis Perancangan -04

Memasukkan foto yang sudah dipilih sesuai konsep kedalam bidang kerja yang sudah di atur tersebut



Gambar III.5. Teknis Perancangan -05

Proses *editing* foto agar foto terlihat lebih rapih



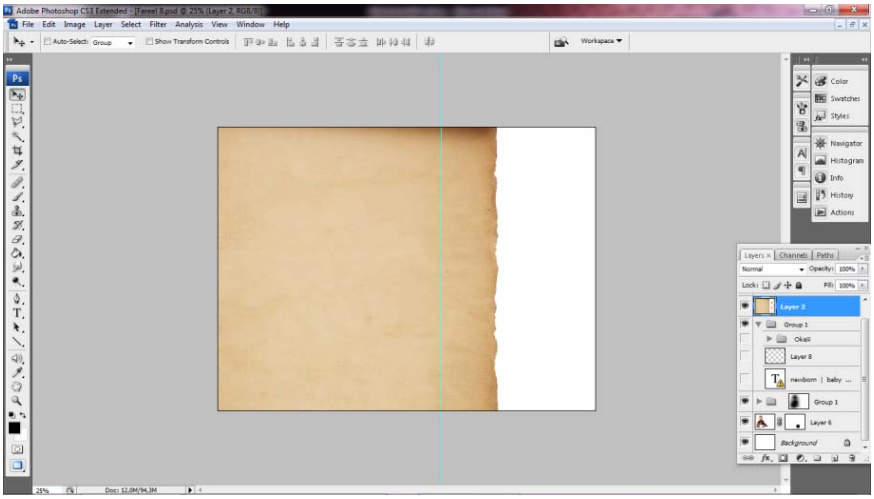
Gambar III.6. Teknis Perancangan -06

Penempatan posisi foto sesuai sketsa



Gambar III.7. Teknis Perancangan -07

Penambahan elemen visual menggunakan *overlay1*



Gambar III.8. Teknis Perancangan -08

Proses *masking* foto terhadap *overlay1*



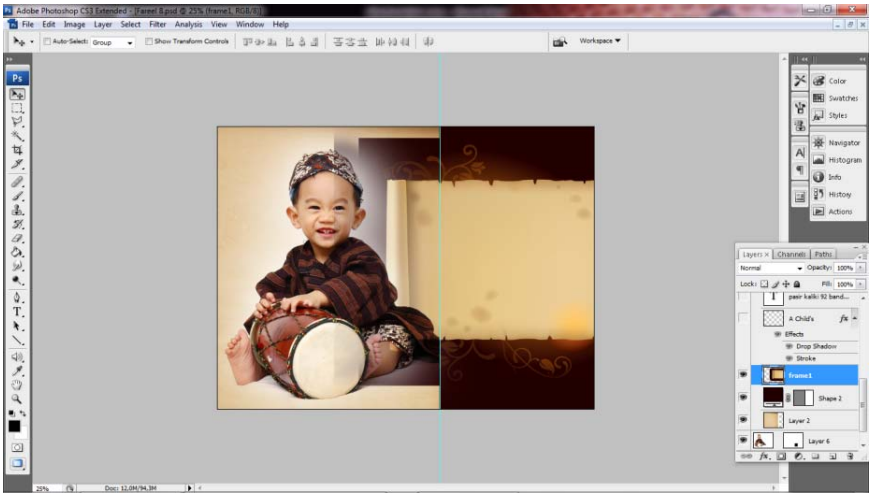
Gambar III.9. Teknis Perancangan -09

Penambahan elemen visual menggunakan *overlay2*



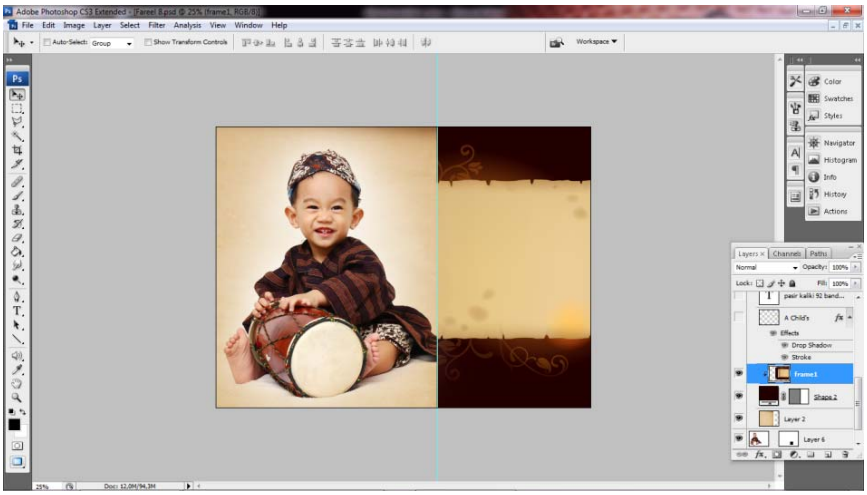
Gambar III.10. Teknis Perancangan -10

Penambahan elemen visual menggunakan *overlay3*



Gambar III.11. Teknis Perancangan -11

Proses *masking overlay3* terhadap *overlay2*



Gambar III.12. Teknis Perancangan -12

Penambahan logo CV.Beyondgraphy pada *layout*



Gambar III.13. Teknis Perancangan -13

Penambahan keterangan target audiens CV.Beyondgraphy pada *layout*



Gambar III.14. Teknis Perancangan -14

Penambahan keterangan pesan yang akan disampaikan "*New Properties & Costumes*".

Huruf yang digunakan: Lucida Handwriting



Gambar III.15. Teknis Perancangan -15

Penambahan keterangan pesan yang akan disampaikan "*Indonesian Culture*".

Huruf yang digunakan: Candice



Gambar III.16. Teknis Perancangan -16

Penambahan keterangan alamat, *website* dan *e-mail* CV.Beyondgraphy



Gambar III.17. Teknis Perancangan -17

Penambahan *layout 4* dan *layout 5* sebagai hiasan



Gambar III.18. Teknis Perancangan -18

Hasil akhir



Gambar III.19. Final Artwork Iklan