Laporan Kerja Praktek

PERANCANGAN GRAFIS SAMPUL BUKU DI STUDIO KEBUN ANGAN

DK 36502 KERJA PRAKTEK

Oleh :

Zaki Fitria
51907144
Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :
Rini Maulina, S.Sn

FAKULTAS DESAIN
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG

2010

Lembar Pengesahan

PERANCANGAN GRAFIS SAMPUL BUKU DI STUDIO KEBUN ANGAN

DK 36502 KERJA PRAKTEK

Oleh :

Zaki Fitria
51907144
Desain Komunikasi Visual

Disahkan Oleh :

Perusahaan	Pembimbing
Fahmi Ilmansyah, S.Sn	**Rini Maulina, S.Sn**
Direktur Kebun Angan	**NIP. 4127 32 06 011**

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 Maret sampai dengan 31 Mei 2010.

Laporan ini berjudul : **PERANCANGAN GRAFIS SAMPUL BUKU DI STUDIO KEBUN ANGAN**. 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
- Fahmi Ilmansyah, S.Sn, selaku direktur Studio Kebun Angan
- Seluruh Staf Kebun Angan

Demikian Laporan Kerja Praktek ini saya buat semoga bermanfaat.

Bandung, 19 Juni 2010

Penyusun,

Zaki Fitria

51907144

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. Profil Perusahaan 3

BAB III : LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan 6

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek 6

3.3. Metode Kerja Praktek 8

3.4. Perancangan 8

3.4.1. Konsep Perancangan 9

3.4.2. Teknis Perancangan 10

3.4.3.. Proyek Perancangan Grafis sampul buku lain 18

BAB IV : KESIMPULAN 25

Daftar Pustaka 26

Lampiran 27

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar II.1. Logo Kebun Angan 4
Gambar II.2. Struktur Organisasi umum Studio Kebun Angan 5

BAB III

Gambar III. 1. kordinasi klien, pengarah desain , dan desainer 8
Gambar III.2. Hasil brainstorming yang terpilih 9
Gambar III.3. Jenis font XXII ARABIAN-ONENIGHTSTAND 9
Gambar III.4. image-image yang digunakan 10
Gambar III.5. Proses penyeleksian image dengan cara masking 11
Gambar III.6. Contoh trik blending jenis multiply 12
Gambar III.7. Grouping layers 12
Gambar III.8. pembuatan bidang untuk dasar tipografi 13
Gambar III.9. penambahan tipografi 13
Gambar III.10. salah satu sketsa yang telah selesai 14
Gambar III.11. Contoh format Bleed 16
Gambar III.12. Contoh Format Spot UV / Emboss 16
Gambar III.13. Contoh Hasil Format Spot UV / Emboss 16
Gambar III.14. Hasil Final Artwor Buku Pinta Ka'bah 17
Gambar III.15. Sketsa Digital Agar Malaikat Berdoa Kepadamu 18
Gambar III.16. Sketsa Digital The Miracle Of 5 Elements Energy 18
Gambar III.17. Sketsa Omong Kosong Kiamat 2012 18
Gambar III.18. Sketsa Putri Kandita 18
Gambar III.19. Pra Final Artwork Ensiklopedia Al-Qur'an 19
Gambar III.20. Pra Final Artwork Secret of The Lost Symbol 20
Gambar III.21. Pra Final Artwork Pujangga Mumang 21
Gambar III.22. Pra Final Artwork Tragedi Parisj van Java 21
Gambar III.23. Final Artwork The Sword in the Stone 22
Gambar III.24. Final Artwork Aggelos 22
Gambar III.25. Final Artwork the Miracle of Breakfast 23
Gambar III.26. Final Artwork The Lost Simbok 23

Bab I
Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Kerja Praktek

Perancangan sampul buku memiliki peran penting dalam proses pembuatan buku. Isi dari buku itu sendiri memang penentu bagus atau tidaknya buku yang mereka baca tetapi tidak bisa dipungkiri sampul merupakan hal yang pertama dilihat oleh pengunjung ketika mencari buku yang ingin mereka beli.

Banyaknya buku yang dijual adalah salah satu alasan mengapa sampul buku harus dirancang dengan baik. Semakin menarik sampul buku tersebut maka semakin banyak orang yang melihat, menyentuh, penasaran, bahkan ingin membelinya.

Terdapat banyak buku yang sebenarnya berisi bagus diterbitkan tetapi gagal pada proses penjualan karena kemasan sampul yang kurang menarik. Seiring dengan produksi buku yang terus menerus, persaingan pun berlangsung dan dibutuhkan sebuah strategi perancangan agar buku yang dibuat sukses dan laku di pasaran yang salah satu penunjangnya adalah faktor pengemasan .

Menarik dan mudah diingat merupakan hal yang diutamakan pada perancangan grafis sampul buku. Mana unsur utama, unsur tambahan atau keterangan. Unsur tersebut tidak boleh beradu kuat sehingga membuat orang bingung antara judul buku, keterangan dan unsur lainnya. Hal tersebutlah yang benar-benar harus diperhatikan dalam perancangan grafis sampul buku. Karena ketika dipasang di rak toko buku, buku yang dirancang dengan amburadul pasti akan dilewati oleh mata pengunjung.

Semua hal tersebut tidak terlepas dari target pasar mana yang akan diincar. Apakah anak-anak, remaja, orang tua atau target pasar lainnya. Perancangan grafis sampulnya pun berbeda, baik dalam unsur garis, bentuk, warna, tipografi dan unsur pembentuk visual lainnya.

Kebun Angan merupaka salah satu studio desain yang didirikan oleh Fahmi Ilmansyah setelah menemukan fakta bahwa banyak sekali gagasan brilian dibalik sebuah produk dan brand (salah satunya berupa buku) tetapi gagal memberikan manfaat karena tidak menarik di mata konsumen karena kehilangan salah satu unsur penting yaitu faktor pengemasan / faktor Desain.

1.2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Pelaksanaan Kerja Praktek berlangsung dari mulai tanggal 1 Maret 2010 sampai dengan 31 Mei 2010. Dengan jumlah pertemuan lebih dari 25 kali dengan berupa pertemuan langsung di Studio disertai pertemuan melalui jaringan internet.

Adapun tempat pusat pelaksanaan berlangsung di Studio Kebun Angan jalan Cisaranten Kulon 2 no. 45 Arcamanik Bandung.

Bab II
Tinjauan Umum Perusahaan

2.1. Sejarah Perusahaan

Perjalanan Kebun Angan diawali dengan berdirinya Nolimit graphics (di sekitar medio 2007) sebagai wujud sederhana keinginan dari founder, Fahmi Ilmansyah, untuk lebih serius lagi menggarap kebutuhan dari klien-klien industri penerbitannya.

Setelah sempat berganti nama menjadi NLG Studio, pada bulan Februari 2008, brand Kebun Angan mulai beroperasi meluaskan layanan, cakupan klien, metode kerja, SDM dan termasuk visi dasar dari berdirinya Kebun Angan itu sendiri.

Terdaftar dengan no surat izin perdagangan SIUP 510/1-0119-DISINDAG-2010 dengan nama perusahaan Kebun Angan, tahun 2010 adalah tahun dimana Kebun Angan mewujudkan visi terbesarnya. Ada setidaknya 2 anak perusahaan yang dalam bulan Juli akan dirilis, 2 lagi dieksekusi sampai bulan September sebelum kemudian Kebun Angan akan secara massif me-reposisi dan rebranding ke arah baru, yang lebih strategis dan berkelanjutan.

2.2. Profil Perusahaan

Nama Perusahaan	: Kebun Angan
Alamat	: Cisaranten Kulon 2 no. 45 Arcamanik Bandung 40293
Telpon	: 022 7835872
Website	: www.kebun-angan.com
Badan Hukum	: Persekutuan Komanditer (CV)

Logo Perusahaan



Gambar II.1. Logo Kebun Angan

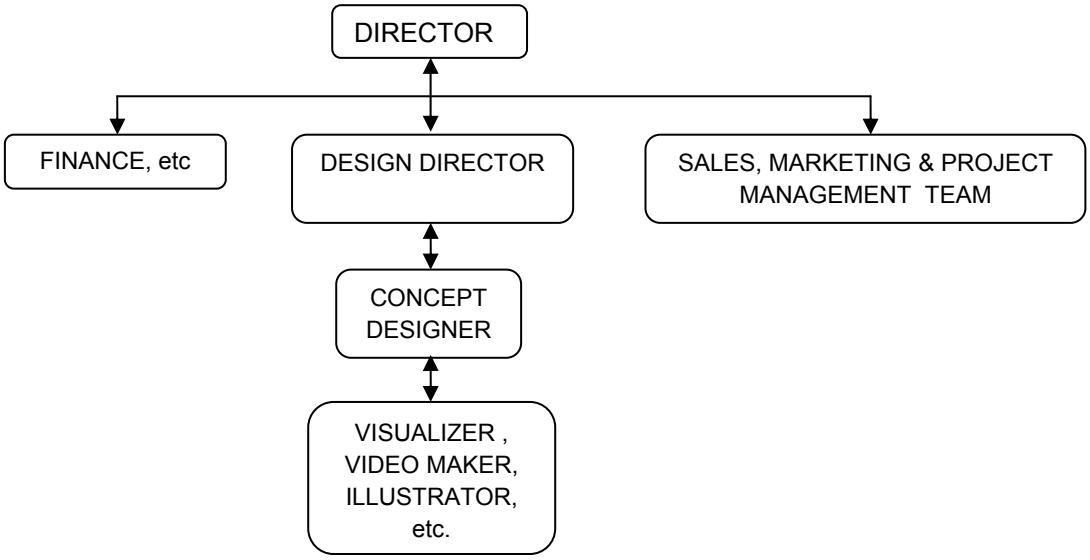
Visi Kebun Angan

Membantu tumbuhnya industri dan budaya desain yang lebih baik, lengkap dan berkelanjutan dengan menjadi katalisator, baik itu antar pelaku desain dan kreatifitas maupun dengan pihak lain yang membutuhkan.

Profil teknis Kebun Angan 2010

Saat ini Kebun Angan adalah studio dengan 70 % pelanggan dari industri penerbitan dan setengahnya adalah pelanggan tetap. Kebun Angan kini bukan hanya merancang buku & editorial design, namun juga tengah menggarap media-media baru seperti video dan website. Seiring dengan pengembangan sub-brand baru untuk bidang-bidang yang lebih spesifik.

Struktur organisasi umum Kebun Angan



Gambar II.2. Struktur Organisasi umum Studio Kebun Angan

Prestasi Kebun Angan

- Desain kover terbaik di Islamic Book Fair 2009 untuk buku **"The Amazing Stories of Al Qur'an"** . Diterbitkan oleh Penerbit Salamadani.
- Pemenang AMI (Anugerah Musik Indonesia) Award 2009, untuk kategori grafis desain pendukung produksi **"Dewi Lestari Rectoverso"** . Diterbitkan oleh Goodfaith Production
- Juara I desain kover di Pesta Buku Bandung 2009 IKAPI untuk buku **"The Qur'an-A Biography"** . Diterbitkan oleh Penerbit Salamadani.
- Juara 2 desain kover di Pesta Buku Bandung 2009 IKAPI untuk buku "**Galaksi Khinanti"** . Diterbitkan oleh Penerbit Salamadani

Informasi lebih jauh bisa dilihat melalui:

- www.kebun-angan.com
- www.nolimitgraphics.wordpress.com
- www.kebuninspirasi.kebun-angan.com (segera terbit)
- www.aeonworks.com (segera terbit)
- www.fahmi-ilmansyah.com (tahap pembangunan)

Bab III
Laporan Kerja Praktek

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan selama pelaksanaan Kerja Prakted adalah sebagai Desainer Grafis. Pada proses Kerja Praktek Praktikan ditugaskan mengerjakan beberapa proyek buku dari beberapa klien yang meliputi pencarian ide, visualisasi ide berupa sketsa, digitalisasi sketsa, dan final artworking.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Pekerjaan Praktikan selama Kerja Praktek meliputi :

a. Riset Materi, pemahaman materi buku.
b. Penggagasan ide, berupa brainstorming.
c. Visualisasi ide, memvisualkan ide dan konsep kepada sketsa baik sketsa kasar (manual) ataupun digital.
d. Proses sketsa ke pra final artwork, pengembangan dan pembuatan kembali file proyek dengan ukuran sebenarnya
e. Final Artworking, penyempurnaan dan finalisasi penyelesaian buku menuju proses produksi cetak.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Pelaksanaan Kerja Praktek dilakukan dengan dua jenis sistem dan dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing :

a. Pertemuan langsung

Pertemuan secara langsung dilaksanakan di Studio Kebun Angan 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.

b. Pertemuan melalui jaringan internet

Pertemuan melalui jaringan internet meliputi e-mail, chating, dan penyimpanan data gratis (contoh : 4shared.com). Pertemuan melalui jaringan internet adalah salah satu cara agar proses pelaksanaan proyek bisa lebih efisien dan efektif.

e-mail berperan pada saat pengiriman data proyek kurang dari 10mb. Berisi rincian instruksi, konsep projek dan berikut lampiran file yang diperlukan. Apabila terdapat instruksi / konsep yang kurang jelas dan memerlukan komunikasi langsung dengan pengarah desain maka bisa berlanjut dengan proses chating. Selain itu menggunakan server penyimpanan data gratis (4shared.com) digunakan untuk mengunggah atau mengunduh file proyek yang memiliki ukuran file lebih dari 10mb.

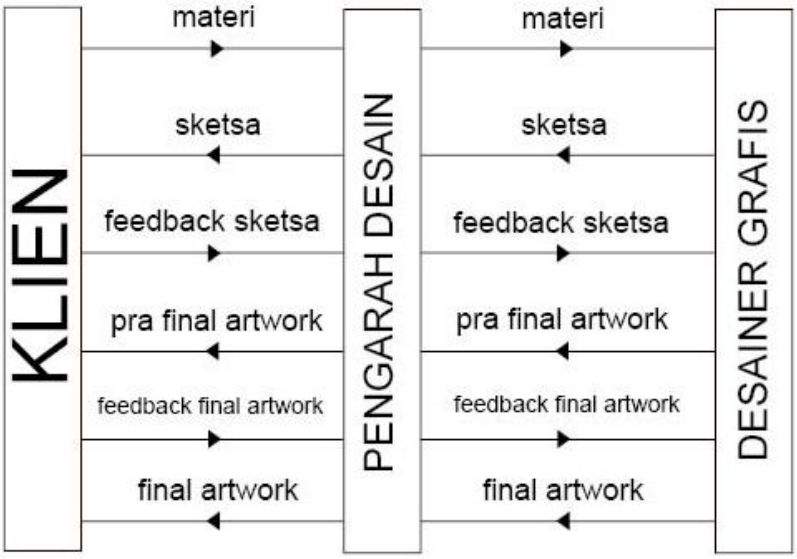
Sistem kerja proyek bermula dari pengumpulan konten yang berisi materi yang diberikan klien, yang berupa isi buku secara keseluruhan ataupun terkadang hanya materi bab dan sub-babnya saja. Pada sebagian klien ada pula yang memberikan instruksi tentang elemen yang wajib terdapat pada sampul atau terkadang klien memberikan referensi visual seperti apa buku tersebut ingin dibuat.

Selain itu klien memberikan penjelasan tentang produksi cetak buku yang berupa ukuran buku, tebal buku, jenis (contoh : Softcover / hardcover) dan teknis produksi buku (contoh : emboss atau spot UV)

Dalam proses perancangan proyek dilakukan beberapa kali asistensi kepada klien melalui jalur kordinasi pengarah desain yang berupa :

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

Berikut alur koordinasi dari setiap proyek :



Gambar III. 1. sistem kordinasi antara klien, pengarah desain , dan desainer

3.4. Perancangan

Perancangan meliputi proses pencarian ide, pembuatan sketsa kasar (di Studio Kebun Angan proses tersebut disebut Teknik Orat Oret), sketsa detail yang meliputi detail bentuk, warna serta tipografi, dan pada tahapan akhir berupa final artworking.

3.4.1. Konsep Perancangan

Konsep perancangan berawal dari konten yang diberikan pihak klien. Salah satu proyeknya adalah untuk sampul buku “Buku Pintar Ka’bah”.

Berikut konten yang diberikan pihak klien :

- Komposisi Tipografi = 60% (menjadi unsur utama) Gambar = 40% (pendukung)
- Menggunakan objek-objek gambar berbau timur tengah seperti kabah onta, padang pasir.
- Objek-objek tersebut disedain dengan style pattern
- Berwarna cerah

Kemudian setelah konten tersebut lengkap. Konsep perancangan sebuah desain buku dimulai dari proses pencarian ide yang salah satunya berupa brainstorming. Hasil brainstorming berupa sketsa berikut :



Gambar III.2. Hasil brainstorming yang terpilih

- Unsur Utama berupa judul dengan style tipografi kaligrafi ditambah bidang yang menggunakan warna cerah (sesuai keinginan klien). Tipografi yang digunakan adalah : XXII ARABIAN-ONENIGHTSTAND



Gambar III.3. Jenis font XXII ARABIAN-ONENIGHTSTAND

- Penguatkan kesan timur tengah dengan warna bernuansa timur tengah (coklat).
- Unsur Pendukung berupa objek-objek gambar thumbnail yang disusun (menjadi background), Berikut objek-objek yang digunakan :



Gambar III.4. image-image yang digunakan untuk pengerjaan sketsa digital

(Image yang digunakan bersumber dari media internet. Terdapat image gratis dan terdapat pula image yang secara resmi harus dikenakan biaya pembelian yang sering dikenal dengan sebutan imagestock (contoh : dreamstime.com)

3.4.2. Teknis Perancangan

Teknis perancangan dibagi kepada 2 tahapan:

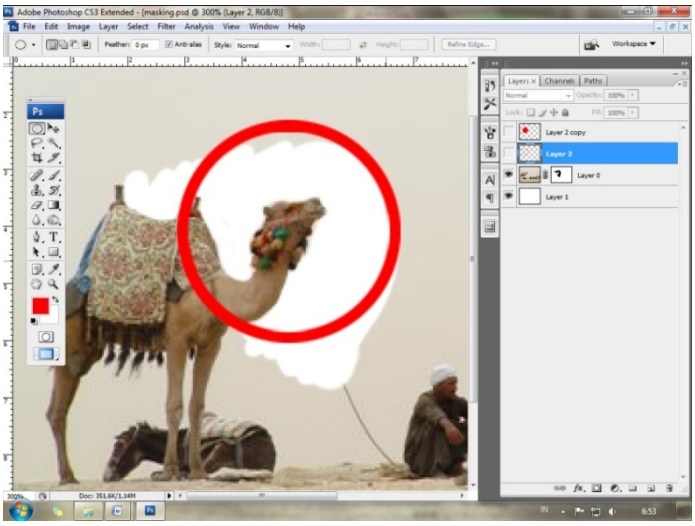
a. Sketsa Digital

Ketentuan sketsa berupa :

- Penamaan file : judul (Order)_sketsa_(nomorAlternatif)
- Sketsa resolusi yang digunakan 100 dpi
- jenis warna RGB
- Pembuatan sketsa sekurang-kurangnya tiga buah sketsa

Berikut adalah tahap proses digital imaging pada sketsa menggunakan software grafis Adobe Photoshop :

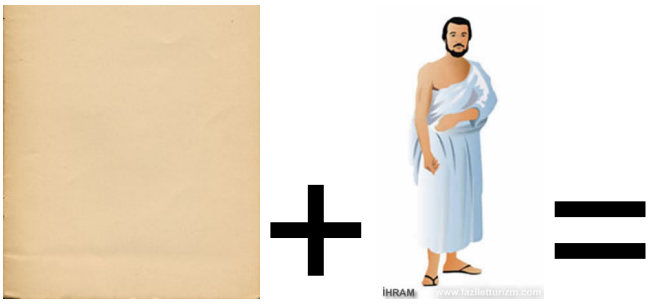
1. Masking, Image yang diperlukan diseleksi tetapi bagian yang tidak diperlukan tidak dibuang dengan cara menghapus akan tetapi dengan cara memasking objek. Pada gambar terlihat bagian yang diberi area hijau adalah area objek yang telah terseleksi dengan cara memasking objek, dan area yang diberi tanda merah adalah objek yang belum termasking. Trik memasking objek bertujuan agar objek yang telah terbuang bisa dikembalikan seperti semula. Hal ini membatu jika terjadi kesalahan pada saat pembuangan bagian objek, maka yang terbuang bisa kembali utuh.

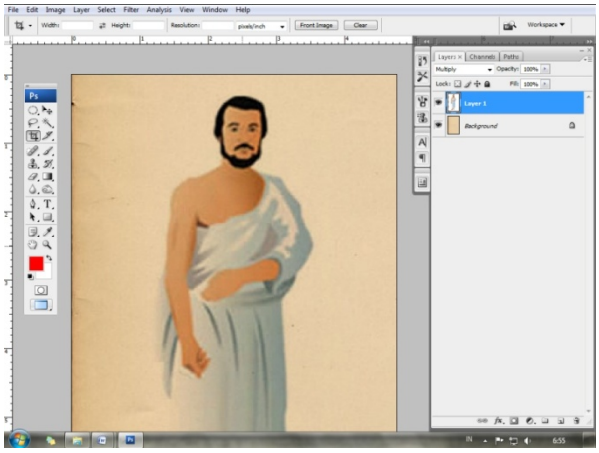


Gambar III.5. Proses penyeleksian image dengan cara masking

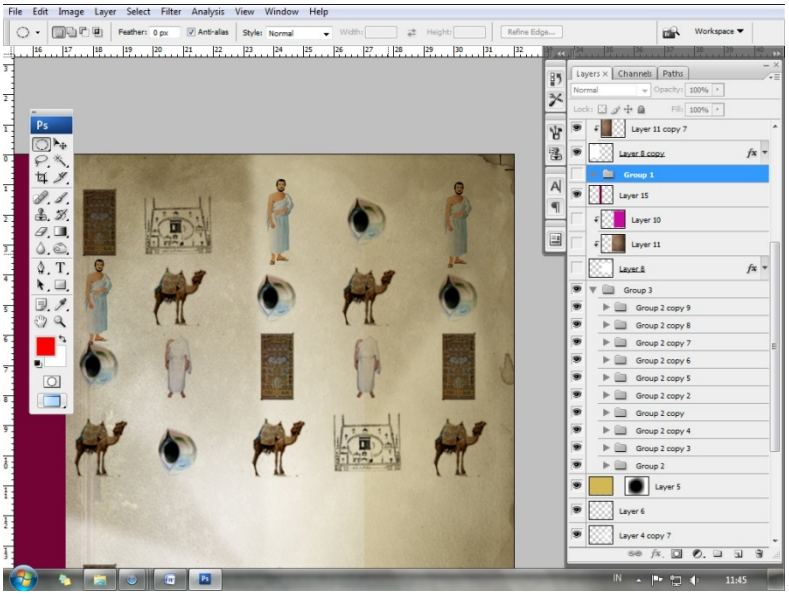
2. Blending, cara ini digunakan untuk mempercepat proses kerja proyek, tetapi berlaku pada objek-objek tertentu. Contohnya pada objek yang berlatah putih yang ingin diganti dengan latar lain, maka tidak perlu membuang bagian putihnya akan tetapi cukup

dengan ditumpuk diatas objek yang berwarna dan mode blend diganti dengan blend jenis multiply.



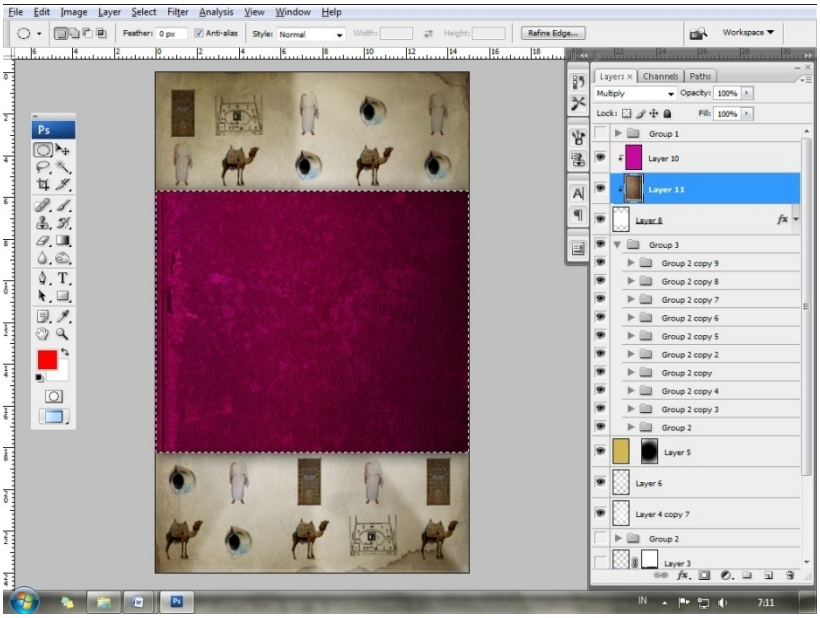


Gambar III.6. Contoh blending jenis multiply



Gambar III.7. contoh objek-objek yang telah dimasking / diblending

3. Setelah objek-objek melalui proses masking / blending dan sudah tersusun menjadi thumbnail kemudian dibuat bidang untuk dasar unsur utama (judul). Dengan komposisi warna C=40 M=100 Y=40 K=19



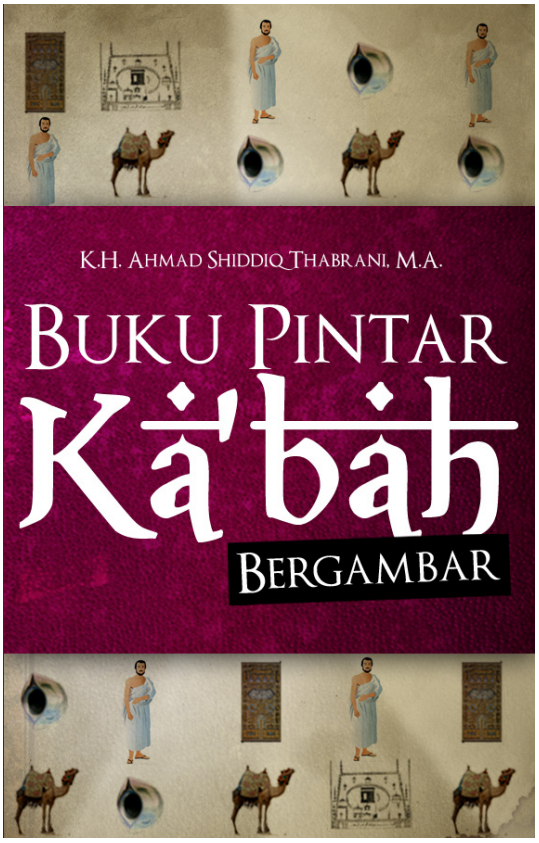
Gambar III.8. pembuatan bidang untuk dasar tipografi (unsur utama)

4. Proses terahir adalah penambahan tipografi sesuai dengan konsep perancangan, jenis font yang digunakan adalah “Optimus Princeps”



Gambar III.9. penambahan tipografi

Setelah semua proses itu selesai maka didapatkan hasil :



Gambar III.10. salah satu sketsa yang telah selesai

b. Final Artwork

Teknis pengerjaan Final Artwork kurang lebih sama dengan proses pembuatan sketsa akan tetapi dibuat ulang dengan format dan ketentuan yang berbeda, sebagai berikut :

1. Format mode warna menggunakan CMYK, mode ini digunakan karena akan memasuki masa produksi dan format warna yang digunakan mesin cetak adalah CMYK

2. Nama file harus dirubah. Dari :

   Contoh : “bukuPintarKabah_sketsa_01”

   Menjadi “

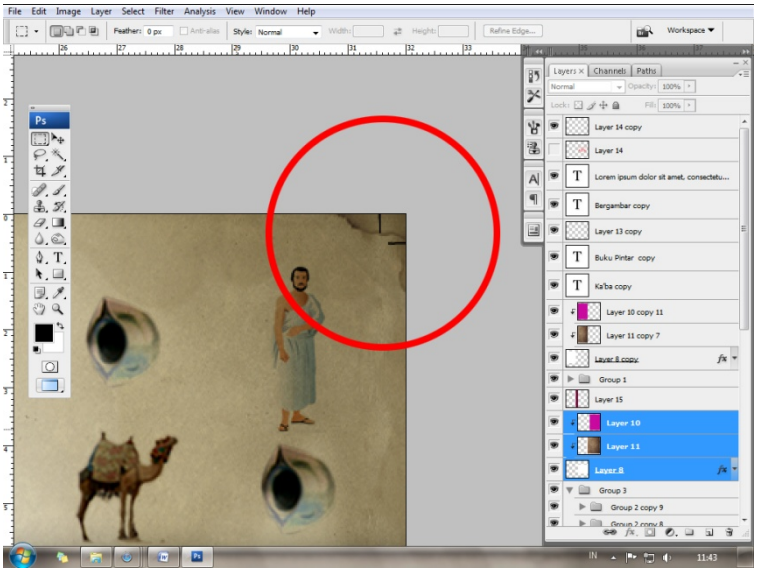
   “bukuPintarKabah_FA_01”

3. Resolusi yang digunakan 300dpi, buku merupakan objek yang dilihat dari jarak dekat, resolusi 300dpi adalah resolusi minimal yang sering digunakan untuk pencetakan buku.

4. Gruping layers, hal ini bertujuan agar layer pada file photoshop terklasifikasikan dan tersusun dengan baik. Sehingga pada saat orang lain (contohnya klien) mengedit file tersebut maka akan lebih mudah.
    a. Printmarks (folder)
        i. Layer bleed
        ii. Layer spot uv mask
        iii. Layer emboss mask
    b. Teks (folder)
        i. Folder front
        ii. Folder spine
        iii. Folder back
    c. Ilustrasi (folder)
        i. Foreground background

5. Ukuran di tiap tepi ditambah 0,5 cm untuk bagian bleed

6. Memasangkan bleed, bleed ditambahkan pada bagian ujung file proyek, hal ini bertujuan agar setelah proses cetak bagian percetakan bisa mempresisikan sampul depan belakang, lipatan punggung buku, beserta isi buku dengan patokan potong yang tepat.



Gambar III.11. Contoh format Bleed

7. Memasukan format Spot UV dan Emboss, cara menandai bagian yang ingin di emboss / spot UV dengan menambahkan layer baru dengan warna merah.



Gambar III.12. Format Spot UV / Emboss



Gambar III.13. Contoh Hasil Spot UV dan Emboss

Berikut hasil final artwork sampul “Buku Pintar Ka’bah” :



Gambar III.14. Hasil Final Artwor Buku Pinta Ka’bah

Tahapan teknis telah selesai. Selanjutnya penyerahan file master kepada Studio. Seperti yang disebutkan pada metode kerja bahwa pengiriman bisa menggunakan jaringan internet yang berarti pengiriman file final artworkpun bisa menggunakan cara tersebut.

Perlu diketahui bahwa file berformat psd mempunyai ukuran yang relatif besar, untuk itu terdapat cara agar pengiriman file berformat psd lebih cepat.

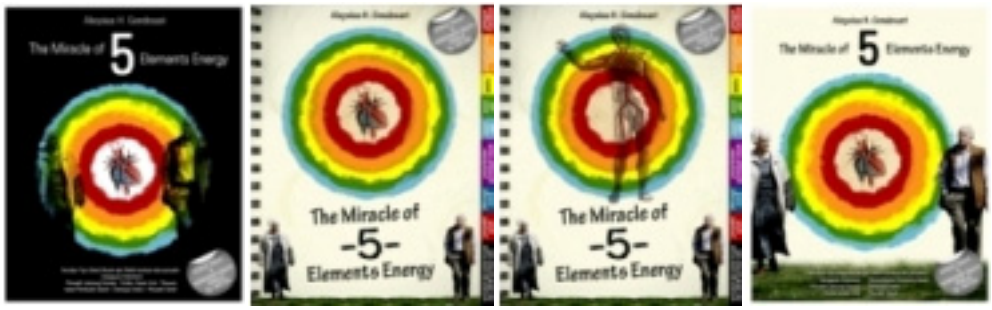
Contoh : apabila file master berformat psd. berjumlah 70mb maka harus dikompres dengan aplikasi winrar sehingga file master yang dikirimkan melalui internet berjumlah 35mb. Hal ini menghemat waktu pengunggahan file agar lebih cepat.

3.4.3. Proyek Perancangan Grafis sampul buku lainnya :

a. Alternatif Sketsa Digital



Gambar III.15. Sketsa Digital Agar Malaikat Berdoa Kepadamu



Gambar III.16. Sketsa Digital The Miracle Of 5 Elements Energy



Gambar III.17. Sketsa Omong Kosong Kiamat 2012

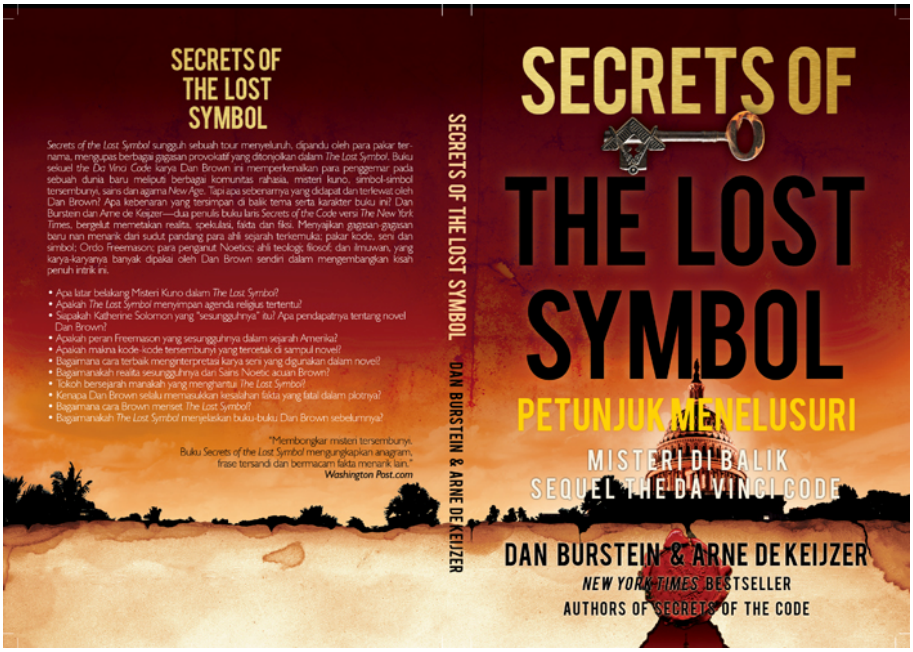


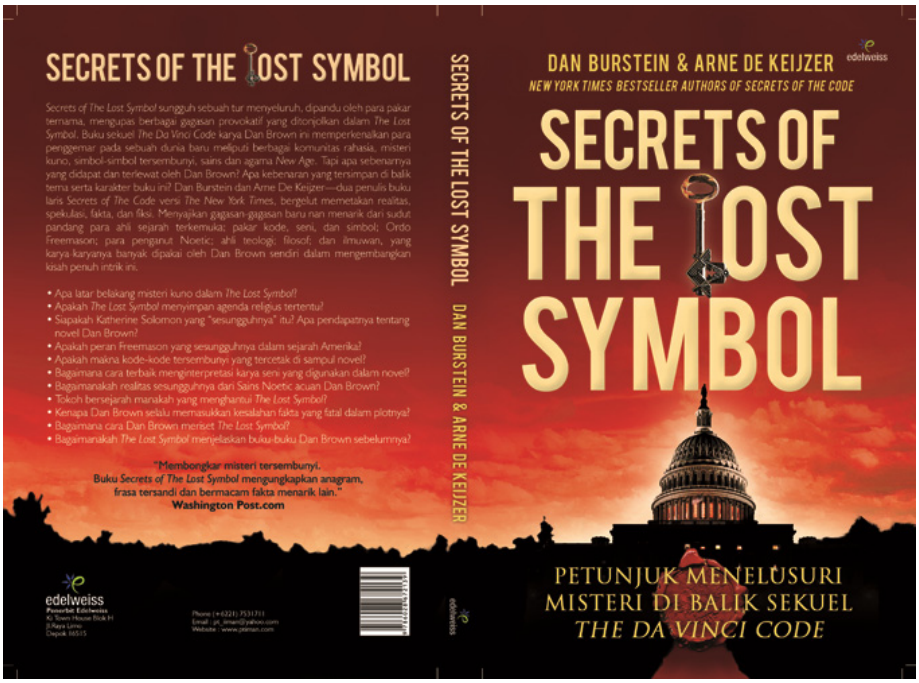
Gambar III.18. Sketsa Putri Kandita

b. Alternatif Pra Final Artwork



Gambar III.19. Pra Final Artwork Ensiklopedia Al-Qur'an

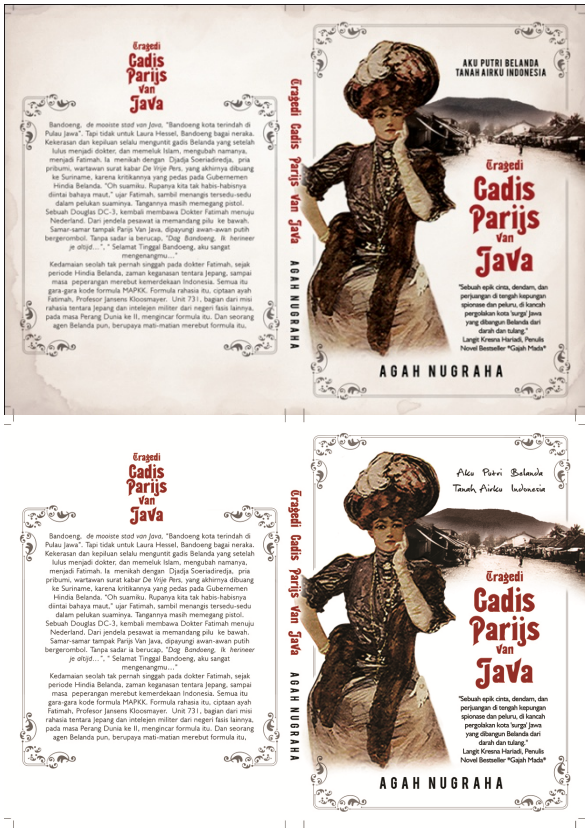




Gambar III.20. Pra Final Artwork Secret of The Lost Symbol

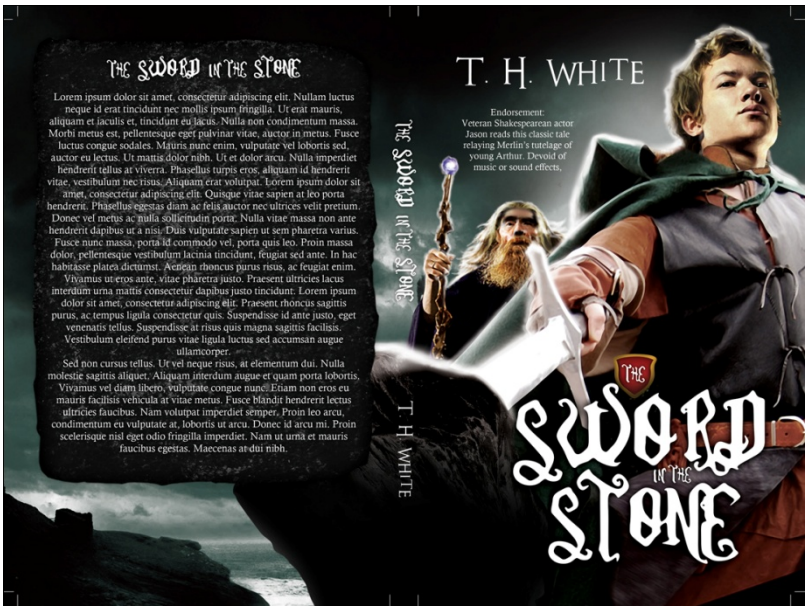


Gambar III.21. Pra Final Artwork Pujangga Mumang



Gambar III.22. Pra Final Artwork Tragedi Parisj van Java

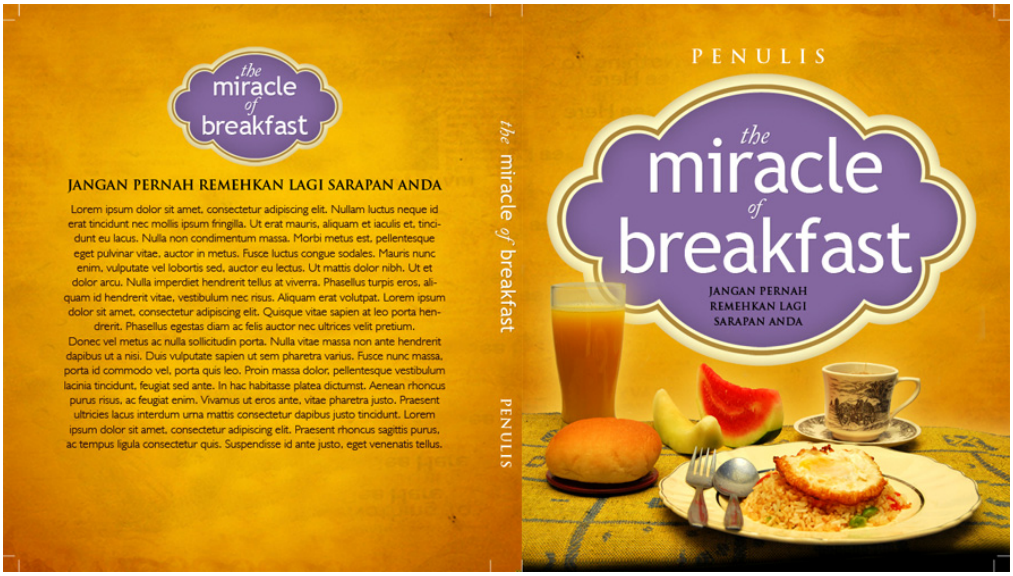
c. Final Artwork



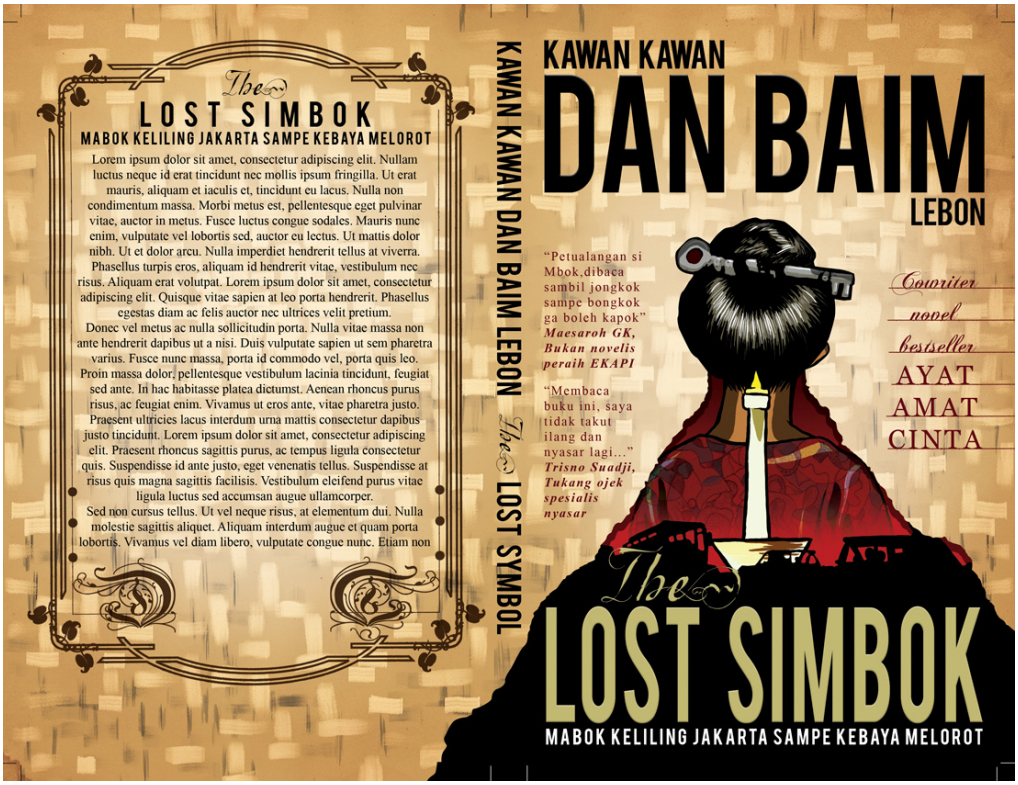
Gambar III.23. Final Artwork The Sword in the Stone



Gambar III.24. Final Artwork Aggelos



Gambar III.25. Final Artwork the Miracle of Breakfast



Gambar III.26. Final Artwork The Lost Simbok

Bab IV
Kesimpulan

Dari keseluruhan proses Kerja Praktek praktikan berkesimpulan bahwa :

- Proses Kerja tidak hanya memerlukan kemampuan hardskill (kemampuan teknis) saja akan tetapi memerlukan softskill (kemampuan mengendalikan diri) yang baik pula.
- Perancangan Grafis Sampul merupakan salah satu penunjang penting dalam proses penjualan buku.
- Gagasan Ide akan berhasil menunjang keberhasilan penjualan buku apabila gagasan tersebut dieksekusi dengan visual yang baik.
- Unsur-unsur utama pembentuk visual sampul harus diperhatikan agar setiap unsur tidak saling berteriak.
- Perancangan grafis sampul disesuaikan dengan target pasar / segmentasinya masing-masing.
- Perancangan Grafis tidak bisa melupakan proses produksi rancangan itu sendiri.

Daftar Pustaka

- Kebun Angan. (2008*). The Story How*. Diakses 20 Mei 2010. W.W.W : kebun-angan.com/
- Peta Konsep Anak Bangsa. (2008). *Peta pikiran mind mapping*. Diakses pada 3 juni 2010. W.W.W : pkab.wordpress.com
- DUTA Repro. (2010). *Brainstorming*. Diakses 16 Juni 2010. W.W.W : dutarepro.blogspot.com/
- Belajar-desain-grafis. (2009). Desain Cover Buku. Diakses pada 2 Juli 2010. W W W : belajar-desain-grafis.blogspot.com

Lampiran