BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam pelaksanaan kerja praktek mempunyai peranan menjadi seorang desainer grafis yang bekerja dibawah tim yang mendesain sampul-sampul buku serta layout majalah. Tugas yang diberikan tersebut, salah satunya penulis pilih untuk menjadi judul laporan kerja praktek. Tugas tersebut adalah merancang sampul buku Filosofi Yoyo yang diterbitkan oleh Ide Publishing. Dalam prakteknya praktikan atau dalam hal ini penulis tidak bekerja sendiri tetapi bekerja dalam tim. Penulis juga dalam bekerja selalu dibimbing dan diarahkan oleh desainer grafis senior dari perusahaan. Dalam bekerja, penulis dituntut harus selalu mematuhi dan menjaga nilai-nilai yang ditetapkan oleh perusahaan, diantaranya:

- Menjaga ciri khas desain perusahaan dalam pembuatan konsep desain.
- Konsep desain dapat mengikuti perkembangan desain dan model yang berkembang.
- Memiliki kesinambungan antara konsep grafis dan isi buku serta pesan yang ingin disampaikan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Adapun tugas yang diberikan selama kerja praktek, seperti membuat desain/merancang sampul buku Filosofi Yoyo, membuat layout Majalah Percikan Iman.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Metode kerja yang digunakan praktikan dalam merancang sampul buku pada perusahaan adalah sebagai beriku:

- Memahami dulu isi dari buku yang akan dirancang desain sampulnya dengan cara membaca sebagian atau keseluruhan dari isi buku.
- Menggambarkan visual dari beberapa keyword yang telah ditentukan.
- Menentukan apakah akan menggunakan ilustrasi atau fotografi.
- Menentukan jenis tipografi yang akan digunakan yang mempunyai karaktek yang tepat dengan isi dan pesan yang akan disampaikan.
- Menentukan warna-warna yang sesuai dengan isi dan pesan yang akan disampaikan.
- Selain ilustrasi atau fotografi juga ditentukan elemen-elemen lain yang akan digunakan pada sampul buku.
- Penempatan logo penerbit.
- *Barcode* buku, untuk kepentingan penerbitan
- Serta ukuran buku dan tanda potong untuk proses cetak.

3.4 Perancangan Sampul Buku Filosofi Yoyo

3.4.1 Konsep Perancangan

a. Proses Briefing

Dalam pelaksanaan kerja praktek, praktikan dan pihak perusahaan melakukan beberapa pembicaraan dan diskusi mengenai konsep desain, baik dari segi grafis, tipografi maupun pewarnaan yang akan dipakai. Hasil akhir dari proses briefing tersebut yang nantinya akan menentukan layak atau tidaknya

desain tersebut diproduksi. Adapun beberapa poin yang menjadi penilaian terhadap konsep desain yang akan terpilih, yaitu:

- Kesesuaian pesan yang ingin disampaikan dengan ilustrasi.
- Penggunaan tipografi yang baik untuk menguatkan pesan yang ingin disampaikan.
- Penentuan warna yang sesuan dengan pesan serta bisa menarik perhatian pembaca.

Selain poin-poin diatas pada tahap *briefing* ditentukan ukuran buku yang akan didesain, yaitu buku berukuran 17 cm x 17 cm dengan lebar punggung buku 0,3 cm.

b. Konsep Desain

Konsep yang digunakan pada sampul buku Filosofi Yoyo adalah filosofi yang kuat dari permainan yoyo. Didalam buku tersebut dibahas berbagai macam filosofi kehidupan yang seperti perilaku yoyo yang sedang kita mainkan. Sampul yang didesain harus menyampaikan pesan filosofi yoyo yang kuat itu. Sehingga kemudian diputuskan untuk mengambil karakter dari orang-orang Romawi yang terkenal kental akan filosofi-filosofinya. Maka diambil patung Romawi yang sedang bermain yoyo. Patung Romawi dibuat semirip mungkin, untuk menyampaikan pesan tentang filosofinya, bukan tentang bermain yoyo.

Pengambilan gambar dengan cara mencari gambar patung Romawi yang sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Kemudian menjadikannya sebuah ilustrasi digital dengan cara di-*tracing*. Dikarenakan ada dua gambar, pertama gambar patung Romawi sedangkan yang kedua gambar orang

yang sedang bermain yoyo. Maka penggabungan hasil ilustrasi keduanya harus sangat baik, supaya mempunyai kesan nyata.

Penggunaan tipografi di beri saran untuk menggunakan jenis *sans-serif rounded* atas jenis seperti huruf Arial yang ujung-ujungnya membulat. Untuk menguatkan kesan yoyo yang bulat. Maka digunakanlah tipografi *Frankfurter Medium Std*.



Gbr III.1 Tipografi yang Digunakan

Warna yang akan digunakan juga telah ditentukan, hasil desain yang akan diproduksi berwarna putih, untuk warna dasar menggunakan warna putih. Sedangkan untuk warna objek ilustrasi menggunakan warna putih abu yang lembut, seakan-akan menyatu dengan *background* tetapi masih terlihat jelas.



Gbr III.2 Pedoman Warna

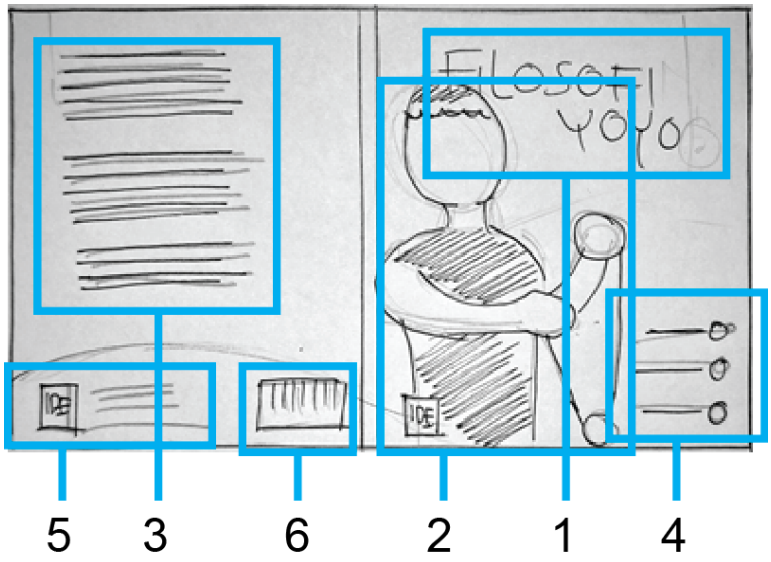
3.4.2 Teknis Perancangan

Perancangan sampul dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu sketsa, pembuatan alternatif digital, revisi, dan tahap akhir atau hasil desain. Proses pembuatan desain menggunakan Adobe Photoshop CS5 untuk tata letak teks dan gambar, sedangkan untuk pembuatan ilustrasi menggunakan Adobe Illustrator CS5 yang kemudian di-*retouch* kembali dengan Adobe Photoshop CS5. Proses hasil akhir desain tetap menggunakan Adobe Photoshop CS5 dengan alasan produk Adobe Photoshop lebih dekat warnanya dengan alat atau mesin cetak, meskipun tidak menggunakan referensi warna dari Pantone atau yang lainnya, hanya dengan menggunakan setelan warna kustom atau *custom color profile*.

a. Sketsa Desain

Perancangan tahap awal yaitu membuat sketsa sampul berdasarkan konsep yang telah ditentukan sebelumnya pada tahap konsep sebagai hasil dari briefing dengan tim produksi lainnya. Penulis diharuskan membuat beberapa sketsa konsep desain sampul, kemudian dipilih salah satu desain untuk dilanjutkan ketahapan berikutnya. Dibawah ini

merupakan sketsa yang terpilih untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya.



Gbr III.3 Sketsa

1. Judul buku, menggunakan huruf Frankfurter Medium Std, yang berjenis *sans-serif rounded*.
2. Ilustrasi, menggunakan ilustrasi patung romawi yang sedang bermain yoyo.
3. Sinopsis.
4. Sub-judul.
5. Logo dan alamat penerbit.
6. Nomor *barcode*.

b. Pengembangan Ilustrasi

Selanjutnya, tahap mengembangkan ilustrasi dari sketsa menjadi ilustrasi digital. Tahap ini merupakan tahapan yang menentukan untuk sampai ketahapan selanjutnya, karena pada tahap ini sketsa telah dipilih tadi hasilnya digitalnya baik atau tidak. Pada tahap ini mulai diterapkan pewarnaan dengan warna-warna yang telah ditentukan. Pembimbing melihat

apakah sudah sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan atau tidak.

Berikut tahapan-tahapan proses pengembangan ilustrasi:

- Tahap pertama mencari data/ image yang sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Penulis mendapatkan dua gambar yang mempunyai tingkat kesesuaian yang bagus.



Gbr. III.4 Patung Romawi

Sumber: http://img101.imageshack.us/img101/236/8958vp4.jpg

Diakses Pada: 12 Mei 2011, 10:30:52 WIB

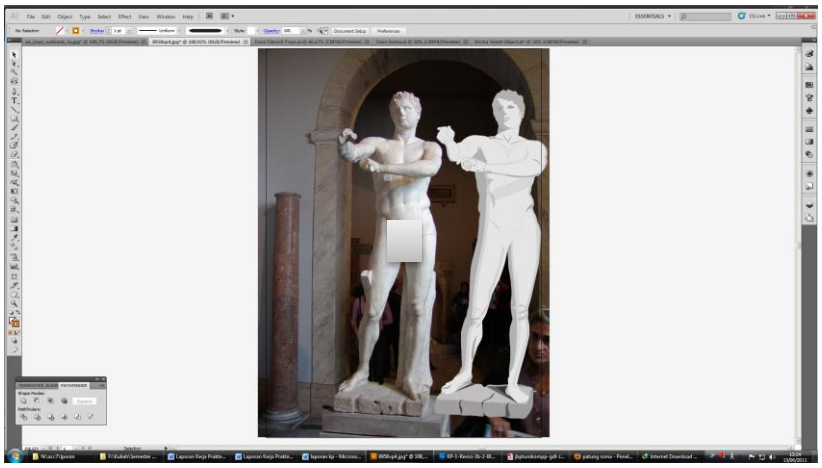


Gbr. III.5 Orang Bermain Yoyo

Sumber: http://aibubblebee.files.wordpress.com/2011/04/us_yoyo_national_1a.jpg

Diakses pada: Rabu, 11 Mei 2011, 0:21:03 WIB

- Tahap selanjutnya mengolah dua gambar tersebut menjadi ilustrasi digital atau vektor dengan cara melakukan *tracing* pada gambar tersebut menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CS5.

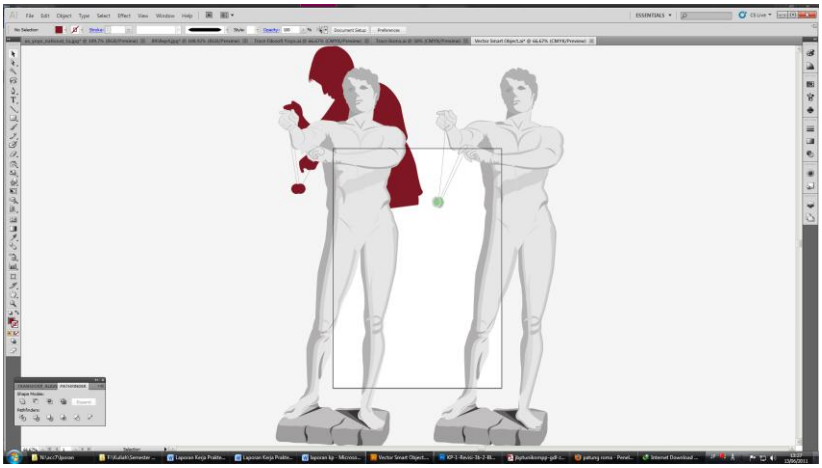


Gbr III.6 *Tracing* patung Romawi

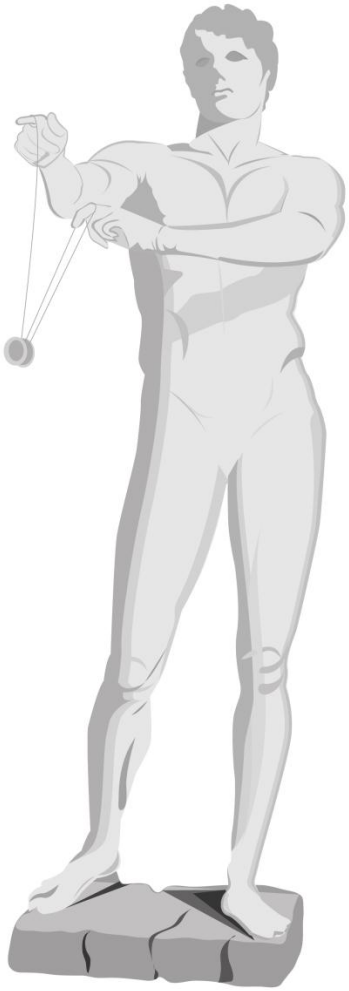


Gbr. III.7 *Tracing* orang bermain yoyo

- Setelah kedua image tersebut menjadi vektor kemudian digabungkan, sehingga tampak patung romawi tersebut seperti sedang bermain yoyo.



Gbr III.8 *Screenshoot* penggabungan ilustrasi



Gbr III.9 Hasil penggabungan dua ilustrasi

c. Pengolahan Tipografi Judul

Tipografi judul penulis diberi saran untuk menggunakan eksperimen tipografi, yaitu menggabungkan tulisan atau tipografi dengan gambar. Jenis tipografi yang sudah ditentukan pada proses *briefing* ditambahkan dengan gambar yang sudah dihilangkan sedikit identitas gambarnya, dengan maksud agar tidak melanggar hak cipta dari gambar tersebut.



Gbr III.10 Gambar yoyo asli

http://www.seriousjuggling.com/images/yo-yo-kendama/duncan-profly-yo-yo.jpg
Diakses Pada: 11 Mei 2011, 0:40:56 WIB



Gbr III.11 Gambar yoyo yang sudah dihilangkan identitasnya

FILOSOFI
YOYO

Gbr III.12 Tipografi yang digunakan

Dari kedua gambar yang sudah disiapkan, secara digital digabungkan dengan menggunakan prinsip-prinsip desain dan estetika. Sampai akhirnya menghasilkan tipografi judul sampul buku seperti dibawah.

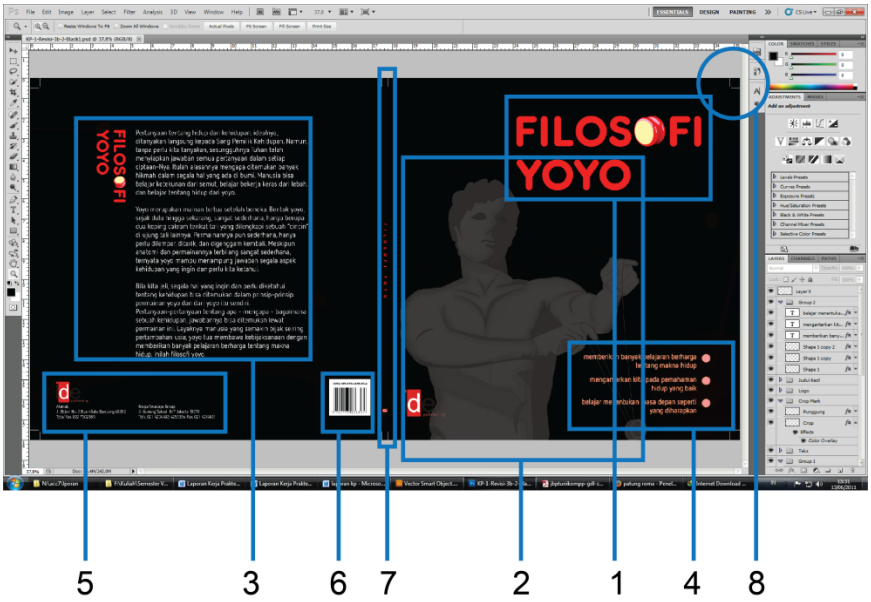


Gbr III.13 Hasil akhir tipografi judul pada sampul

d. Hasil Desain

Sebelum hasil akhir desain, dari mulai konsep dan sketsa kemudian berlanjut ke tahap pembuatan desain digital. Dari pengolahan image menjadi ilustrasi, penggunaan warna yang telah ditentukan. Penggunaan tipografi yang akan digunakan pada judul atau teks pendukung lainnya. Serta penataan tata letak yang disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan serta sesuai dengan arah baca yang baik.

Setelah pengajuan beberapa alternatif dalam bentuk digital. Penulis mendapatkan beberapa alternatif yang kemungkinan akan siap produksi tapi beberapa revisi terlebih dahulu, pada tata letak, detil ilustrasi, penghilangan beberapa elemen serta penggunaan warna.



Gbr III.14 Penjelasan Hasil Desain

Penjelasan:

1. Judul Utama, tipografi menggunakan jenis huruf sans-serif rounded dengan nama Frankfurter Medium Std, sehingga terlihat bulat seperti yoyo. Dibuat dengan teknik *experimental typography,* yaitu dengan menggabungkan gambar dengan huruf. Warna merah digunakan untuk mempertegas filosofi dari permainan yoyo tersebut.
2. Ilustrasi patung romawi seolah sedang bermain yoyo. Digunakan untuk mempertegas judul juga memberi makna filosofi yoyo yang kuat seperti filosofi-filosofi dari patung romawi tersebut.
3. Sinopsis, menceritakan isi buku secara singkat, juga untuk memperjelas pesan yang disampaikan pada sampul.
4. Sub-judul berisi apa saja yang akan dibahas pada buku atau seperti sebuah kesimpulan jika pembaca membaca buku tersebut.

5. Logo Penerbit beserta alamatnya.



Gbr III.15 Logo Ide Publishing

Sumber: CV Khazanah Intelektual

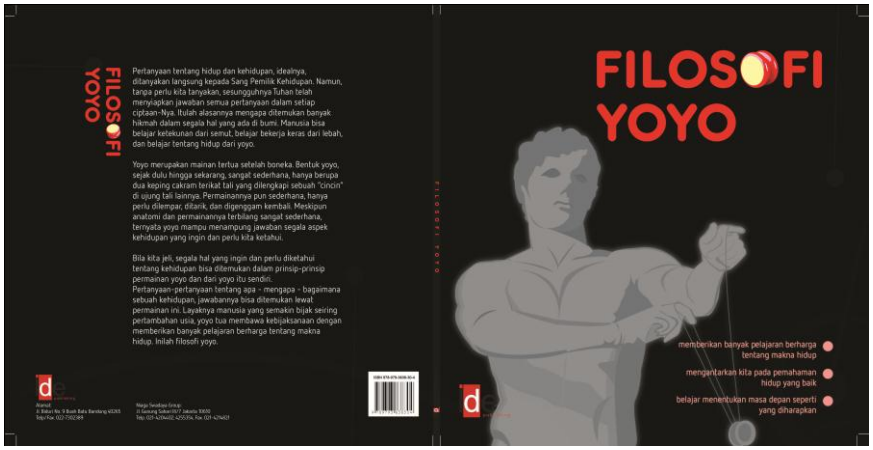
6. Nomor *barcode* untuk memastikan bahwa buku tersebut sudah terdaftar pada organisasi pengelola pemberian nomor untuk penerbitan buku.



Gbr III.16 *Barcode* untuk kepentingan penerbitan

Sumber: CV Khazanah Intelektual

7. Punggung buku, bagian yang akan dilipat, sebelumnya telah ditentukan seberapa besarnya tergantung pada jumlah halaman yang akan dicetak.
8. Untuk mempermudak pada proses pemotong, dibubuhkan tanda potong atau *crop mark* juga digunakan sebagai tanda area aman untuk pemotongan.



Gbr III.17 Hasil Akhir Desain

e. Alternatif Desain

Beberapa alternatif desain yang penulis buat dalam proses desain. Beberapa sebelum revisi menjadi hasil akhir. Beberapa lagi alternatif yang tidak terpilih untuk direvisi. Alternatif-alternatif tersebut berupa gambar, penulis tampilkan pada bagian lampiran.