

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pada Bab IV ini dibahas mengenai metode Kerja Praktik dan implementasi karya. Metode Kerja Praktik meliputi prosedur pelaksanaan Kerja Praktik dan acuan Kerja Praktik, sedangkan implementasi karya meliputi kegiatan selama Kerja Praktik dan hasil karya yang telah dibuat selama melakukan Kerja Praktik di PT. Medixsoft Surabaya.

#### **4.1 Metode Kerja Praktik**

Metode Kerja Praktik meliputi prosedur pelaksanaan Kerja Praktik dan acuan Kerja Praktik sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

##### **4.1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik**

Prosedur dalam pelaksanaan Kerja Praktik adalah sesuai dengan prosedur pelaksanaan Kerja Praktik yang ditetapkan oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, yaitu dengan beberapa tahapan-tahapan penting yang harus dilalui sebagai berikut:

###### **1. Survey Lapangan atau Observasi**

Kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.

## 2. Studi Pustaka

Dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi referensi untuk pelaksanaan rencana penggambaran sistem.

## 3. Analisa Permasalahan

Penganalisaan permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan *client* atau kebutuhan instalasi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam instalasi.

## 4. Pembuatan Produk Multimedia

Pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahapan antara lain:

### a. Pendahuluan

Identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternatif, solusi, dan prioritas pengembangan.

### b. Tahap Analisa Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terinci, evaluasi, perumusan, dan penyusunan untuk menunjang perancangan desain.

### c. Tahap Analisa Kebutuhan Pengguna

Mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk menunjang informasi yang akurat.

### d. Tahap Spesifikasi Media

Dilakukan untuk melakukan spesifikasi fungsional, konfigurasi *hardware* atau *software* yang *support* dengan komputer *client*.

e. Revisi Produk

Melakukan perbaikan dan pemantauan untuk menghasilkan produk yang sesuai target.

f. Pembuatan Laporan

Semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

#### **4.1.2 Acuan Kerja Praktik**

Acuan Kerja Praktik yang harus dilalui sebelum melaksanakan Kerja Praktik adalah sebagai berikut:

1. Pra Kerja Praktik

a. Sebelum melaksanakan Kerja Praktik wajib mengisi form acuan kerja yang terdiri dari dua halaman yang merupakan “kontrak kerja” antara mahasiswa dengan perusahaan dimana anda melaksanakan Kerja Praktik dan dosen pembimbing Kerja Praktik.

b. Pengisian form acuan kerja harus lengkap beserta tanda tangan pihak terkait.

c. Form acuan kerja yang terisi lengkap diperbanyak oleh mahasiswa sebanyak dua kali dengan ukuran A4.

1) Copy 1: Diserahkan kepada perusahaan.

2) Copy 2: Diserahkan kepada PPKP.

3) Asli: Dilampirkan saat pembuatan buku laporan Kerja Praktik.

2. Kerja Praktik

a. Melaksanakan Kerja Praktik sesuai jangka waktu yang ditetapkan.

- b. Melakukan bimbingan ke dosen pembimbing.
3. Pasca Kerja Praktik
- a. Mengambil form nilai Kerja Praktik untuk perusahaan.
  - b. Mahasiswa melakukan demo ke pihak perusahaan terlebih dahulu kemudian ke dosen pembimbing.
  - c. Setelah demo ke perusahaan, mahasiswa menyerahkan form nilai dari perusahaan secara lengkap ke bagian PPKP untuk ditukar dengan form nilai Kerja Praktik untuk dosen pembimbing.
  - d. Melakukan demo ke dosen pembimbing kemudian menyerahkan form nilai dari dosen pembimbing ke bagian PPKP.
  - e. Mahasiswa membuat buku laporan Kerja Praktik dengan bimbingan dosen pembimbing Kerja Praktik.
  - f. Merevisi laporan jika ada yang perlu dibenahi.
  - g. Buku laporan Kerja Praktik dan CD diserahkan ke bagian PPKP atau perpustakaan.
  - h. Kerja Praktik berakhir, mahasiswa tinggal menunggu hasil nilainya.

## 4.2 Implementasi Karya

Implementasi karya meliputi kegiatan selama Kerja Praktik dan hasil karya yang telah dibuat selama melakukan Kerja Praktik di PT. Medixsoft.

#### 4.2.1 Kegiatan Selama Kerja Praktik

##### 1. Hari Ke-1

Hari pertama bekerja di PT. Medixsoft, penulis jalani dengan orientasi, yaitu pengenalan terhadap para staff di kantor kemudian pengenalan pekerjaan yang akan dilakukan selama Kerja Praktik.

##### 2. Hari Ke-2 dan Hari Ke-3

Hari ke dua dan hari ke tiga bekerja di PT. Medixsoft, penulis jalani dengan studi literatur. Selain itu, penulis juga dikenalkan dengan beberapa *software* yang akan digunakan selama melaksanakan Kerja Praktik. Beberapa *software* tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Adobe Illustrator



Gambar 4.1. Logo Adobe Illustrator

(Sumber: Olahan Penulis)

- b. Adobe Photoshop



Gambar 4.2. Logo Adobe Photoshop

(Sumber: Olahan Penulis)

c. Adobe After Effect



Gambar 4.3. Logo Adobe After Effect

(Sumber: Olahan Penulis)

d. Adobe Premier



Gambar 4.4. Logo Adobe Premier

(Sumber: Olahan Penulis)

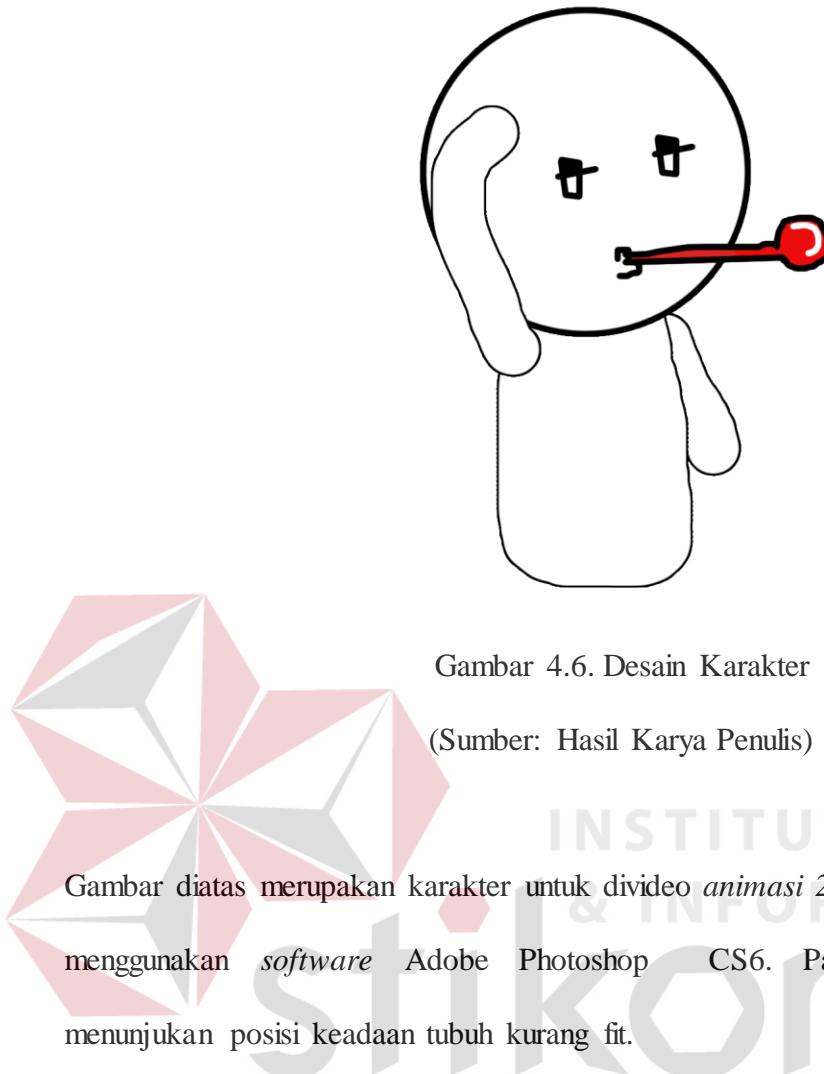
3. Hari Ke- 4 hingga Hari Ke-6

Hari ke empat hingga hari ke enam bekerja di PT. Medixsoft, penulis jalani dengan melakukan perancangan konsep *Desain* dan mencari refrensi tentang logo *modern simple*. Beberapa refrensi tersebut adalah sebagai berikut:



#### 4. Hari Ke-7 hingga Hari Ke-11

Hari ke tujuh hingga hari ke sebelas bekerja di PT. Medixsoft, penulis jalani dengan melakukan perancangan desain grafis. Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 untuk membuat karakter



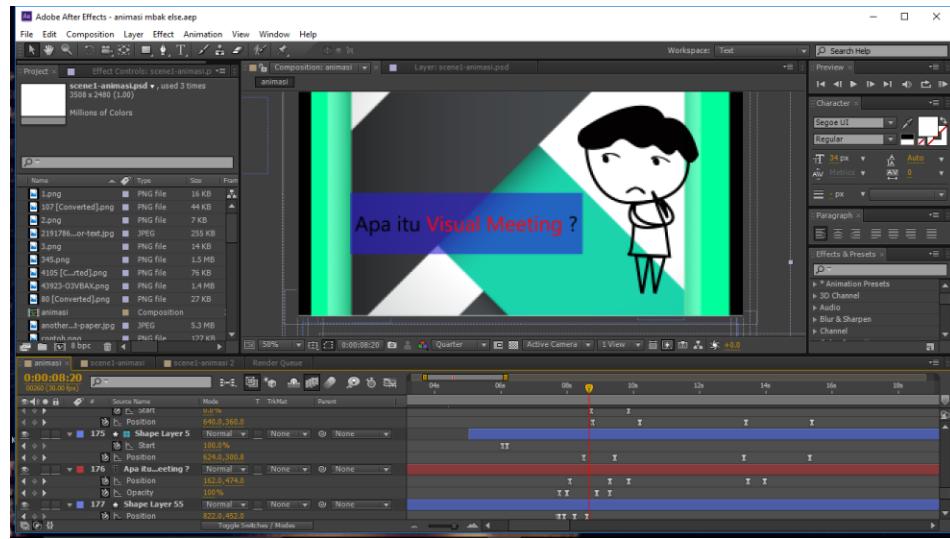
Gambar 4.6. Desain Karakter

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

Gambar diatas merupakan karakter untuk divideo *animasi 2D visual meeting* yang menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6. Pada karakter tersebut menunjukan posisi keadaan tubuh kurang fit.

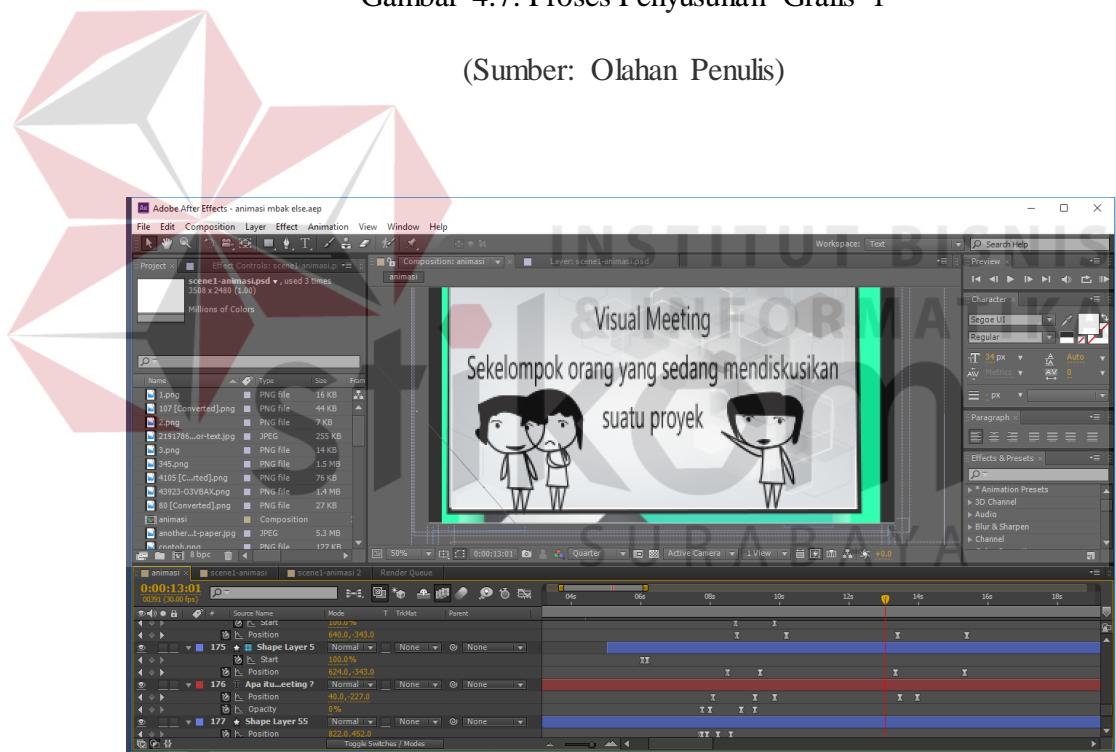
##### 5. Hari Ke-12 hingga Hari Ke-16

Hari ke dua belas hingga hari ke enam belas bekerja di Medixsoft, penulis jalani dengan melakukan penyusunan grafis *visual meeting*. Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6 untuk membuat *layout* kemudian dipindahkan ke *adobe premier* ini.



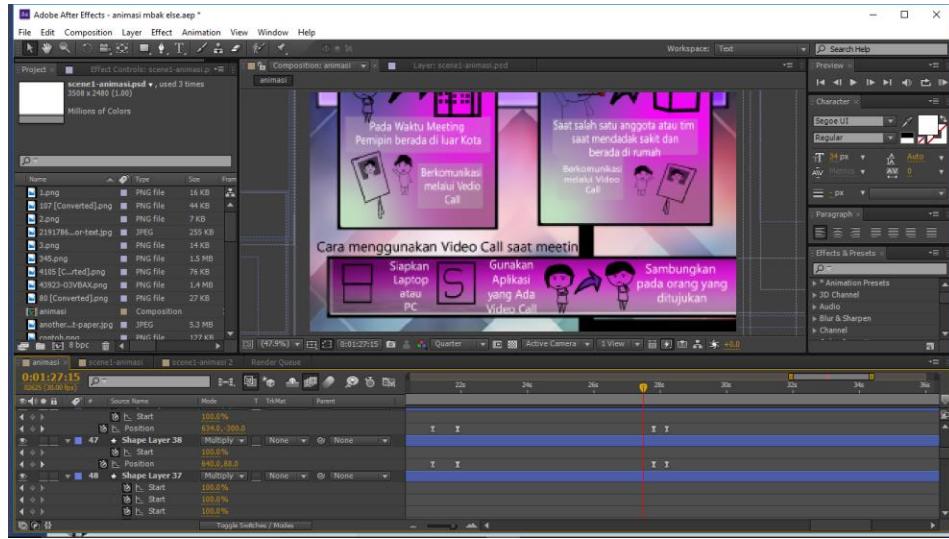
Gambar 4.7. Proses Penyusunan Grafis 1

(Sumber: Olahan Penulis)



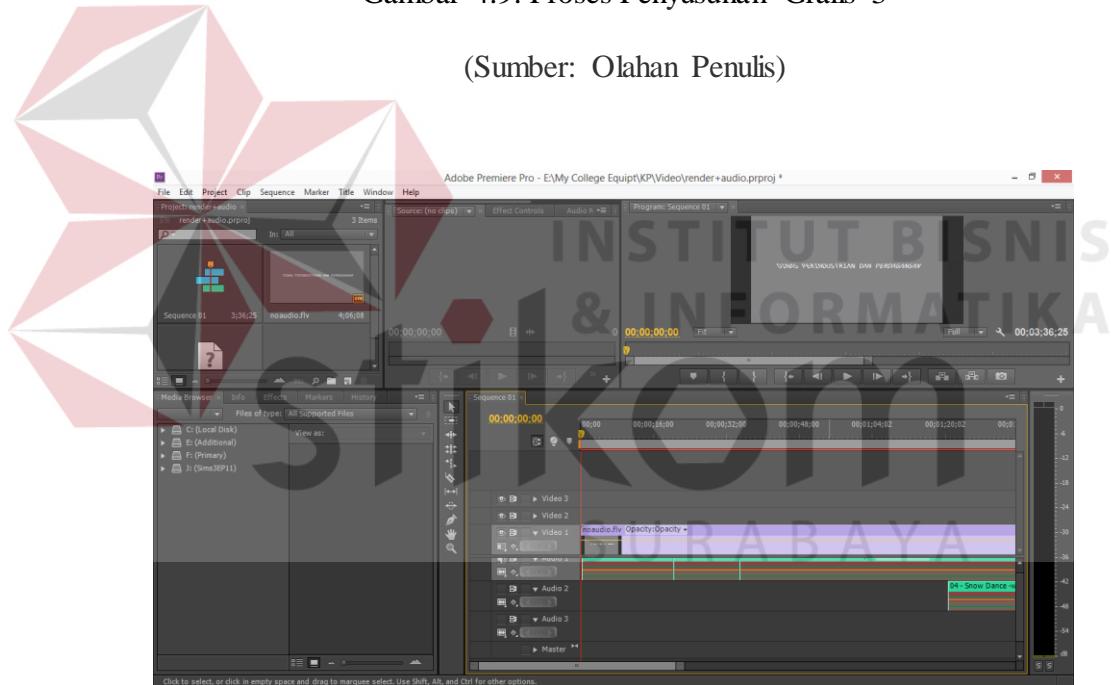
Gambar 4.8. Proses Penyusunan Grafis 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.9. Proses Penyusunan Grafis 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.10. Proses Audio

(Sumber: Olahan Penulis)

## 6. Hari Ke-17 dan Hari Ke-18

Hari ke tujuhbelas dan ke delapanbelas bekerja di PT. Medixsoft, penulis jalani dengan melakukan proses editing video tersebut. Proses video tersebut diproses editing melalui *software Adobe after effect*.

### 4.2.2 Hasil Karya Kerja Praktik

#### 1. Desain

Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CS6 untuk membuat desain *background*.



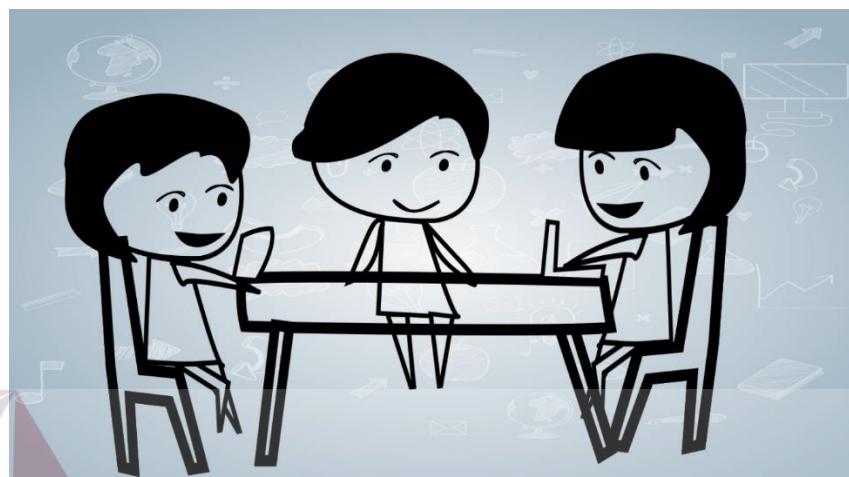
Gambar 4.11. Desain Background

(Sumber: Hasil Karya Penulis)

Desain *Background* adalah konsep yang digunakan dalam pembuatan desain di atas. Proses pembuatannya dimulai dengan membuat model kotak sebanyak yang dibutuhkan tersebut, lalu menempatkan kotak tersebut diposisi yang diinginkan, lalu memilih background dengan warna yang sesuai dengan konsep. Kemudian menenmpatkan font tersebut ketempat yang telah disesuaikan.

## 2. Scene Visual Meeting

Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 untuk membuat *Karakter* ini.



Gambar 4.12. *Karakter Desain*

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Cara menggunakan Video Call saat meeting



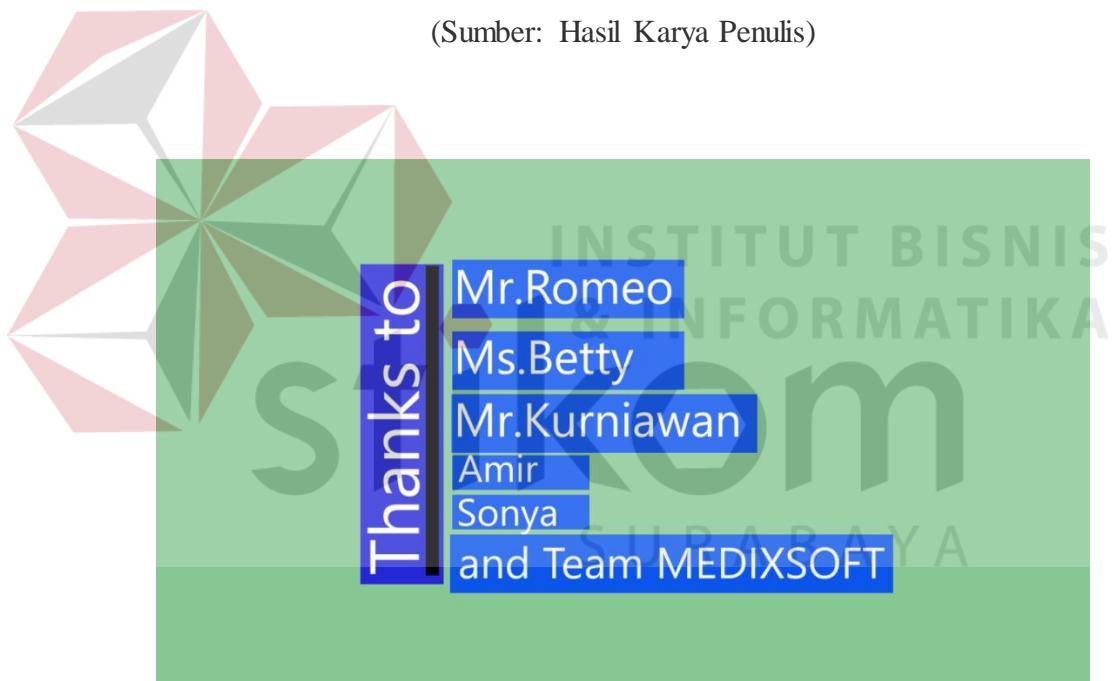
Gambar 4.13. *Scene visual meeting via video call*

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.14. Scene posisi tingkat meeting

(Sumber: Hasil Karya Penulis)



Gambar 4.15. Scene Penutup

(Sumber: Hasil Karya Penulis)