

BAB IV

DISKRIPSI PEKERJAAN

4.1 PROSEDUR PELAKSANAN KERJA PRAKTEK

Prosedur dalam pelaksanaan kerja praktek adalah sesuai dengan prosedur pelaksanaan kerja praktek yang ditetapkan oleh STIKOM Surabaya, yaitu dengan beberapa tahapan penting berikut ini antara lain yaitu:

- a. Survei lapangan/ observasi, kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia berupa desain layout majalah.
- b. Wawancara, kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh keterangan yang lebih mendalam tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dan mengetahui hal teknis dari sebuah pekerjaan.
- c. Studi keputusan, dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi referensi tersendiri. Untuk perencanaan pengembangan sistem.
- d. Analisa permasalahan, menganalisa permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan klien atau kebutuhan intalasi dan menetukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan.
- e. Pembuatan produk multimedia, pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahapan, antara lain :
 1. Pendahuluan, identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternatif, solusi, dan prioritas pengembangan.

2. Tahapan analisa ruang lingkup permaslahan, ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi permaslahan yang lebih rinci, evaluasi, perumusan dan penyusunan untuk menujang desain.
3. Tahap analisa kebutuhan pembaca, mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non fungsional untuk menujang informasi yang akurat.
4. Tahap spesifikasi media, dialakuakan untuk melakukan spesifikasi fungsional, konfigruasi hardware atau software.
5. Revisi, melakukan perbaikan dan pemantauan baik dari segi desain maupun tata letaknya.
6. Pembuatan laporan, semua dokumentasi pekerjaan dan pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek Disusun dalam debuah laporan.

4.2 HASIL PENGERJAAN DESAIN LAYOUT

A. PERANCANGAN KONSEP

Konsep dari desain majalah ini bertujuan untuk mempresentasikan bagaimana perusahann majalah ini bergerak dan tujuan daari visi misi perusahaan. Dengan menggunakan unsur kesual sebagai landasan makan konsep utama ilustrasi dan warna desain kearah warna dan bentuk yang keanak-anak.

B. PERANCANGAN LAYOUT

Dengan mengacu pada konsep yang sudah ditentukan sebelumnya oleh redaktur majalah mentari. Setelah mencari seluruh data yang diperlukan untuk membuat majalah seperti data informasi dan gambar atau foto.

C. PEMBUATAN FINAL DESAIN

Membuat karyanya dengan menggunakan sofware adobe photoshop CS4 dan corelDRAW X4 proses ini memakan waktu selama satu minggu untuk menetuan konsep sesuai dengan tema dan juga menyamakan visi misi majalah mentari itu sendiri. Dalam pembuatan setiap minggunya. Dimana majalah ini akan terbit satu minggu sekali dengan hari deadline hari selasa. Tema akan berubah setiap minggunya sesuai dengan update informasi yang ada.

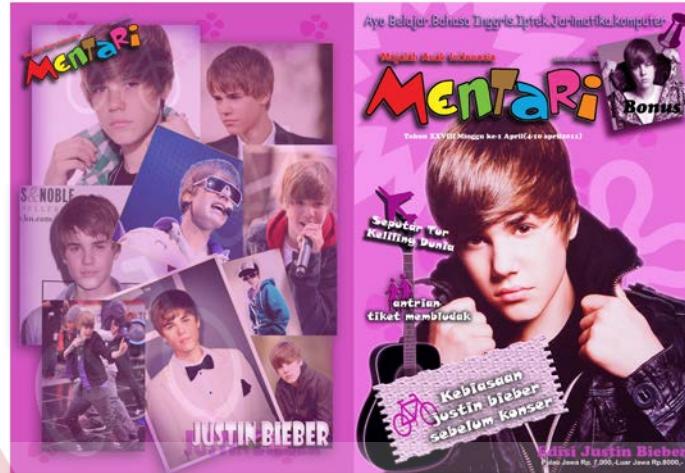
D. HASIL KARYA

a. ILUSTRASI GAMBAR



Gambar 4.1 contoh gambar ilustrasi dengan cerita

b. COVER MAJALAH



Gambar 4.2 contoh gambar cover majalah

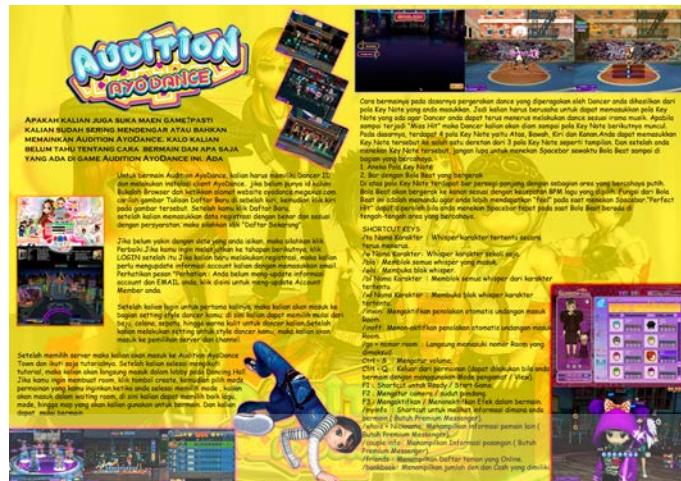
c. KOMIK

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA



Gambar 4.3 contoh gambar komik majalah

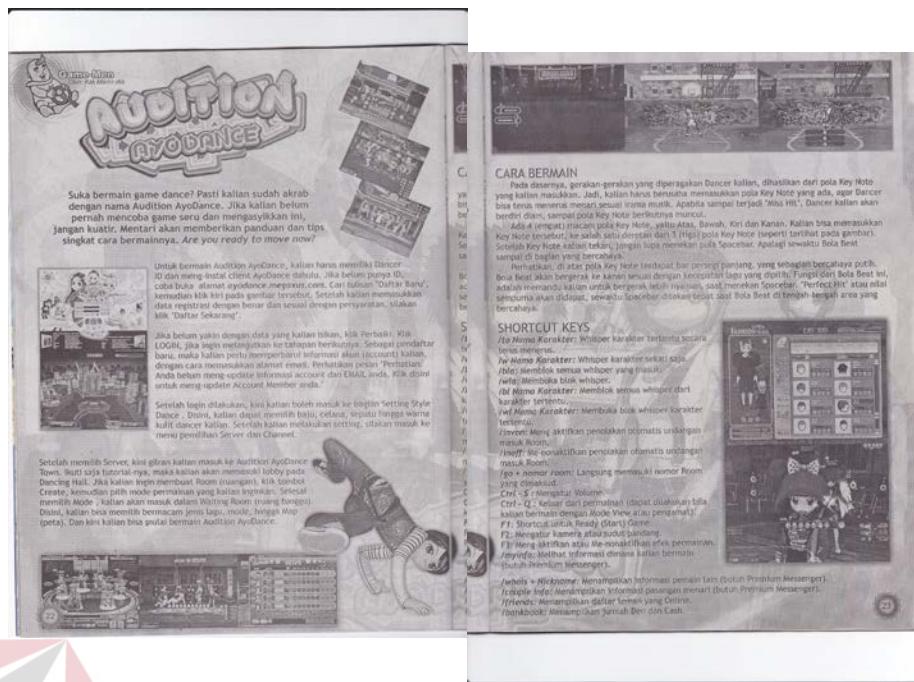
d. LAYOUT



Gambar 4.4 contoh gambar layout majalah



Gambar 4.5 hasil layout majalah



Gambar 4.6 hasil layout majalah



Gambar 4.7 hasil layout majalah