

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia adalah suatu ilmu yang berhubungan dengan teknologi dan desain, dimana penerapannya mengarah kepada kreatifitas dan kemajuan teknologi masa depan. Perkembangan dunia multimedia saat ini sangat cepat dan dibutuhkan untuk kelangsungan produksi perusahaan, lembaga maupun kemajuan sebuah instansi.

Kerja Praktek merupakan mata kuliah wajib (2 SKS) yang disajikan oleh institusi. Mata kuliah ini mewajibkan mahasiswa untuk bekerja pada suatu perusahaan atau instansi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki baik yang didapat dari bangku kuliah maupun di luar perkuliahan. Kegiatan Kerja Praktek dimaksudkan agar mahasiswa Jurusan Komputer Multimedia STIKOM Surabaya dapat lebih mengenal dunia kerja di bidang Multimedia dan desain.

Unique Pixel merupakan tempat pembuatan merchandise serta digital printing sangat memerlukan multimedia sebagai penggerak di bidang ini. Dengan berbagai hal yang dilakukan dalam bidang pembuatan merchandise dan digital printing, maka multimedia sangat berperan penting dalam hal ini, misalnya bagian desain merchandise untuk mug, *x-banner*, kartu nama, dan desain grafis lainnya. Multimedia di merchandise dan digital printing tentu sangat memiliki peran

penting dalam bergeraknya merchandise dan digital printing tersebut dikarenakan untuk melakukan semua pekerjaan diperlukan Multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membuat media berbasis Multimedia untuk klien merchandise dan digital printing “Unique Pixel”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari analisis ini adalah :

1. Membuat media berbasis Multimedia untuk klien merchandise dan digital printing “Unique Pixel” dengan cara membuat sampel Web *Online-store*, membuat desain merchandise mug, *x-banner*, kartu nama, *neon box*, spanduk, *flyer*, dan desain *packging*.
2. Software yang digunakan adalah Corel X5, Adobe Photoshop CS 5 dan Adobe Dreamweaver CS5.
3. Bagian desain dan penerapan multimedia itu sendiri.

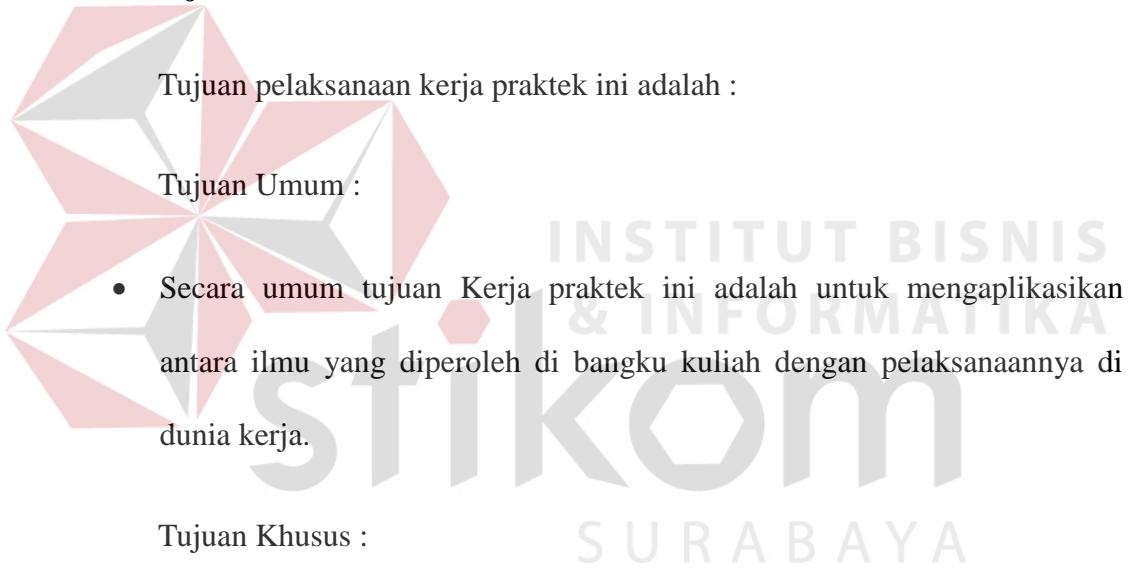
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Tempat : Unique Pixel (Mercandise dan Digital Printing)

Jangka waktu kerja : 18 Agustus 2011 – 18 September 2011

Jam Kerja : 11.00 – 18.00 WIB

1.5 Tujuan dan Manfaat



1.6 Kontribusi Perusahaan

- Membantu perusahaan dalam urusan klien, seperti pembuatan desain serta yang lainnya.
- Meminimalisir pekerjaan yang ada diperusahaan yang sangat banyak.
- Membantu perusahaan dalam membuat desain merchandise mug, *x-banner*, kartu nama, *neon box*, spanduk, *flayer*, dan desain *packging*, .

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dikemukakan hal-hal yang menjadi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, kontribusi serta sistematika penulisan laporan kerja praktek ini.

BAB II TINJAUAN UMUM INSTANSI

Pada bab ini membahas tentang sejarah perusahaan, job diskripsi, dan struktur organisasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas teori yang berhubungan dengan multimedia dan multimedia di merchandise dan digital printing “Unique Pixel”. Disini juga juga akan dijelaskan bagaimana posisi seorang creative designer di sebuah perusahaan.

BAB IV METODE KERJA PRAKTEK DAN IMPLEMENTASI KARYA

Dalam bab ini menjelaskan metode-metode kerja selama melakukan kerja praktek, yaitu proses penggerjaan membuat sampel web *Online-store* dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS5, membuat desain merchandise mug, *x-banner*, kartu nama, *neon box*, spanduk, *flayer*, dan desain *packging* dengan menggunakan Adobe Photoshop CS5 dan Corel X5. Dimana nantinya metode

metode ini dapat digunakan dalam proses pembuatan karya atau proyek multimedia selama kerja praktek di merchandise dan digital printing “Unique Pixel”.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari hasil kerja praktek.

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
Stikom
SURABAYA