

BAB IV
METODE KERJA PRAKTEK
DAN IMPLEMENTASI KARYA

4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek

Prosedur dalam pelaksanaan kerja praktek adalah sesuai dengan prosedur pelaksanaan kerja praktek yang ditetapkan oleh STIKOM Surabaya. Yaitu dengan beberapa tahapan – tahapan penting yang harus dilalui sebagai berikut :

1. *Survei lapangan atau observasi*, kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.
2. *Studi Kepustakaan*, dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi referensi untuk pelaksanaan rencana pengembangan sistem.
3. *Analisa Permasalahan*, penganalisaan permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan klien atau kebutuhan instalasi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam instalasi.
4. *Pembuatan produk multimedia*, pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahap, 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 klien.
- e. Revisi Produk, melakukan perbaikan dan pemantauan baik untuk beriklan di dunia maya dan media cetak setelah dilakukan percobaan oleh klien.

Pembuatan laporan, semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

4.2 Detail Proses Pengerjaan Gambar 3 Dimensi Untuk Media Pemasaran Media Cetak PT. Tata Karya Mulia

Ruang lingkup dari penyusunan sebuah Gambar 3 Dimensi dikelompokkan dalam empat jenis tahap yaitu :

4.2.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan lapangan terdiri dari :

1. Mempersiapkan daftar pertanyaan, antara lain mengenai identitas PT. Tata Karya Mulia sebagai tempat jasa konstruksi.

2. Mendapatkan data–data informasi yang diperlukan untuk pekerjaan analisa.

Beberapa informasi yang dapat di peroleh mengenai PT. Tata Karya Mulia adalah PT. Tata Karya Mulia ini memiliki berbagai macam fasilitas pengerjaan pembangunan konstruksi. Konsep dan Desain yang menarik sehingga banyak konsumen yang berangapan PT. Tata Karya Mulia perusahaan yang profesional kreatif.

3. Mandapatkan gambaran mengenai Gambar 3 Dimensi yang akan di buat untuk proyek-proyek yang akan dikerjakan PT. Tata Karya Mulia.

4.2.2 Tahap perancangan desain Gambar 3 Dimensi

Dari informasi dan data yang di dapat, maka disimpulkan beberapa materi yang akan di sampaikan dalam gambar 3 Dimensi PT. Tata Karya Mulia, yang meliputi; Materi Foto atau Gambar Rancangan 2 Dimensi , materi foto dan gambar yang akan di pakai di ambil dari foto dan gambar lokasi bangunan yang akan dikerjakan PT. Tata Karya Mulia.

Dari beberapa materi yang sudah di dapat, maka penulis dapat langsung membuat thumbnails rancangan desain gambar 3 Dimensi menggunakan 3D Max.

4.2.3. Tahap Pembuatan Gambar 3 Dimensi.

Dalam tahap ini, pembuatan gambar 3 Dimensi sudah menggunakan software di komputer dan penulis membuat beberapa macam desain 3 Dimensi untuk kemudian di pilih oleh klien dan digunakan sebagai pemasaran. Beberapa

contoh desain 3 Dimensi, seperti di bawah ini :



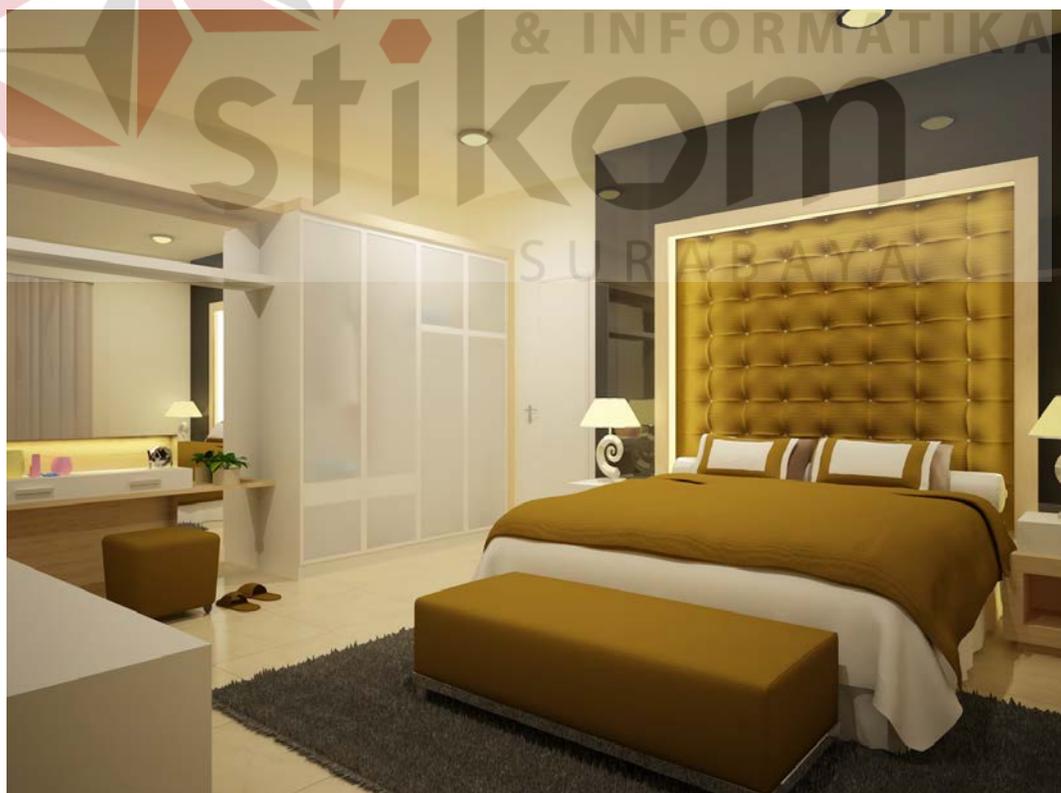
Gambar 4.1 Gambar 3 Dimensi Exterior Wisma AAL Bumimoro Surabaya



Gambar 4.2 Gambar 3 Dimensi Exterior Toko Lucky Shoop Surabaya



Gambar 4.3 Gambar 3 Dimensi Interior Rumah Wakapolda (Royal Residence)



Gambar 4.4 Gambar 3 Dimensi Interior Rumah Bpk. Hardiwan (Royal Residence)

Dari beberapa gambar 3 dimensi yang di visualisasikan melalui 3DS Max di atas, merupakan gambaran visualisasi yang telah di buat dalam thumbnails yang telah di diskusikan sebelumnya dengan klien. Berisi tentang informasi lokasi yang digambarkan melalui desain 2 dimensi atau foto dan meubelair, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan klien.

Untuk pemilihan warna selalu memacu pada warna keinginan klien ataupun konsep dari desainer. Serta pemilihan meubelair yang berdasarkan keinginan klien yang ingin terlihat minimalis ataupun classic namun tetap tidak meninggalkan kesan elegan.

4.2.4. Tahap Penyeleksian Gambar 3 Dimensi yang Akan dibuat Brosur

Dari beberapa contoh gambar 3 dimensi yang ditawarkan kepada klien, gambar diatas adalah gambar yang sudah disetujui oleh klient dengan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

- a. Dari segi modeling, modeling yang dikerjakan haruslah sedetail mungkin sehingga klient sudah bisa menggambarkan bagaimana hasil jadinya.
- b. Dari segi warna, warna haruslah acc dari klint yang melalui tahapan perancangan dari para desainer.
- c. Dari segi rendering, rendering haruslah sedetail mungkin dan halus. Hal ini dilakukan supaya klint benar-benar bisa membayangkan bagaimana hasil bangunan bila sudah selesai tahap pengerjaannya.
- d. Pemilihan gambar 3D yang akan digunakan sebagai brosur.