Laporan Kerja Praktek

PERANCANGAN TIPOGRAFI ILUSTRASI DAN KEMASAN PADA HURUF “T” DI CV. PROCESS CREATIVE

DK 36502 KERJA PRAKTEK

Oleh :

Candra Gunawan
51907129
Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Dodi Nursaiman, S.Ds

FAKULTAS DESAIN
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2010

Lembar Pengesahan

PERANCANGAN TIPOGRAFI ILUSTRASI DAN KEMASAN PADA HURUF “T” DI CV. PROCESS CREATIVE

DK 36502 KERJA PRAKTEK

Oleh :

Candra Gunawan
51907129
Desain Komunikasi Visual

Disahkan Oleh :

Perusahaan	Pembimbing
Yanti Suryatin, S.S	**Dodi Nursaiman, S.Ds**
Direktur CV. PROCESS CREATIVE	**NIP. 4127 32 06 018**

Koordinator

Rini Maulina, S.Sn
NIP. 4127 32 06 011

Kata Pengantar

Rasa Syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, yang mana atas rahmatNya praktikan bisa menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini seperti yang diharapkan dari sejak tanggal 10 Mei 2010 sampai dengan 6 Juli 2010.

Laporan ini berjudul : **PERANCANGAN TIPOGRAFI ILUSTRASI DAN KEMASAN PADA HURUF "T" DI CV. PROCESS CREATIVE**. Praktikan mengambil judul ini karena sesuai dengan hasil lapangan Kerja Praktek yang mana praktikan memegang peranan sebagai perancang grafis sampul di Studio tersebut.

Dalam proses Kerja Praktek dan Penulisan Laporan Kerja Praktek ini, tentunya praktikan mendapatkan pengalaman kerja yang baik, ilmu yang bermanfaat, bimbingan, koreksi dan saran. Oleh karena itu praktikan mengucapkan rasa terima kasih kepada :

- Taufan Hidayatullah, M.Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Uviversitas Komputer Indonesia
- Rini Maulina, M.Ds, selaku koordinator Kerja Praktek dan juga pembimbing penyusunan Laporan Kerja Praktek
- Dodi Nursaiman, S.Ds, selaku pembimbing Kerja Praktek
- Yanti Suryatin, S.S, selaku direktur CV. Process Creative
- Seluruh staf CV. Process Creative
- Orang Tua yang telah mendukung dalam hal moril dan materil.

Demikian Laporan Kerja Praktek ini saya buat semoga bermanfaat.

Penulis

Daftar Isi

Lembar Pengesahan

Kata Pengantar…… i

Daftar Isi…… ii

Daftar Gambar…… iii

BAB I : Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Kerja Praktek ……..... 1

1.2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek…… 2

BAB II : Tinjauan Umum Perusahaan

2.1. Sejarah Perusahaan…….. 3

2.2. Logo Perusahaan…… 3

2.3. Profil Perusahaan…… 4

2.4. Lingkup Perusahaan…… 5

2.5. Klien …….. 5

2.6. Struktur Organisasi…….. 5

BAB III : Laporan Kerja Praktek

3.1. Peranan Praktikan Dalam Pengesahan…… 6

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek……... 6

3.3. Metode Kerja Praktikan…….. 7

3.4. Perancangan…… 8

3.4.1. Konsep Perancangan…… 9

3.4.2. Teknis Perancangan……..10

BAB IV : Kesimpulan……18

Daftar Pustaka……19

Lampiran……20

Daftar Gambar

BAB II

Gambar II.1. Logo CV. Process Creative…….. 3

Gambar II.2. Struktur Organisasi…….. 5

BAB III

Gambar III.1. Lembar *Briefing*…….… 7

Gambar III.2. Sketsa Awal…….. 9

Gambar III.3. Sketsa Jadi……..10

Gambar III.4. Proses *Scanning*……11

Gambar III.5. Proses Pemisahan *Mode* Warna……11

Gambar III.6. Proses Pemisahan Warna Menggunakan *Channel* 12

Gambar III.7. Tabel Opsi *Bitmap*…… 12

Gambar III.8. Tabel *Halftone Screen*…….. 13

Gambar III.9. Hasil Akhir *Editing*…… 14

Gambar III.10. *Masking Image* …… 15

Gambar III.11. Aplikasi Media Kaos…… 15

Gambar III.12. Ilustrasi dan Sketsa Rancang Bangun Kemasan.. 16

Gambar III.13. *Template* Rebahan…….. 16

Gambar III.14. Kemasan Jadi…….. 17

Bab I
Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Kerja Praktek

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membuat sebuah bangun kata, kalimat maupun pemaknaan lainnya. Kelancaran dan keberhasilan sebuah aktifitas komunikasi ditentukan oleh perangkat yang menjembatani antara si pengirim pesan dan si penerima pesan. Dapat dikatakan bahwa bahasa tulis merupakan reprentasi fisik dari struktur pemikiran yang ada di otak kita yang tidak dapat terlihat secara kasat mata.

Gaya desain huruf memiliki beragam pendekatan serta perlakuan yang beraneka, huruf dapat didistorsi atau bahkan dihancurkan, *legible* (mudah dibaca) atau *illegible* serta efektif ataupun tidak. Penggayaan terhadap suatu bentuk fisik huruf tidak hanya digunakan dalam konteks menyampaikan sesuatu pesan atau gagasan yang spesifik, tetapi mencitrakan sebuah gaya yang memiliki korelasi dengan khalayak tertentu, dimana desainer grafis memiliki kebebasan menciptakan visualisasi pesan dengan huruf, tidak hanya untuk dibaca, tetapi juga mengekspresikan suasana atau rasa. Eksperimentasi dan pencarian terhadap solusi-solusi yang unik pada akhirnya menghadirkan konsep dan sentuhan gaya baru.

Ketika porsi dan posisi huruf adalah sebagai pemerkaya teks, dan teks sebagai pelengkap dari sebuah komunikasi yang baku yaitu melengkapi keperluan membaca, justru penggayan dalam huruf dapat menjadi suatu bentuk komunikasi visual yang baru dalam rangka memainkan peranan yang sangat penting dalam keberhasilan suatu bentuk seni komunikasi grafis.

Struktur representasi fisik baru sebuah huruf bukan saja memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra

ataupun kesan secara visual baik perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik.

Pengirim pesan pada umumnya telah mengupayakan berbagai cara terbaik untuk dapat berkomunikasi lewat huruf, melalui penggunaan berbagai perangkat dan media. Satu hal yang dapat diangkat dan memiliki nilai kompetitif yang cukup tinggi dalam peindustrian yaitu melalui media aplikasi kaos dan kemasan sebagai nilai tambah jual. CV. *Process Creative* mengusung nilai-nilai tersebut melalui anak perusahaannya yang bernama *DETAI*L. Produk yang diproduksi oleh *DETAIL* berupa kaos dengan pengkategorian *full print illustration, type/typography, painting t-shirt* dengan target audiens laki-laki ataupun perempuan yang dalam range usia 16-30 tahun, berdomisili di perkotaan, dan rata-rata berstatus ekonomi sosial “b” (Kelas menengah keatas).

1.2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Pelaksanaan Kerja Praktek berlangsung mulai dari 10 Mei 2010 sampai dengan 6 Juli 2010. Dengan jumlah pertemuan lebih dari kali dengan berupa pertemuan langsung di studio dan kampus Unikom, JL. Dipati Ukur.

Adapun tempat pusat pelaksanaan berlangsung di Studio *Process Creative* di JL. Hegarmanah.

Bab II
Tinjauan Umum Perusahaan

2.1. Sejarah Perusahaan

Lahir sejak Oktober 2007, dilatarbelakangi dan dilandasi sebagai sebuah komunitas kreatif yang lebih berperan pada menghimpun mahasiswa sebagai tempat sharing dan diskusi seputar perkembangan desain dikalangan institusi dan masyarakat. *PROCESS* sebagai wadah komunikasi diskusi visual memiliki peranan penting khususnya dalam praktik hasil desain yang ditujukan untuk kepentingan masyarakat luas.

Langkah awal *PROCESS* menjembatani mahasiswa dengan pola latihan yang dikonsentrasikan pada *basic drawing* dan ilustrasi, secara periodik setiap dua hari seminggu. Hasil dari pelatihan ini diaplikasikan untuk kepentingan masyarakat dimana terealisasi atas swadaya masyarakat dan member *PROCESS* dengan menggambar MURAL di JL. Hegarmanah Gg. Panji seluas 150 meter persegi pada tahap pertama, bersamaan dengan *momentum* hari kemerdekaan 17 agustus 2007. Kegiatan *MURAL* menjadi program utama dan agenda tahunan *PROCESS.*

Setahun berjalan, sejak januari 2008 *PROCESS* resmi menjadi sebuah badan usaha dan berubah nama menjadi CV. *PROCESS CREATIVE.*

2.2. Logo Perusahaan



Gambar II.1. Logo CV. *Process Creative*

2.3. Profil Perusahaan

Nama Perusahaan : Process Creative
Alamat : JL.Hegarmanah Gg. Panji No. 14/166c.
Telpon : 081395248414 / 022 – 92190728
Badan Hukum : Persekutuan komanditer (CV)

Visi Perusahaan

“ ACTUALITATION VISUAL EXPRESSION TO OUR PEOPLE “

Misi Perusahaan

“ To Studying, To Expression, To Experiment, To Victory “

- *To Studying*
  Menjadi sarana belajar non formal yang lebih berperan aktif sebagai wadah dan tempat diskusi beragan bentuk permasalahan dan perkembangan desain khususnya yang memiliki nilai – nilai lokal.
- To *Expression*
  Membangun beragam bentuk kesempatan berekspresi dalam bentuk visual yang dikonsentrasikan pada pengembangan penggayaan dan pengkayaan ilustrasi dan tipografi yang teraplikasikan pada media.
- *To Experiment*
  Bereksperimen guna menciptakan media – media baru dan telaah – telaah baru khususnya dalam pengembangan fungsi desain baik bagi mikro (desain untuk rakyat) maupun makro (desain untuk perusahaan)
- *To Victory*
  Berusaha mendapatkan keputusan dalam berkarya.

2.4. Lingkup Perusahaan

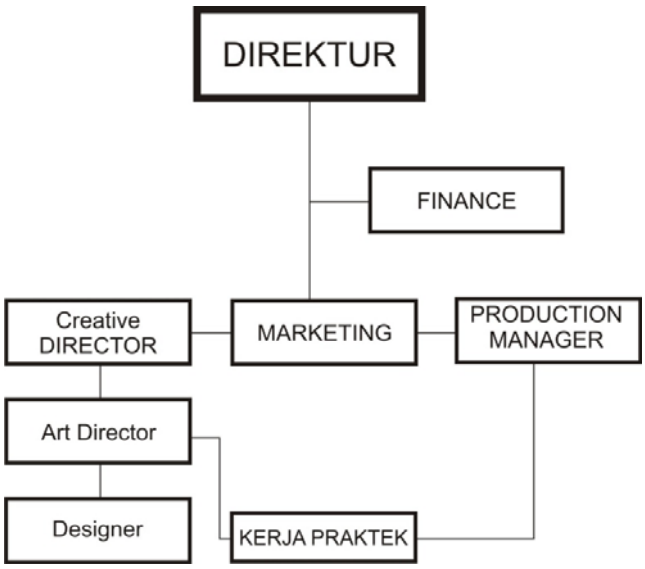
- *Illustration School*
- *Design Studio*

2.5. Klien

Klien CV. Process Creative sejak 2008

- KOMATEX Gmbh (Indonesian Distributor)
- TYVEX
- ALFAMART
- ALFAMIDI
- TITANS GEAR
- HONDA (Distributor Jakarta)
- BIMO TRANS
- PT. GIZI TATA PANGAN SEJAHTERA
- PALAZZO

2.6. Struktur Organisasi



Gambar II.2. Struktur Organisasi

Bab III
Laporan Kerja Praktek

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan selama pelaksanaan Kerja Praktek adalah sebagai pekerja praktek. Pada proses kerja praktek, praktikan ditugaskan mengerjakan proyek tipografi ilustrasi dan kemasan dari klien yaitu *DETAIL*, perusahaan yang bergerak di industri kaos. Yang meliputi briefing, pencarian ide / *brainstorming*, visualisasi ide berupa sketsa, *colouring* sketsa, *digitalisasi*, dan *final artworking*.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Pekerjaan Praktikan selama Kerja Praktek meliputi :

a. *Briefing* , pemahaman design *brief*.
b. Pemilihan huruf, menentukan huruf yang akan digunakan
c. Penggagasan ide, berupa *brainstorming*.
d. Visualisasi ide, visualisasi ide dan konsep mulai dari sketsa kasar sampai sketsa jadi.
e. *Colouring* sketsa, menggunakan pensil warna.
f. *Digitalisasi artwork*, melalui *scaning*.
g. Finalisasi ilustrasi melalui *editing*, menggunakan *software* aplikasi *Adobe Photoshop.*
h. Pencabutan warna, proses pemisahan warna cetak.
i. Pembuatan kemasan , sketsa rebahan manual dan digital.
j. visualisai kemasan , menempatkan visual ke kemasan.
k. Finalisasi perancangan kemasan, melalui sistem rancang bangun menggunakan *software* aplikasi *Corel Draw.'*

3.3. Metode Kerja Praktikan

Pertemuan secara langsung dilaksanakan di Studio *Process Creative*, Kampus Unikom atau bisa juga di tempat lain sesuai kebutuhan. Pertemuan ini bermula dengan penjelasan tentang standar operasional proyek, yang kemudian pada pertemuan selanjutnya berupa penjelasan tentang proyek yang dikerjakan.

Alur kerja proyek berawal dari brief mengenai seluruh materi yang berkesinambungan dengan proyeksi kaos dan *packaging*. Mulai dari edukasi kaos, target audiens, konsep visual, dan materi-materi lainnya.

a. **Briefing**,



Process Creative
Jl. Hegarmanah Gg. Parci No. 14/144C
Rt. 03/03 Bandung 40141
022 - 921 90 728 | 0813 9524 8414
process.creative@yahoo.com

DESIGN BRIEF

NO	019/PRCS/KP/VI/2010
Project Title	Struktural Packaging VERSI TYPE 'D'& ILLUSTRATION
Client	DETAIL
Designer	CANDRA GUNAWAN
Position	KERJA PRAKTEK

Brief Overview / Latar Belakang :
Detail adalah perusahaan yang bergerak pada bidang industri kaos, trend dan perkembangan industri kaos pada saat ini sangatlah beragam. Keragaman industri kaos merupakan sebuah khasanah budaya industri yang sekaligus menjadi nilai kompetitif aktif dalam perindustrian terutama industri skala menengah. Nilai jual yang dimiliki oleh industri ini adalah menyajikan sesuatu yang berbeda dalam pengemasan produk. Kemasan menjadi salah satu front liner dalam strategi penjualan.
Produk yang diproduksi oleh DETAIL berupa kaos dengan pengkategorian sebagai berikut :
Full Print Illustration
Type / tipografi
Painting t-shirt

Brand Name:
DETAIL

Target Audience:
Laki – laki dan perempuan
16 – 30 tahun
Masyarakat perkotaan
Status ekonomi kategori 'B' (kelas menengah keatas)

Key Word:
Etnik - Elegant

Size:
Panjang : 15 cm
Lebar : 15 cm
Tinggi/ tebal : 5 cm

Colour:
Background : White
Illustration : Black 80%

Progress and design report

Art Director		
Creative Director		

Gambar III.1. Lembar *briefing*.

Proses ini praktikan diberikan seluruh pemahaman mengenai design brief dan pekerjaan yang akan dilakukannya. Dalam proses perancangan proyek dilakukan beberapa kali asistensi kepada klien melalui jalur koordinasi pengarah desain yang berupa :

- Asistensi Ide
- Asistensi Sketsa
- Asistensi Pra *Final Artwork*
- Final *Artwork*

b. **Pemilihan huruf**, proses ini menentukan dimana praktikan dapat memilih huruf yang akan diilustrasikan dan diaplikasikannya kedalam beberapa media. Pilihan huruf sesuai dengan urutan *alphabet* yaitu A – Z, dan praktikan pada akhirnya memilih huruf “T” sebagai garapan ilustrasinya.

c. **Penggagasan ide**, atau yang lebih dikenal dengan brainstorming ini merupakan proses penyimpulan keputusan penggayaan yang akan diterapkan kedalam huruf, *brainstorming* ini dapat dilakukan melalui *mapping* dari pengalaman visual yang sudah dilalui praktikan. Dalam hal ini tema yang diusung praktikan adalah unsur jalinan.

3.4. Perancangan

Perancangan meliputi 2 tahap, tahap pertama pembuatan tipografi ilustrasi yang meliputi proses *sketching* yaitu pembuatan sketsa kasar sampai dengan sketsa jadi, *colouring, scanning, editing*, proses cabut warna dan aplikasi kaos. Tahap kedua pembuatan kemasan atau packaging meliputi proses pembuatan ilustrasi kemasan, perancangan bangun kemasan, hitungan ukuran hingga *layout* ilustrasi ke kemasan. *Final artwork* terletak pada penggabungan kedua tahap tersebut, aplikasi

kaos yang dikemas dengan kemasan ilustrasi yang telah melalui pola rancang bangun.

3.4.1. Konsep Perancangan

Berawal dari pemilihan huruf “T” sebagai konten *artwork* ataupun ilustrasi, didasari dengan alasan huruf “T” tidak hanya menarik bagi praktikan akantetapi dapat memberi tambah lebih atas nilai jualnya. Jika diperhatikan pada mindset berpikir manusia, ketertarikan terdapat apabila terdapat kesamaan dengan titik kepribadian manusia tersebut, jadi apabila si penerima pesan atau si konsumen sendiri memiliki satu kesamaan kepribadian dengan huruf tersebut misalnya huruf “T” adalah huruf pertama dari namanya maka secara tidak langsung dapat memberikan nilai tambah bagi konsumen. Tingkat ketertarikan yang dapat menghasilkan nilai jual dapat bertambah. Huruf “T” berstruktur simetris yang bisa dikaitkan dengan keseimbangan diantara 2 sisi yang berbeda sepetri timbangan, salib,

Mengenai tema yang diangkat, tidak ada alasan yang lebih spesifik untuk dipaparkan lebih lanjut, karena cenderung berdasar kepada pengalaman visual dari praktikan dan satu titik yang diharapkan juga dapat menjadi bagian dari kepribadian konsumen agar menjadi nilai tambah lainnya selain pemilihan huruf yang ada. Analogi jalinan yang divisualisasikan dengan bentuk yang menyerupai akar yang merambat dan membentuk sebuah transformasi dari struktur huruf “T”.

Pada *final artworking* konten huruf dan tema digabungkan menjadi sebuah ilustrasi yang bertumpu pada eksperimental praktikan. Sehingga seolah-olah tema yang dijadikan ilustrasi memiliki hubungan yang kuat dengan huruf.

Kemudian setelah konten tersebut lengkap. Konsep perancangan sebuah tipografi ilistrasi dimulai dari proses pencarian ide yang salah satunya berupa *brainstorming*.

3.4.2. Teknis Perancangan

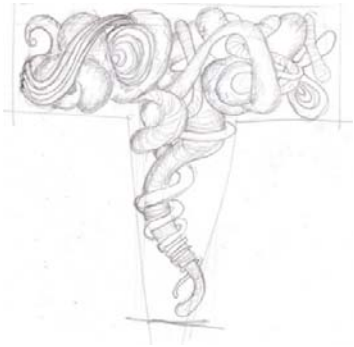
Teknis perancangan dibagi kepada 2 tahapan:

a. Tipografi ilustrasi kaos

Tahap pertama dari proses keseluruhan proyek adalah pembuatan ilustrasi kaos. Teknis perancangan tipografi ilustrasi kaos meliputi proses manual hingga digitalisasi karya. Berikut pola kerja perancangan tipografi ilustrasi :

1. Sketsa awal.

Visualisasi dari transformasi huruf dan ilustrasi bentuk jalinan akar. Berikut alternatif pertama sketsa :



Gambar III.2. Sketsa awal

2. *Colouring*



Gambar III.3. Sketsa jadi.

Ukuran bidang yang dipergunakan adalah 20 cm x 20 cm persegi. Transformasi awal huruf “T” berstruktur sama namun terdapat bagian yang diubah namun tidak mengubah legibilitas huruf. Konsep tema diaplikasikan kedalam struktur huruf dan menjadikannya sebuah ilustrasi. Pewarnaan ilustrasi menggunakan pensil warna dengan teknik arsir.

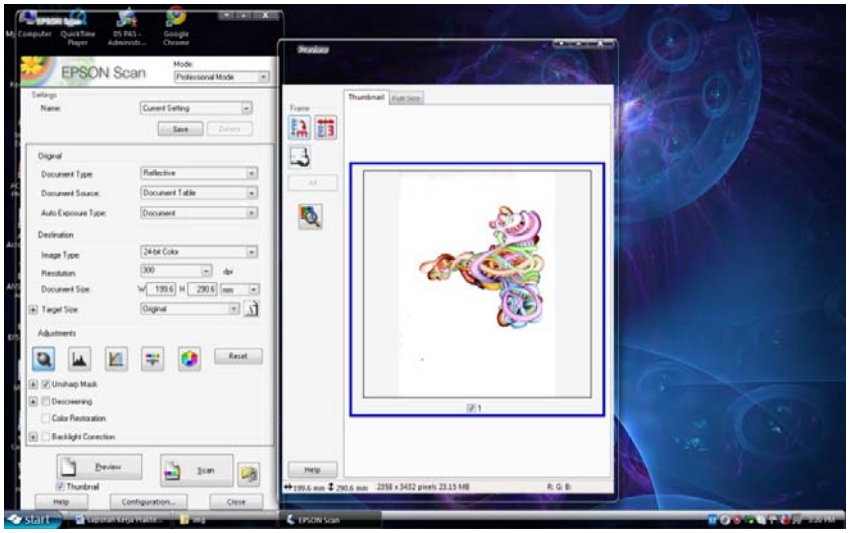
3. Digitalisasi

Proses pendigitalisasian *artwork* dilakukan dengan proses pemindaian atau lebih dikenal dengan *scanning*. Dilakukan untuk mentransfer hasil jadi manual kedalam bentuk dan format *digital.*

Dengan ketentuan :

Jenis Warna : R G B

Resolusi : 300 dpi.



Gambar III.4. Proses *scanning*

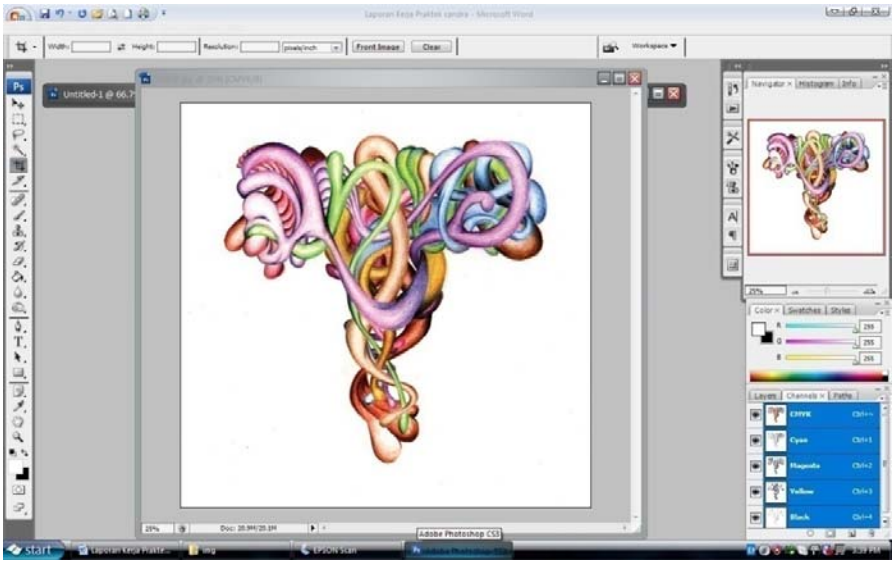
4. *Editing Artwork*

Proses selanjutnya setelan pemindaian adalah proses *editing*, proses ini dilakukan untuk menaikkan tingkat kecerahan

dan mengubah mode warna. Keutamaan dalam proses ini adalah pada saat proses pemecahan warna.

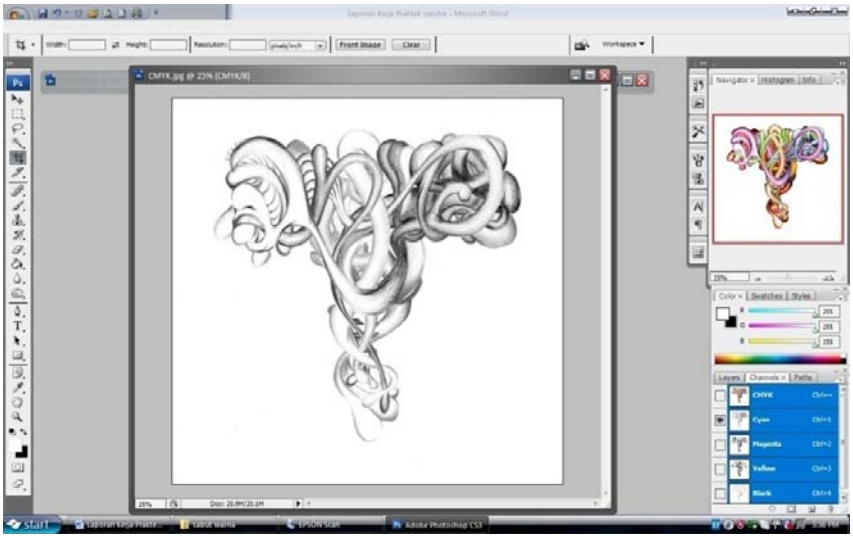
1.) Rubah *mode* menjadi *CMYK*

Image - mode – CMYK colour



Gambar III.5. Proses pemindahan mode warna.

2.) Pemisahan elemen warna menggunakan *channel*



Gambar III.6. Proses pemisahan warna menggunakan *channel*.

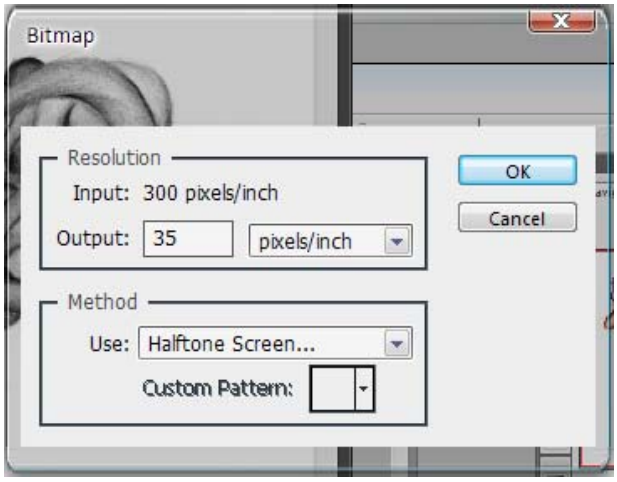
Kemudian rubah *mode* menjadi *grayscale*

3.) Rubah mode kanvas menjadi *bitmap*

Image – mode – bitmap

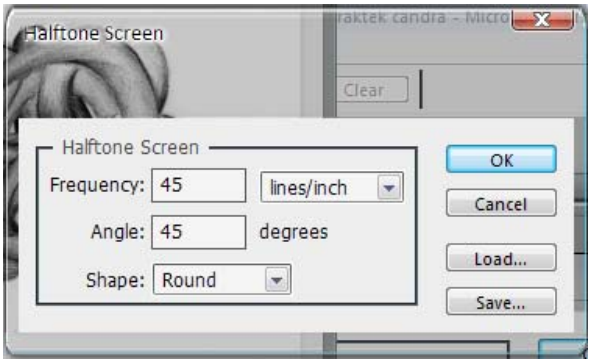
Dengan ketentuan sebagai berikut :

- *Resolution output : 35 – 40 pixels/inch*
- *Method use : Halftone screen*



Gambar III.7. Tabel opsi *bitmap*.

- *Frequency : 35 – 40 lines/inch*
- *Angle : 45 degrees*
- *Shape : Round*



Gambar III.8. Tabel opsi *halftone screen*.

4.) Mediasi format kedalam bentuk format JPEG.



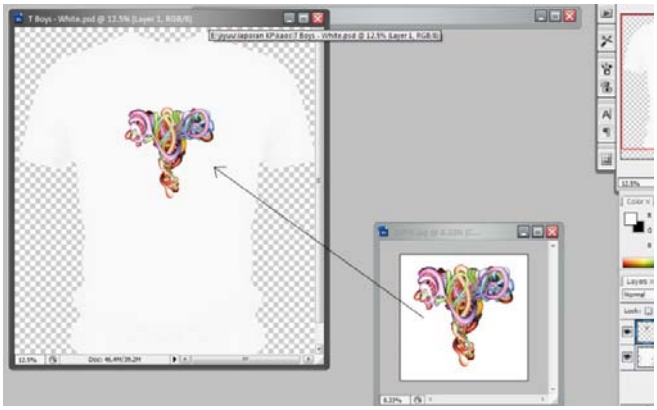
Gambar III.9. Hasil akhir *editing*, Atas : *Cyan. Magenta; Bawah :Yellow, Black*

5. Media Aplikasi T-Shirt/Kaos

Proses pengaplikasian ini adalah finalisasi proses keseluruhan tahap pertama. Proses tahap pertama yang disebut dengan tahap pembuatan kaos. Pada tahap ini hanya menempatkan image ke template kaos yang sudah ditentukan. Setelah ditentukan tata letak

gambar karya pada kaos. Kemudian karya yang sudah dibuat dalam bentuk *soft copy* ditransfer ke kertas kalkir, untuk selanjutnya di afdruk ke *film* dan *screen*. Selanjutnya tinggal dilakukan tahap penyablonan pada kaos.

1.) Masking image.



Gambar III.10. *Masking Image*

2.) Mediasi format kedalam bentuk format JPEG.



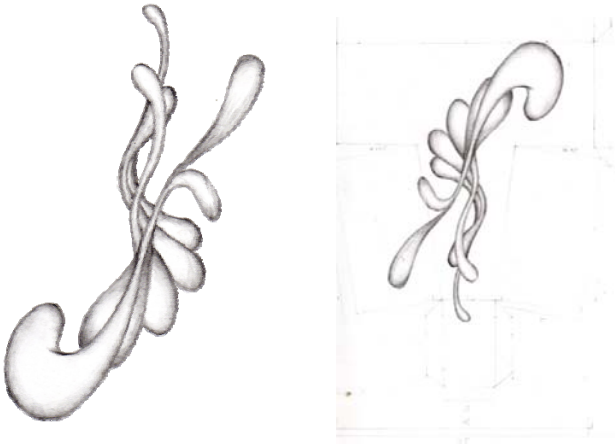
Gambar III.11. Aplikasi media kaos.

b. Perancangan Kemasan

1. Perancangan struktur bangun

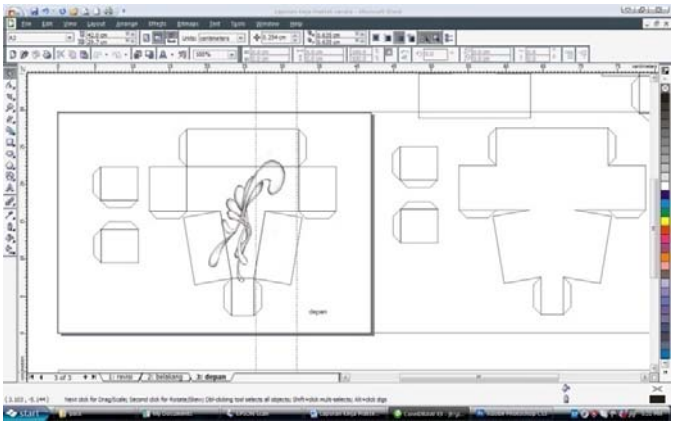
Perancangan sebuah struktur bangun diperlukan perhitungan sistematis yang akurat demi kecocokan perpotongan antar lipatan dan akurasi penempatan ilustrasi, anak struktur bangun, dan penempatan kaos sebagai media utama.

1.) Sketsa rancang bangun kemasan.



Gambar III.12. Ilustrasi dan sketsa rancang bangun kemasan.

2.) Proses *template* rebahan

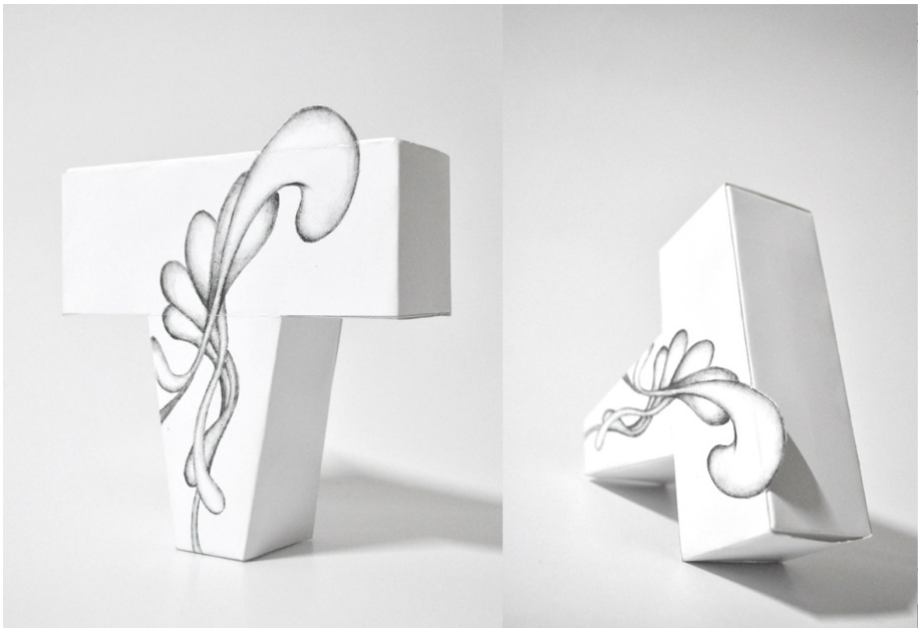


Gambar III.13. T*emplate* rebahan.

Rebahan untuk pertama kalinya dibuat pada *duplex* putih, sesuai dengan ketentuan yang telah diberikan pada saat *briefing*. Setelah mendapatkan bentuk rebahan yang sesuai ukuran dan lipatannya, kemudian dilanjutkan ke tahap digitalisasi di *software Corel Draw*.

2. Finalisasi perancangan kemasan

Setelah melalui tahap digitalisasi, rebahan diprint di kertas artpaper 260 gsm dengan skala 1:1 terhadap *dummy* rebahan yang telah dirancang pada saat digitalisasi.



Gambar III.14. Kemasan jadi.

BAB IV
Kesimpulan

Dari keseluruhan proses kerja praktek praktikan berkesimpulan bahwa tipografi memiliki peranan penting dalam kehidupan kita sehari – hari, karya tipografi tidak pernah termakan waktu sama seperti halnya *t – shirt* yang *long lasting* dari masa ke masa. Kemasan suatu produk memberikan *first impression* di mata audiens, oleh karena itu kemasan harus dirancang sedimikian rupa agar menarik dan berbeda dari kemasan pada umumnya.

Brainstorming atau penggagasan awal ide merupakan penunjang karya agar karya tetap *stay on the line.* Titik poin keberhasilan eksekusi

terdapat pada kesinambungan antara konsep dan hasil karya jadi serta keberhasilan komunikasi informasi yang terdapat pada karya. Pola pikir perancangan tidak bisa dijauhkan dari proses produksi yang berada pada tahap selanjutnya, sehingga tingkat *missing link* dalam tahap produksi dapat dikurangi apabila konsepsi pada awal rancangan sudah tertata dengan baik.

Daftar Pustaka

BUKU

- Safanayong, Yongki. (2006). Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta : Arte Media.
- Sihombing, Danton. (2001). Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Wardani, (2008). Teknik Menulis Karya Ilmiah. Jakarta : Universitas Terbuka.

MAJALAH

- Concept, vol. 05, edisi 26, 2008.
- Still Loving Youth, vol. 01, edisi 2, 2009.

Lampiran

Proyek perancangan grafis lainnya

a. Image sketsa ilustrasi

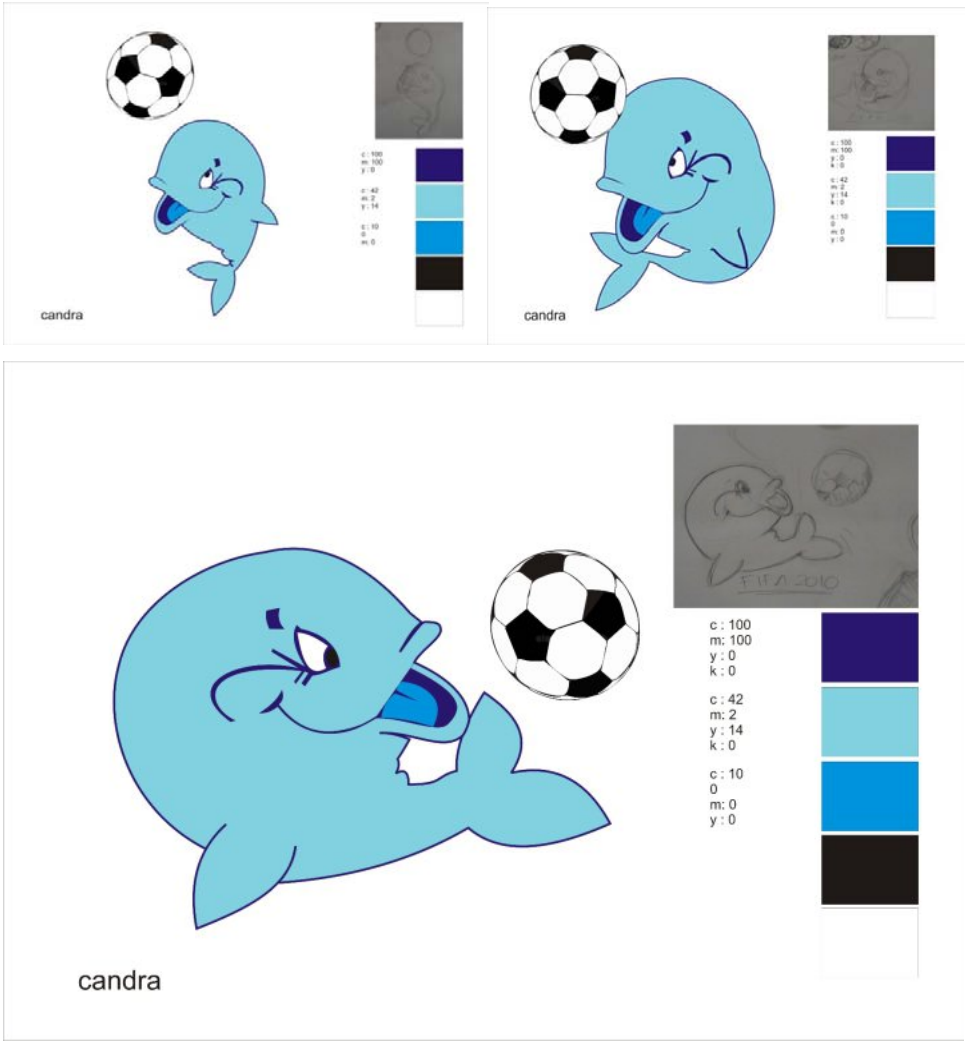


Ilustrasi



Aplikasi Ilustrasi ke Kaos

b. Desain Karakter “Mr. Brolly” Versi World Cup



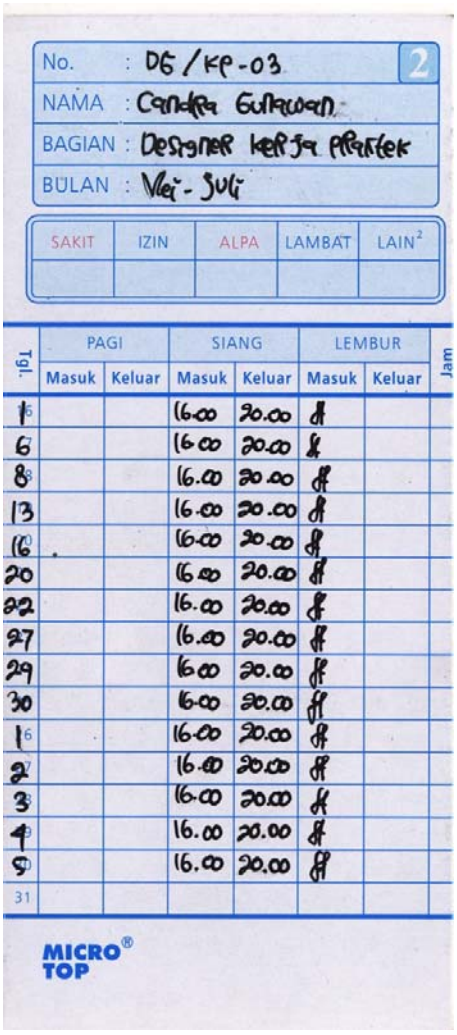


No. : DG / KP - 03 1
NAMA : Candika Gunawan
BAGIAN : Designer kerja praktek
BULAN : Mei - Juli

SAKIT	IZIN	ALPA	LAMBAT	LAIN[3]

Tgl.	PAGI		SIANG		LEMBUR		Jam
	Masuk	Keluar	Masuk	Keluar	Masuk	Keluar	
10			16.00	20.00			
13			16.00	20.00			
17			16.00	20.00			
20			16.00	20.00			
24			16.00	20.00			
27			16.00	20.00			
31			16.00	20.00			
3			16.00	20.00			
7			18.00	20.00			
10			18.00	20.00			
15			16.00	20.00			
17			18.00	20.00			
22			16.00	20.00			
24			16.00	20.00			
29			18.00	20.00			

MICRO TOP



No. : DG / KP - 03 2
NAMA : Candika Gunawan
BAGIAN : Designer kerja praktek
BULAN : Mei - Juli

SAKIT	IZIN	ALPA	LAMBAT	LAIN[2]

Tgl.	PAGI		SIANG		LEMBUR		Jam
	Masuk	Keluar	Masuk	Keluar	Masuk	Keluar	
1			16.00	20.00			
6			16.00	20.00			
8			16.00	20.00			
13			16.00	20.00			
16			16.00	20.00			
20			16.00	20.00			
22			16.00	20.00			
27			16.00	20.00			
29			16.00	20.00			
30			16.00	20.00			
1			16.00	20.00			
2			16.00	20.00			
3			16.00	20.00			
4			16.00	20.00			
5			16.00	20.00			
31							

MICRO TOP