BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 PERANAN PRAKTIKAN DALAM PERUSAHAAN

Peranan prakitikan dalam perusahaan mahasiswa harus dapat menyelesaikan tugas-tugasnya yang telah di berikan oleh atasan untuk di kerjakan dengan baik,dalam hal ini peranan praktikan di dalam perusahaan yang berkecimpung di dalam bidang clothing baju yang berkonsepkan jepang yang biasa di sebut baju *animanga* yakni tokoh-tokoh kartun jepang yakni sebagai *fotografer* dalam event-event tertentu yakni yang berbau dengan kostum *anime manga* atau *cosplay* yang bisa di sebut pecinta costum komik jepang.

3.2 PEKERJAAN PRAKTIKAN SELAMA KERJA PRAKTEK

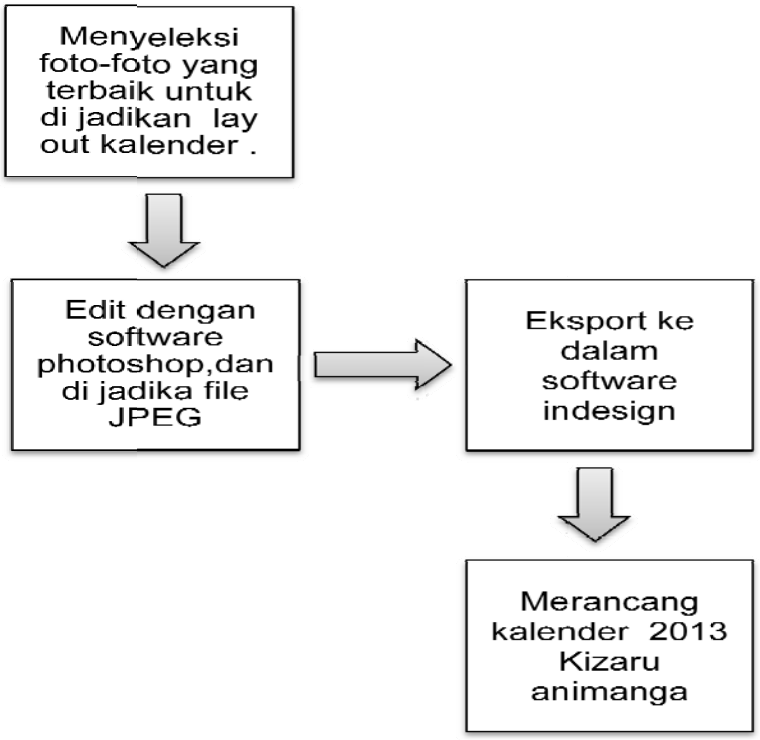
Di Kizaru animanga,di tugaskan sebagai fotografer dalam event-event acara yang berbau animanga dengan kamera DSLR 1000D dengan lensa EFS 18-55mm,lalu di olah menjadi sebuah media promosi kalender 2013 dengan mengambil foto-foto pecinta *anime manga* atau bisa di sebut *Cosplay* yaitu para pecinta tokoh jepang.

Adapun rincian tugas perancangan adalah:

1. Mendesain kalender foto 2013 dari event *cosplay matsuri* di *Universitas Pendidikan Indonesia*,Kizaru animanga sebagai bentuk promosi untuk mengawali tahun baru.

3.3 METODE KERJA PRAKTIKAN

Dari sebuah foto-foto yang terbaik yang telah di pilih,lalu di edit sedemikian indah dengan menggunakan *software* Adobe *Photoshop cs3* di export ke dalam *Adobe indesign cs3* hingga menjadi sebuah media kalender 2013 dengan layout foto-foto para pencinta tokoh jepang atau komik jepang yang biasa di sebut *cosplayer*,dari acara event matsuri yang di selenggarakan di Universitas PendidikanIndonesia.



Tabel III.1

Skema metode kerja praktikan

3.4 PERANCANGAN MEDIA KALENDER 2013 SEBAGAI SARANA PROMOSI PT.KIZARU ANIMANGA

3.4.1 Konsep Perancangan

Dengan media kalender 2013 untuk promosi praktikan mendesaign dengan semenarik mungkin dengan layout yang unik menggunakan foto para *Cousplayer*.dari event matsuri universitas pendidikan indonesia

Kalender ini mempunyai 6 halaman dengan layout foto cosplayer yang unik-unik,



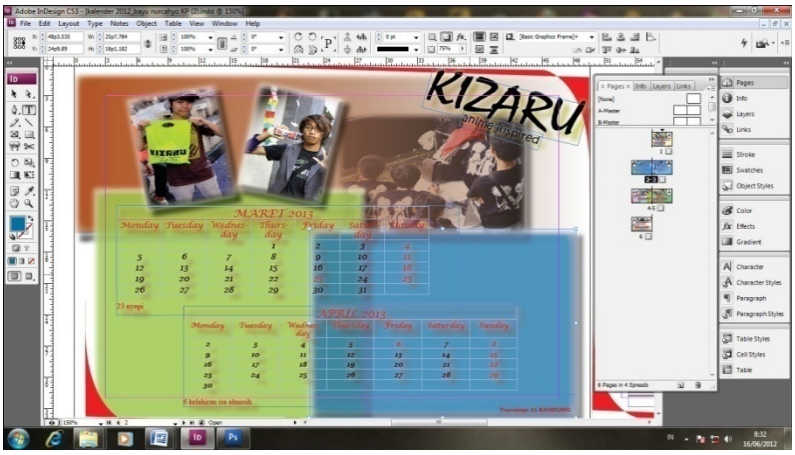
Gambar III.1 media kalender

Penempatan foto cosplayer pada kalender 1

Dengan mengeksport ke dalam adobe indesign CS3 praktikan bisa melayout media kalender dengan baik karna praktikan sudah menguasai adobe indesign CS 3 dengan baik.

Dengan pilihan foto-foto yang terbaik yang sudah di edit denga software adobe photoshop dengan sedikit editan yang menggunakan sentuhan

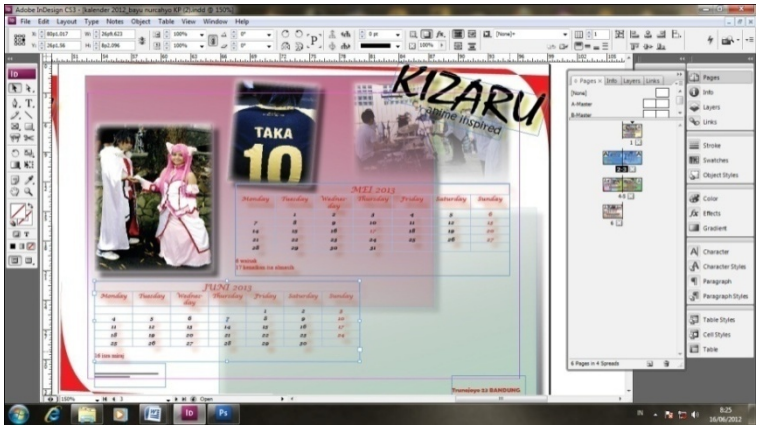
- Auto level
- Auto contras
- Auto color



Gambar III.2 media kalender

Penempatan foto cosplayer pada kalender 2

pemberian foto-foto para pemenang acara yang di sponsori oleh kizaru animanga dengan memperlihatkan produk kizaru animanga sebagai layout kalender kizaru,yang berciri khas dengan baju *Cousplay.*



Gambar III.3 media kalender

Penempatan foto cosplayer pada kalender 3

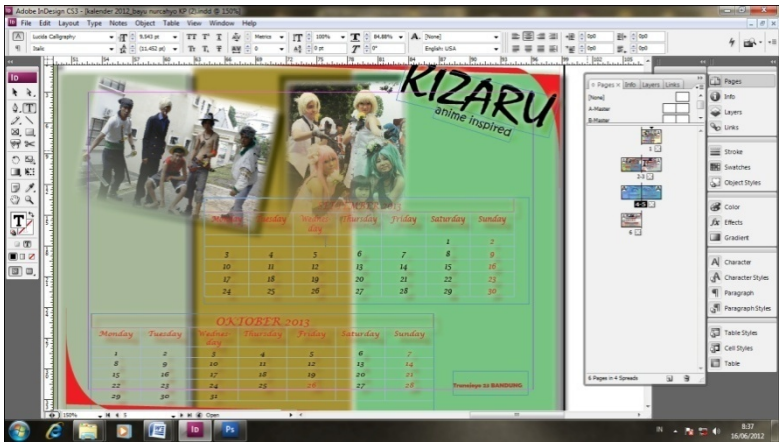
Foto para cousplayer yang mengisi acara event matsuri yang di selenggarakan di universitas pendidikan indonesia dengan tambahan background block warna dan ornament garis yang berwarna merah berada di atas dan di bawah kalender sebagai tambahan estetika keindahan.



Gambar III.4 media kalender

Penempatan foto cosplayer pada kalender

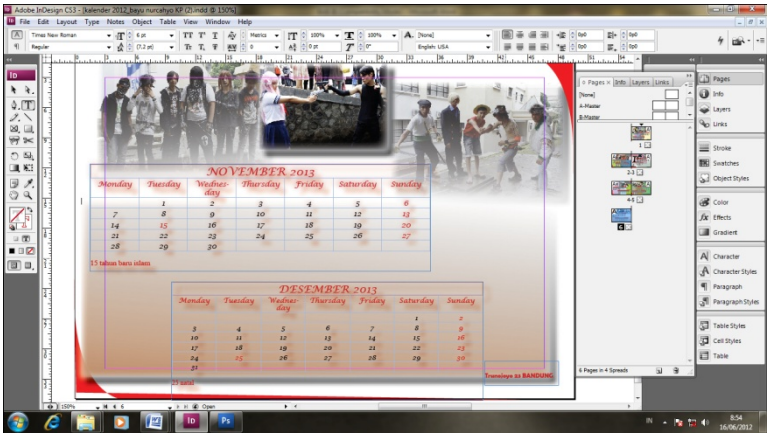
Foto cousplayer yang berkonsepkan individu,klompok dan duo,juga berpatisipasi dalam event ini menjadikan lay out kalender menjadi semakin menarik dengan tambahan effect yang di edit menggunakan software adobe indesign.



Gambar III.5 media kalender

Penempatan foto cosplayer pada kalender 5

Foto cousplayer biasa di edit dengan effect yang berada di software adobe indesign,effect yang di gunakan adalah drop shadow,outer glow,bevel and emboss,basic feather.



Gambar III.6 media kalender

Penempatan foto cosplayer pada kalender 6

3.4.2 Teknis Perancangan

Tahap perancangan media kalender 2013 sebagai media promosi KIZARU ANIMANGA, tahapannya sebagai berikut

- Pilih foto yang terbaik dengan kualitas yang tertinggi
- Edit menggunakan software photoshop tanpa mengurangi estetika keindahan
- Eksport ke dalam software indesign edit sedemikian bagus hingga menjadi media kalender
- Package di dalam indesign
- Ekport ke dalam file PDF.
- Lalu jadi sebuah media kalender 2013

Pada setiap pengerjaan tugas, desain dirancang melalui media komputer yang sudah tersedia di perusahaan tersebut. Adapun *software* yang digunakan oleh praktikan yakni:

1. Adobe Photoshop CS3

Dalam pengolahan foto praktikan menggunakan *Software* Adobe Photoshop CS3 dikarenakan kemudahan dalam pengoperasiannya dapat membantu praktikan untuk menyelesaikan desain-desain yang dibuat.

2. Adobe Indesign CS3

Dalam pengolahan kalender praktikan menggunakan Adobe indesign CS3 dikarenakan praktikan sudah memahai ilmu tentang Adobe indesign dalam pengoprasiannya dan dapat membantu praktikan untuk menyelesaikan desain-desain yang dibuat

3.4.3 Tahap 1

Pemilihan foto

Foto-foto *Cousplayer* yang telah di pilih dengan kualitas yang terbaik untuk di gunakan sebagai lay out media kalender sebagai sarana promosi kizaru animanga dalam matsuri universitas pendidikan indonesia



Gambar III.7 Foto cosplayer pada kalender





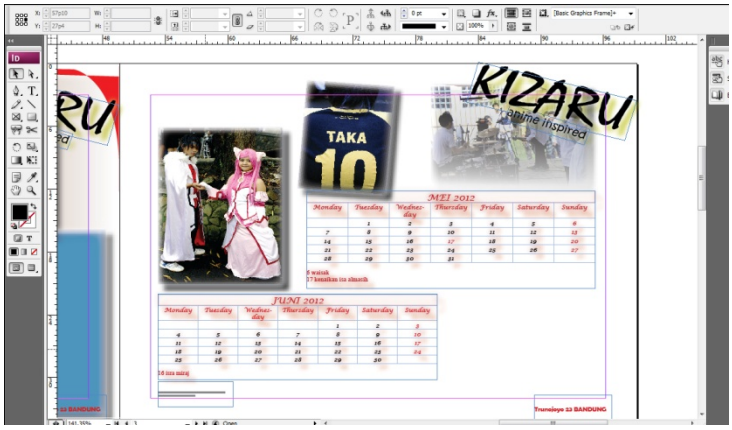
Gambar III.8Foto cosplayer pada kalender

foto para cosplayer yang telah di edit dengan Adobe photoshop CS 3 untuk di gunakan lay out perancangan media kalender 2013 sebagai sarana promosi CV.Kizaru Animanga

3.4.4 Tahap 2

Mengeksport foto ke dalam Adobe indesign

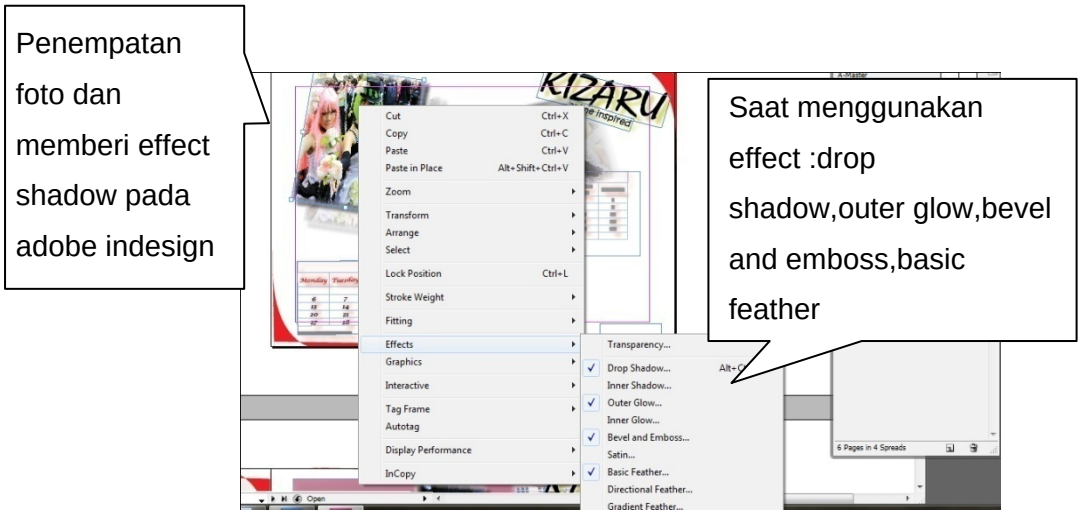
Mengeksport foto ke dalam Adobe indesign untuk di jadikan lay out kalender 2013



Gambar III.9

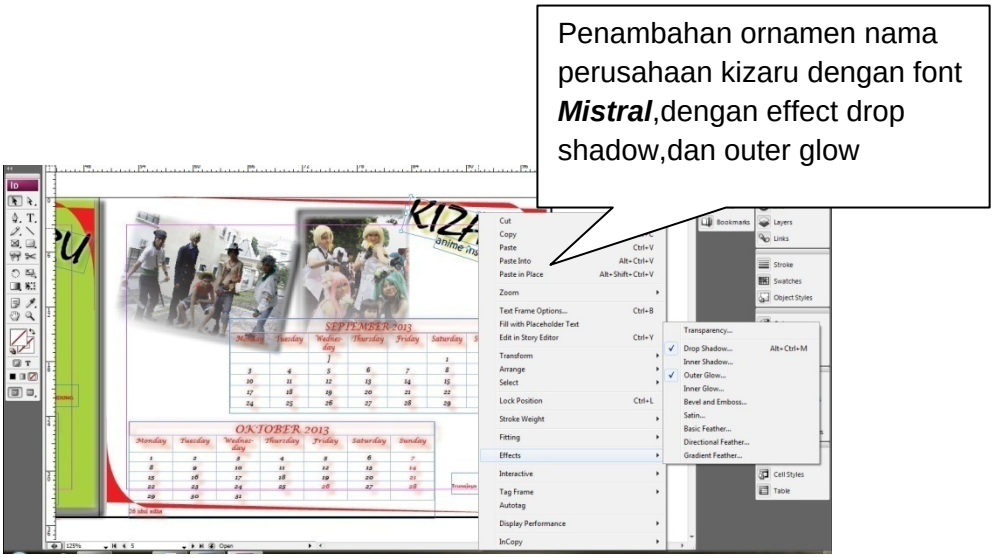
Penempatan foto pada media kalender 2013

Penempatan foto-foto *cousplayer* ke dalam media kalender 2013 menggunakan adobe indesign CS3, yang telah di edit menggunakan adobe photoshop CS3 praktikan mulai mengedit-edit penempatan foto agar menarik tanpa melupakan *estetika* keindahan



Gambar III.1

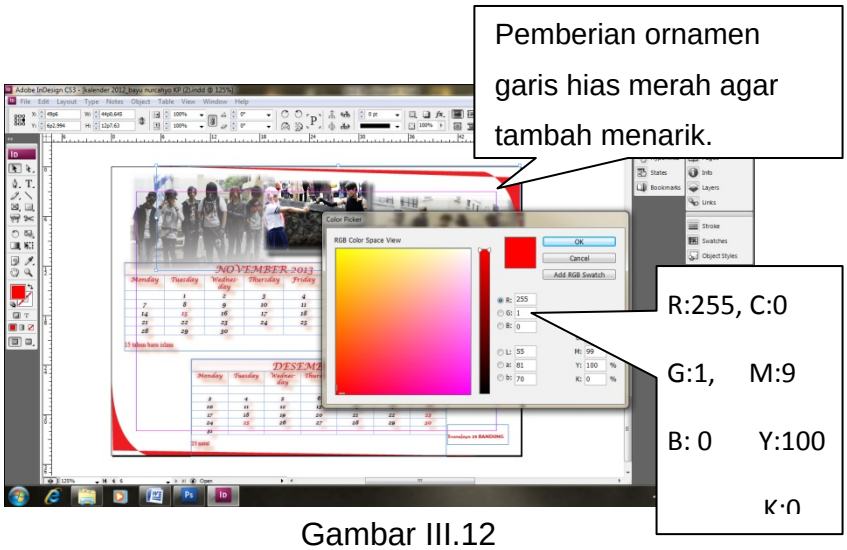
Penempatan foto dan pemberian effect



Gambar III.11

Penempatan foto dan menambah nama perusahaan

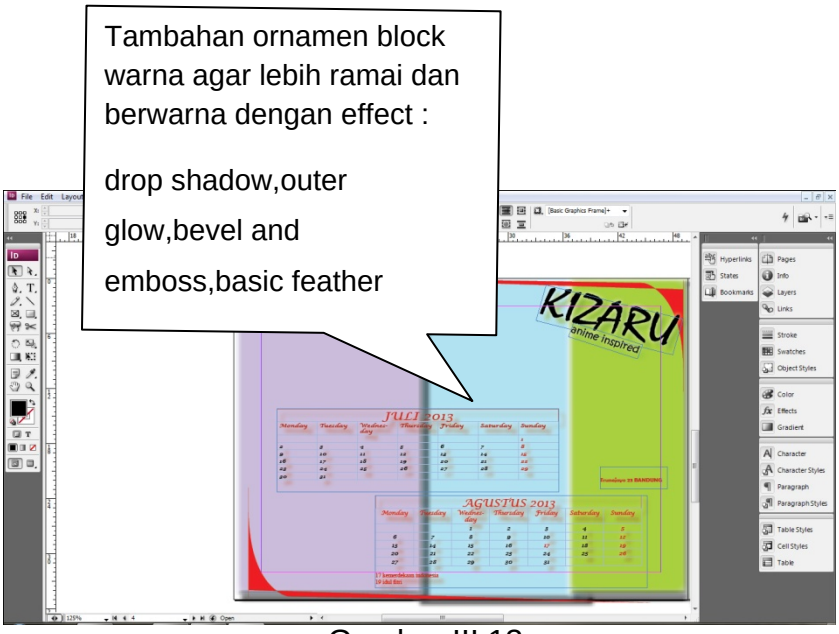
Praktikan menempatkan fot-foto cousplayer yang telah di edit dengan adobe photoshop CS3,foto di beri effect shadow di dalam software indesign CS3,praktikan memberi ornament nama perusahaan kizaru animanga sebagai identitas perusahaan.



Gambar III.12

Penempatan foto dan pemberian ornamen garis

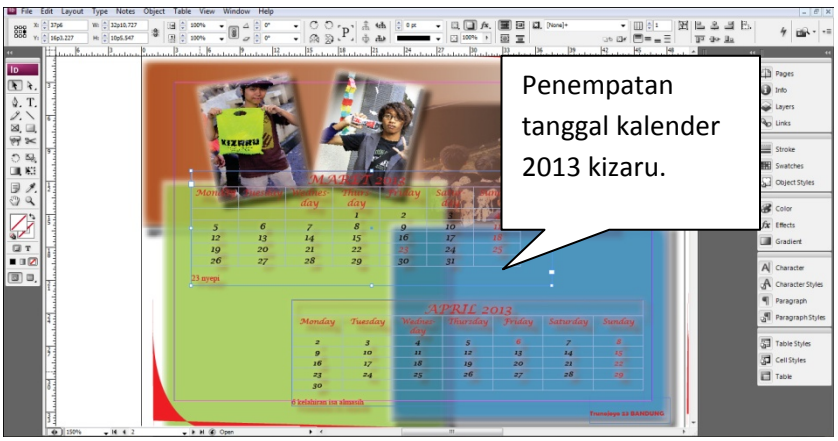
Pemberian ornamen garis yang berada di atas dan bawah kalender sebagai estetika kalender yang menambah keindahan.



Gambar III.13

Penambahan block warna

Penambahan block warna sebagai tambahan ornamen agar lebih berwarna dan menarik dengan sedikit effect dari indesigndari 3 block warna yang menjadi background kalender.



Gambar III.14

Penempatan tanggal kalender 2013

Akhir dari semua penempatan media yang di jadikan kalender kizaru sebagai media sarana promosi perusahaan kizaru animanga.