BAB IV
LAPORAN KERJA PRAKTEK

4.1 Peranan Praktikan Dalam Perancangan Proyek

Praktikan diterima oleh pemimpin Penerbit Alfabeta untuk melaksanakan kerja praktek. Dengan bekal ilmu pengetahuan yang diperoleh selama masa perkuliahan. Praktikan ditempatkan dibagian desain grafis atau dibagian pembuatan desain kulit (desain cover).

Tugas dan wewenang adalah:

- Mendapat bimbingan, saran dan petunjuk dari pembimbing lapangan
- Menerima perintah dari pembimbing lapangan
- Mendesain sesuai dengan permintaan klien
- Menyelesaikan proyek yang ditugaskan

4.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Pembuatan desain cover dipercetakan Alfabeta yaitu dengan mempelajari isi dari buku yang akan dibuatkan covernya untuk memunculkan gagasan atau ide. Selain dari naskah, untuk mempercepat pemahaman terhadap buku tersebut kita juga dapat membaca sinopsisnya atau rangkuman buku tersebut, sehingga untuk buku yang begitu tebal kita tidak perlu membaca semuanya yang akan memakan waktu yang cukup lama, kita hanya perlu mencari poin-poin yang dapat menjadi tulisan atau image untuk mengkomunikasikan atau menerangkan buku tersebut. Ketika pertamakali melaksanakan kerja praktek, penulis mencetak (print out) keterangan dan rangkuman yang telah diedit oleh editor penerbit Alfabeta sebagai pedoman untuk membuat desain cover.dan buku tersebut adalah :

4.2.1. Desain Pertama

tugas yang diberikan kepada praktikan yang pertama adalah membuat desain kulit pada buku saku (buku kecil) sebanyak empat buah, yaitu :

- Mendirikan usaha kantin sekolah (sebagai alternatif usaha yang cukup menjanjikan)

- Mudah menyusun studi kelayakan usaha
- Haruskah WNI bekerja di luar negri (peluang dan ancaman WNI bekerja di Amerika)
- Mengelola bisnis di rumah sendiri (alternatif bisnis, pasar sasaran, cara pemasaran)

dalam proses pembuatan kulit desain praktikan memulainya dengan langkah-langkah berikut:

- Praktikan membaca sinopsis buku yang diberikan oleh pembimbing
- Membuat sketsa dengan memunculkan unsur-unsur yang diperlukan pada buku tersebut
- Pada empat buku saku tersebut, parktikan membuat empat buah desain pada tiap bukunya, hal ini diperlukan sebagai alternatif yang dapat menjadi pilihan klien dan pembimbing lapangan.
- Dari empat alternatif desain pada tiap bukunya, pembimbing memilih salah satunya. kemudian praktikan membuat hasil jadi dengan ukuran 1:1 dan pada tiap sisi dilebihkan beberapa milimeter, yang bertujuan agar ketika dilakukan pencetakan tidak terapat garis pembatas.
- Setelah dilebihkan ukurannya pada setiap sisi, praktikan membuat garis pembatas untuk pemotongan sesuai dengan ukuran sebenarnya.
- Kemudian setelah selesai, desain diserahkan kepada bagian setting untuk dibuatkan separasi dan dibuatkan film negatifnya.
- Film negatif ini kemudian diserahkan kepada bagian percetakan dan siap untuk dicetak.
- Setelah desain tersebut dicetak, kemudian dipotong sesuai ukuran potong yang telah dibuat, lalu jilid ini disatukan dan disusun dengan isi buku yang telah dicetak.
- Buku tersebut kini siap untuk dipasarkan, dan tugas selanjutnya adalah bagian pemasaran untuk mendistribusikan dan mempromosikan buku tersebut.



gambar 4.1 desain kulit buku "mendirikan usaha kantin sekolah"

1. Mendirikan usaha kantin sekolah (sebagai alternatif usaha yang cukup menjanjikan). Berikut adalah konsep desain pada desain kulit tersebut:
    - Desain kulit pada buku ini diberi warna dasar biru muda dan putih karena buku ini termasuk buku ringan, target pemasaran adalah untuk dewasa dan semua kalangan.
    - Terdapat ilustrasi gelas kopi sebagai benda yang dapat mewakili dalam usaha kantin sekolah, dengan warna dan komposisi yang menarik.
    - Warna coklat adalah sebagai penyeimbang lay out pada komposisi desain.
    - Teks "sebuah alternatif usaha yang cukup menjanjikan" di buat cembung supaya terlihat menarik perhatian pembaca.
    - Desain belakang, adalah biografi penulis dengan fotonya, sesuai permintaan klien.

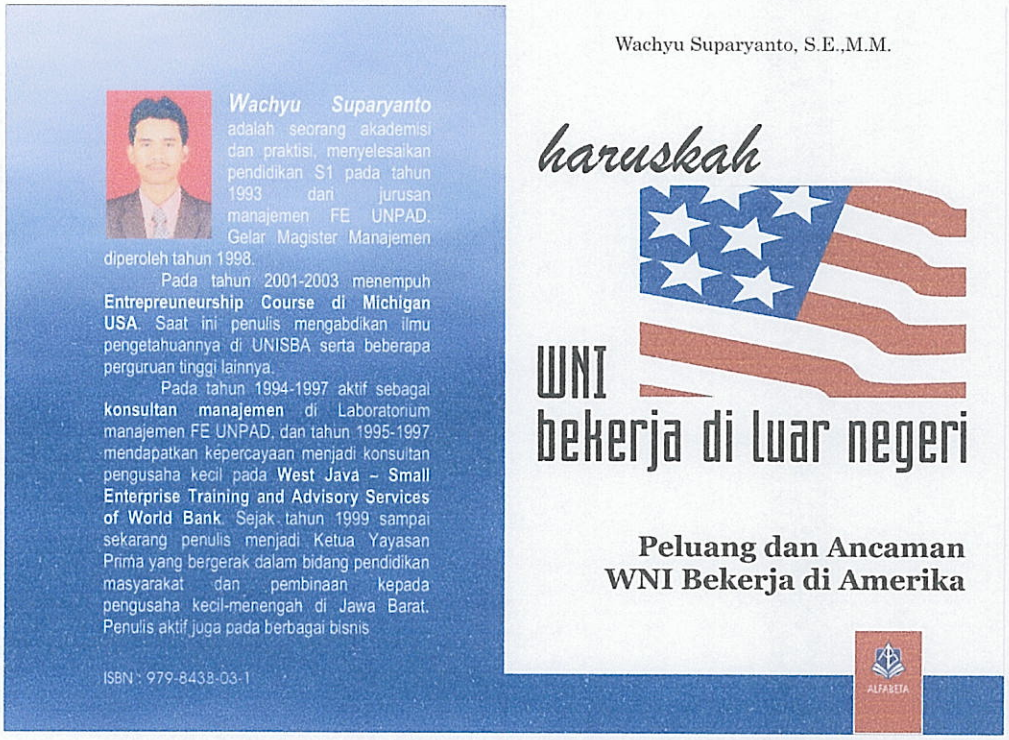
- Tipografi yang digunakan adalah huruf yang mudah dibaca, menarik dan kokoh, sebagai penguat karakter pesan yang disampaikan.
- Logo penerbit dan ISBN adalah unsur utama yang harus ada, karena sebagai identitas penerbitan buku tersebut.



gambar 4.2 desain kulit buku "mudah menyusun studi kelayakan usaha"

2. Mudah menyusun studi kelayakan usaha. Berikut konsep pada desain kulit :
   - Berwarna dasar hijau, karena dalam psikologi warna hijau adalah warna kesuburan. Warna ini tidak kontras sangat cocok untuk background.
   - Terdapat ilustrasi tumpukan kertas, sebagai gambaran betapa susahnya menyusun studi kelayakan usaha tanpa panduan yang praktis, buku ini adalah sebuah solusi yang dapat membantu agar dengan mudah menyusun studi kelayakan usaha.

- Dari keempat buku ini adalah satu seri, jadi mempunyai karakter desain yang sama pada lay out dan warna. Seperti terdapatnya garis coklat sebagai penyelaras komposisi.
- Tipografi yang digunakan adalah huruf yang mudah dibaca, menarik dan kokoh, sebagai penguat karakter pesan yang disampaikan.



gambar 4.3 desain kulit buku "haruskah WNI bekerja di luar negri"

3. Haruskah WNI bekerja di luar negri (peluang dan ancaman WNI bekerja di Amerika). Berikut adalah konsep pada desain kulit ini :
   - Permasalahan Tenaga Kerja Indonesia di luar negri memang tak pernah habis-habisnya, banyak yang meraup rupiah begitu banyak dan mudah. Namun banyak pula pekerja yang teraniaya hidupnya. Buku ini mengungkap tentang permasalahan Warga Negara Indonesia untuk bekerja di luar negri, serta peluang dan ancaman WNI khususnya di Amerika.
   - Warna dasar kulit ini adalah biru dan putih sesuai dengan warna bendera Amerika.

- Mempunyai ilustrasi bendera Amerika, karena identitas negara adalah bendera dan ini sesuai dengan judul buku. Pemberian gambar bendera saja sudah cukup mewakili kesan negara Amerika.
- Tipografi disesuaikan dengan karakter judul, yaitu pada teks "haruskah" menggunakan font italic, karena tulisan ini berkarakter harapan. Pada tulisan lainnya berkarakter kokoh dan kuat, karena kondisi negara Amerika sekarang sangat kuat dan WNI yang berada di sana harus beradaptasi secara kuat.



gambar 4.4 desain kulit buku "mengelola bisnis di rumah sendiri"

4. Mengelola bisnis di rumah sendiri (alternatif bisnis, pasar sasaran, cara pemasaran). Berikut adalah konsep dari desain kulit buku :
   - berwira usaha saat ini menjadi pekerjaan alternatif yang cukup diminati masyarakat. Ribuan orang tiap tahunnya lulus dari sekolah dan perguruan tinggi berharap untuk bekerja, namun lowongan pekerjaan sangat sedikit, bahkan pekerja yang adapun banyak yang terkena PHK. Hal ini menjadi permasalahan yang sangat kompleks. Buku ini diharapkan menjadi solusi untuk masyarakat

yang ingin mencoba membuka usaha dirumah sendiri. Buku ini dilengkapi dengan sasaran untuk pemasaran dan cara pemasarannya.

- Mempunyai ilustrasi sebuah billboard yang terpampang pada pohon jalan raya, dan terdapat tulisan "home industry" yang berarti industri kecil di rumah. Sesuai dengan keadaan bahwa rumah industri terlihat sederhana namun mandiri. Pada gambar terdapat gradasi lingkaran berkesan sebuah seruan, iklan atau pengumuman.
- Tipografi yang dipakai adalah font yang menarik namun mudah dibaca, untuk menarik perhatian pembaca.
- Warna keseluruhan sangat selaras/ seirama yaitu dominasi coklat putih dan hitam.

Pada desain kulit ada beberapa unsur penting yang perlu dimasukan ke dalam desain, yaitu :

- Judul, adalah unsur terpenting untuk memberitahukan isi dari buku tersebut kepada pembaca. Judul dapat juga berfungsi sebagai referensi pembaca untuk membuat karya tulis.
- Penulis, adalah pembuat karya yang dapat menjadi promosi bagi penulis untuk menerbitkan karya lain, karena semakin bagus karya yang dibuat, maka akan semakin terkenal penulis tersebut dan karya-karyanya akan semakin banyak yang berminat. Penulis dapat juga berfungsi sebagai referensi pembaca untuk membuat karya tulis.
- Biografi, sebagai latar belakang penulis untuk menarik pembaca terhadap karyanya. Masyarakat biasanya lebih tertarik kepada latar belakang pendidikan dan pengalaman penulis.
- Sinopsis, adalah rangkuman dari isi buku. Pembeli akan membaca sinopsis terlebih dahulu untuk mengetahui isi buku tersebut.
- Sub judul atau keterangan berfungsi sebagai penjelas bagian-bagian yang ada pada isi buku.

- Penerbit, adalah perusahaan yang mengeluarkan buku. Berguna untuk referensi pembaca, untuk kebutuhan distribusi, promosi perusahaan jugaidentitas buku.
- ISBN, adalah nomor seri penerbitan yang dapat menjadi ideentitas buku tersebut.

4.2.2 Desain Kedua

Praktikan diberi tugas desain kulit kedua, yaitu buku "statistik non parametris", desain kulit ini adalah desain ulang dari yang telah ada, untuk diterbitkan kembali.



gambar 4.5 desain kulit buku "statistik nonparametris"

Untuk langkah-langkah pembuatan sama seperti pada desain satu, yaitu praktikan membaca rangkuman isi dari buku. Berikut adalah konsep desain pada kulit buku :

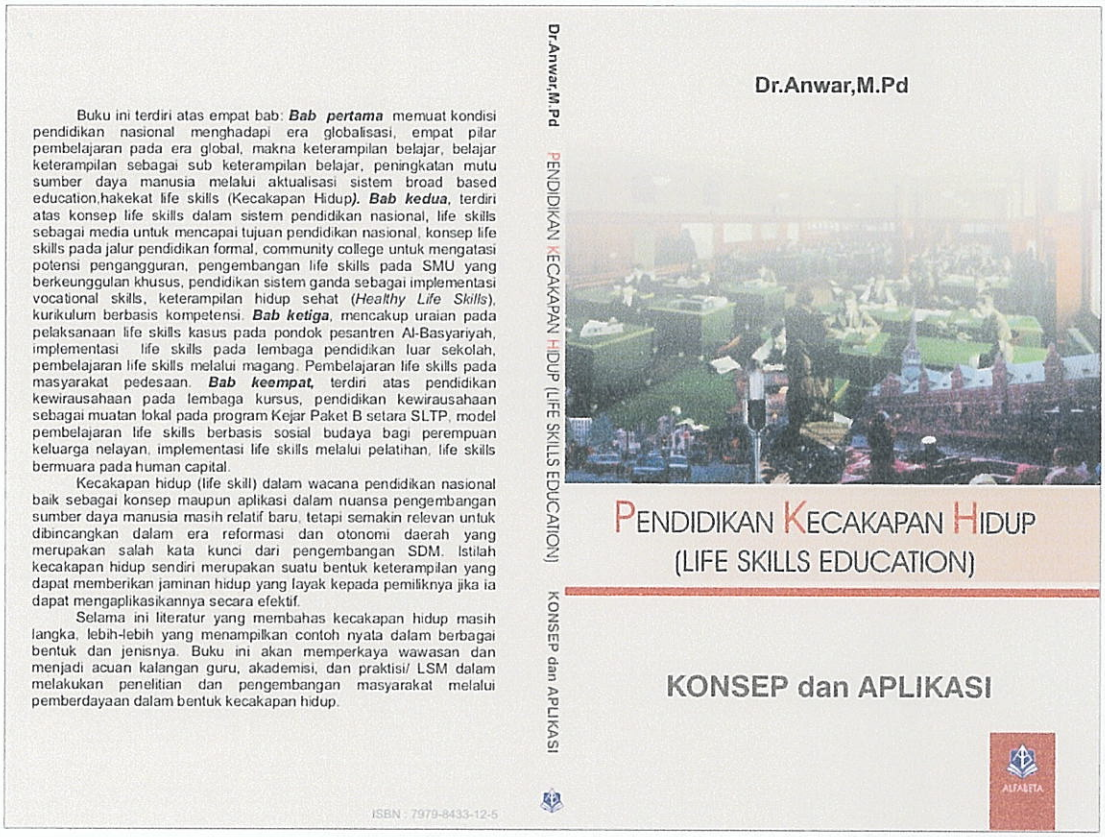
- Statistik adalah pengolahan data dengan berbentuk angka, buku ini banyak diperlukan oleh kalangan manajemen ekonomi, keuangan dan

industri, namun kalangan umumpun masih banyak pula yang memerlukannya.

- Untuk mencocokan dengan pembahasan pada buku, maka praktikan memberikan ilustrasi angka-angka dan sketsa hitungan pada kulit buku tersebut.
- Pada desain belakang terdapat bagan statistik non parametris sebagai panduan untuk pengerjaan statistik.
- Berilustrasi segi empat dengan warna yang transparant, yaitu hijau kuning dan merah. Dalam bentuk perhitungan gambar-gambar dasar seperti segi empat, lingkaran dan segi tiga sangat familiar dalam matematika. Jadi sangat cocok untuk digunakan pada kulit buku statistik ini. Namun, supaya tidak terlalu mendominasi, maka warna pada gambar tersebut di transparan dan ternyata lebih menarik dibanding warna dengan kapasitas 100%.
- Garis merah adalah ciri khas dari buku-buku terbitan Alfabeta, ini menjadi image perusahaan dan sangat baik untuk mencirikan identitas, yaitu konsumen akan mengetahui buku terbitan Alfabeta walaupun dari kejauhan, karena mempunyai ciri khas yang menjadi citra perusahaan yaitu garis merah.
- Tipografi yang digunakan adalah jenisfontyang berkarakter modern, tegas dan mudah dibaca.

4.2.3. Tugas Ketiga

Tugas yang ketiga adalah membuat desain kulit buku "Pendidikan Kecakapan Hidup (LIFE SKILL EDUCATION). Desain kulit buku ini merupakan tugas terakhir selama mengikuti kerja praktek.



gambar 4.6 desain kulit buku "Pendidikan Kecakapan Hidup (LIFE SKILL EDUCATION)"

Berikut ini adalah konsep dari pembuatan desain pada kulit buku Pendidikan Kecakapan Hidup :

- Buku pendidikan tidak hanya dibutuhkan oleh para pelajar, guru dan akademisi. Seperti pada buku ini, sangat berguna untuk kalangan umum yang ingin memperkaya wawasan dalam dunia pendidikan dan kecakapan hidup.
- Didesain sederhana karena dari judul dan sinopsis sudah sangat kuat untuk menyampaikan isi buku tersebut. Namun untuk memperjelas dan menarik, praktikan menambahkan ilustrasi suasana pendidikan yang ada di kota besar. Karena kota besar lebih dominan dalam fasilitas pendidikan dibandingkan dengan daerah-daerah.
- Huruf pertama tiap kata pada tulisan "PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP" berukuran lebih besar dan warna yang berbeda, sebagai bentuk usaha untuk menerapkan image singkatan pada pembaca supaya mudah diingat dan dihafalkan.

- Menggunakan typografi yang telah familiar dengan kehidupan pendidikan agar lebih cocok dan mudah dibaca.
- Garis merah adalah ciri khas buku-buku terbitan Alfabeta.

4.2.4. Jenis Soft Ware yang Digunakan

Soft ware adalah program pendukung pada komputer yang digunakan untuk berbagai macam kepentingan. Saat ini program untuk desain banyak sekali dan semakin memudahkan kita dalam berkarya, kita tinggal memilih program apa yang sangat cocok menurut kita.

Sebelum memulai desain sebaiknya kita mengenal terlebih dahulu program yang kita gunakan, format *file*nya, fasilitas yang tersedia, serta kelebihan dan kekurangan program tersebut. Untuk membuat desain kulit pada buku. Praktikan memilih program yang telah dikuasai dan yang cocok, yaitu :

- CorelDraw 11

  Dalam percetakan program corel sangat cocok untuk digunakan, karena berbentuk vector dan dapat separasi. Praktikan menggunakan Corel pada saat pembuatan, edit dan sampai akhir pelaksanaan yaitu pembuatan film negatif, hasil program pendukung lainnya di import kedalam CorelDraw.

- Adobe Photoshop 7

  Program ini berfungsi untuk editting foto atau gambar. Yaitu memotong, menggabungkan, memberi effek, dan lainnya. Praktikan menggunakan program ini untuk editting ilustrasi pada buku "Pendidikan Kecakapan Hidup" dengan memotong –motong gambar, digabungkan dengan yang lain, kemudian diberi effek transparansi, lalu di eksport ke Corel dalam bentuk format JPEG.

- Microsoft Word 2004

  Dalam desain berbentuk teks yang banyak yaitu beberapa paragraf, praktikan menggunakan program Microsoft word untuk mempermudah tata letaknya. Teks yang telah diketik dalam Microsoft word kemudian di blok, lalu Copy, dan pada CorelDraw kita tinggal klik Paste. Teks yang saya gunakan dalam program ini, yaitu pada bagian belakang semua

buku, yaitu :

- Biografi penulis, pada buku Mendirikan usaha kantin sekolah, Mudah menyusun studi kelayakan usaha, Haruskah WNI bekerja di luar negri, Mengelola bisnis di rumah sendiri.
- Bagan, pada buku Statistik Non Parametris
- Sinopsis, pada bukuPendidikan Kecakapan Hidup.

4.3. Cara Pembuatan Desain Kulit Yang Baik

Pada saat pengerjaan pembuatan desain kulit, sering kali kita mendapatkan kesulitan atau melupakan hal-hal yang perlu kita lakukan. Dari ilmu ketika mengikuti perkuliahan, dan pengalaman selama kerja praktek. Penulis mendapatkan pelajaran untuk membuat desain kulit yang baik. Ternyata dalam pembuatan desain kulit perlu memperhatikan :

- Penguasaan Materi

Mengetahui materi/ isi pada buku merupakan modal awal untuk mengkomunikasikan pesan "apa" yang perlu diampaikan pada pembaca, bentuk "bagaimana" yang cocok untuk digunakan, dan "apa saja" yang perlu ada dalam desain tersebut.

Untuk mengetahui isi pada buku. Bisa kita dapatkan dengan cara membaca buku tersebut terlebih dahulu, membaca sinopsisnya atau menanyakan garis besar dari isi buku tersebut kepada penulisnya.

- Komposisi dan Tata Letak

Komposisi adalah gabungan dari beberapa unsur yang ada, dan diletakan/ diatur sesuai dengan desain yang ingin kita pakai. Dapat secara seimbang,rata kiri, rata kanan, tengah, sudut atau campuran.

- Tipografi

Jenis huruf yang ada saat ini begitu banyak, kita dapat memilih dan menggunakannya sesuai dengan keinginan kita. Namun, pemakaian jenis huruf harus sesuai dengan isi buku dan dapat kita pertimbangkan dari hal-hal berikut :

1. karakteristiknya
2. formal atau non formal
3. sasaran pembaca

4. utama atau pelengkap
5. keterbacaan

- Warna

Warna mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda, hal ini dapat memperkuat dan menyelaraskan desain kita. Dalam penggunaan warna sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut :

1. karakteristik warna
2. keterjelasan antara *background*/ latar dengan tulisan atau gambar
3. dominan atau fokus

- Gambar/ Ilustrasi

Membubuhkan gambar pada desain kulit dapat menjadi ketertarikan pembaca terhadap buku, namun kita harus memperhatikan gambar yang cocok dengan isi buku dan memenuhi norma-norma budaya dan agama.