BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Di zaman yang semakin berkembang membuat media informasi menjadi semakin beragam dan masyarakat pun tidak dapat di pisahkan dari media informasi, salah satunya media informasi adalah buku. Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu dan berisi tulisan atau gambar. Sendangkan halaman pertama dari sebuah buku disebut sampul. Sampul menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai makna pembungkus. Sehingga sampul buku dapat didefinisikan halaman atau lembaran pertama dari sebuah buku yang mempunyai sebagai pembungkus atau pelindung isi buku.

Sampul buku sangatlah penting serta sangat diperlukan karena sampul buku mewakili dari isi buku dan dapat memperindah tampilan buku. Perkembangan desain sampul buku dari masa ke masa mempunyai ciri khas tersendiri. Desain sampul buku juga tergantung pada isi buku yang akan diberi sampul. Apakah buku tersebut berisi tulisan tentang bahasa, gambar, desain dan lain-lain. Tentu hal tersebut akan menyebabkan jenis desain yang berbeda pada sampulnya.

Buku tidak hanya dilihat dari isinya saja, tetapi juga dilihat dari tampilan sampulnya, sebelum para orang tua membeli buku orang tua akan melihat sampulnya terlebih dahulu, sampul buku mewakili isi yang terdapat pada isi buku tersebut apakah menarik atau tidak. Isi pada sampul buku dibuat sederhana tapi sesuai dengan isi buku. Biasanya diberikan sebuah ilustrasi, gambar atau tulisan dan di dukung oleh *background* agar memperkuat tulisan yang tertera pada sampul buku.

Desain tampilan sampul depan pada sebuah buku menjadi sangatlah penting, sebab mencerminkan isi buku serta apakah buku tersebut memiliki nilai jual atau tidak, menarik untuk dibaca atau tidak. Selain menginformasikan apa saja isi dari buku tersebut. Pada tampilan sampul sebuah buku banyak unsur-unsur visual yang harus diperhatikan agar sampul buku terlihat menarik serta memiliki nilai jual, antara lain, tata letak (layout), warna, tipografi. Tata letak (layout) adalah pengaturan tulisan-tulisan dan gambar agar terlihat menarik. Warna merupakan elemen visual yang penting dalam sebuah sampul buku. Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda. Warna juga bisa mewakili pesan dari isi buku yang ingin disampaikan kepada pembacanya. Tipografi juga elemen yang tidak kalah pentingnya. Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca.

Sebuah tampilan sampul buku dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh para orang tua dengan suatu cara tertentu karena orang tua menginginkan buku yang berkualitas untuk sarana belajar anaknya. Sebuah tampilan harus ditata dan dipetakan secara menarik, supaya para orang tua atau calon pembeli cepat memahami isi buku tersebut. Tampilan sampul pada buku sangatlah penting karena pada bagian sampul terdapat informasi yang mewakili isi tentang buku tersebut. Perancangan sampul sebuah buku juga mempengaruhi ketertarikan para orang tua atau pembeli yang melihatnya. Semakin menarik kita merancang sampul buku maka para orang tua akan semakin tertarik pula untuk melihat dan mengetahui isinya.

Tampilan sampul buku yang telah di terbitkan oleh CV Khazanah Intelektual selalu mengikuti perkembangan zaman, dan

berbeda dengan yang lain serta tidak kaku. Tampilan sampul-sampul buku yang dibuat oleh CV Khazanah Intelektual selalu menggunakan ilustrasi sebab ilustrasi sangat cocok untuk anak-anak maka dari itu perusahaan ini mempunyai ciri khas dalam membuat sampul buku anak dan selalu memiliki kekuatan dari karakter yang di tampilkan di dalam sampul buku anak tersebut dan karakter yang terdapat dalam buku anak tersebut harus memiliki nilai jual dan harus menarik perhatian para orang tua atau pembeli lainnya , sehingga tampilan sampul-sampul buku terbitan CV Khazanah Intelektual tidak membosankan serta selalu menarik untuk dilihat serta membuat penasaran untuk melihat isinya.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam pelaksanaan kerja praktek ini, diantaranya :

1. Menerapkan pengetahuan tentang desain yang di dapat selama perkuliahan pada perusahaan
2. Mengetahui sosialisasi etika yang baik dalam tim kerja pada perusahaan.
3. Menambah dan memperluas pengetahuan tentang desain layout, tipografi, warna, serta ilustrasi.
4. Menyelesaikan mata kuliah kerja praktek sebagai sarat untuk mengambil mata kuliah selanjutnya

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Kerja Praktek dilaksanakan di CV Khazanah Intelektual yang menerbitkan buku-buku islami serta buku-buku umum baik buku pelajaran anak, novel,majalah dan lain lain yang beralamat di Jl Biduri No 9 Buah Batu Bandung. Kerja Praktek dilakukan selama 2 bulan

terhitung sejak tanggal 4 Mei 2011 sampai dengan tanggal 4 Juli 2011 dengan 3 (tiga) hari kerja.

Berikut jadwal Kerja Prakteknya :

- Selasa : 09.00 s/d 12.00
- Rabu : 09.00 s/d 13.00
- Kamis : 09.00 s/d 12.00
- Sabtu : 09.00 s/d 12.00

Selain hari yang tertera di atas kerja praktek CV. Khazanah Intelektual penulis tidak masuk karena libur.

BAB II
TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah CV. Khazanah Intelektual

Yayasan Percikan Iman (YPI) berdiri pada hari Kamis, 9 September 1999 di Bandung.Yayasan Percikan Iman merupakan lembaga dakwah yang berorientasi pada perkembangan ilmu dari dan untuk ummat. Yang bertujuan mengutamakan profesionalisme serta menangkap dan berusaha, berandil demi kejayaan Islam dan kaum muslimin. Kehadiran YPI ini nantinya diharapkan dapat membantu kondisi Bangsa Indonesia yang kini makin terpuruk dalam krisis multi dimensional, yaitu krisis kepercayaan, krisis moral, krisis ekonomi, sosial dan politik serta budaya, kearah yang lebih baik.

Pertambahan jamaah yang cukup pesat dalam menghadiri pengajian rutin yang selalu dilaksanakan oleh YPI, yang disebut Ta'lim Ahad Percikan iman atau yang lebih dikenal dengan sebutan Majelis Percikan Iman. Dari banyaknya jamaah, maka Yayasan terpikir untuk membuat suatu media yang dapat menjangkau semua jamaah di seluruh Indonesia. Lalu diterbirkanlah Majalah Percikan Iman (MaPI), yang diterbitkan oleh YPI, dengan perkembangan jumlah jamaah serta peningkatan kapasitas maka, dibentuk anak usaha baru dibawah departemen ekonomi, yang bekerja dibidang penerbitan buku-buku islami, yaitu CV Khazanah Intelektual. Lalu untuk mengapresiasi keinginan pembaca, maka dibentuk pula penerbit khusus buku-buku bertema umum dengan nama Ide Publishing.

Di Ide Publishing ini, penerbitan buku-buku bertema umum dan buku pembelajaran anak di kelola, meskipun masih dalam satu manajemen dengan CV Khazanah Intelektual. Salah satu buku anak yang sekarang sedang dalam proses pembuatan sampul buku anak yaitu Aku Pandai Membaca.

2.2 Profil CV. Khazanah Intelektual

2.2.1 Logo Perusahaan



Gmbr II.1 Logo CV Khazanah Intelektual

Sumber : CV Khazanah Intelektual

- Nama Perusahaan : CV Khazanah Intelektual
- Alamat : Jl. Biduri No. 9 Buah Batu
- Hotline Redaksi : (022) 70360505
- Hotline Marketing : (022) 70780148
- Telp/Fax : (022) 7302 389
- Kode pos : 40265
- Npwp : 02.446.258.2.424.000
- Website : www.khazanahintelektual.com

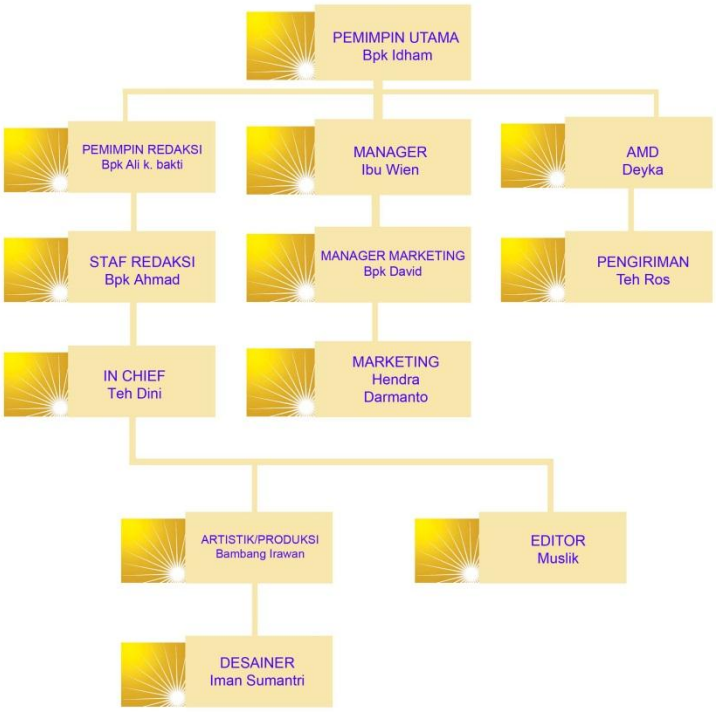
2.2.2 Visi dan Misi Perusahaan

- Sebagai perintis arus penegasan kembali identitas dan ideologi islam yang secara konkret diwujudkan pada khazanah peradaban baik skala nasional, regional maupun internasional.
- Menjadikan YPI sebagai organisasi dakwah unggulan ditingkat nasional dan internasional.
- Menjadikan YPI sebagai organisasi dakwah dengan manajemen terbaik berlandaskan aspek:

  a. Pengembangan Sumber Daya Manusia

b. Struktur Keuangan yang Solid/Kekuatan Struktur Ekonomi
c. Memberikan Pelayanan Terbaik kepada Mad'u/Kepuasan Ummat
d. Mengutamakan Efisiensi

2.2.3 Struktur Organisasi dan Uraian (Ringkasan Pekerjaan)

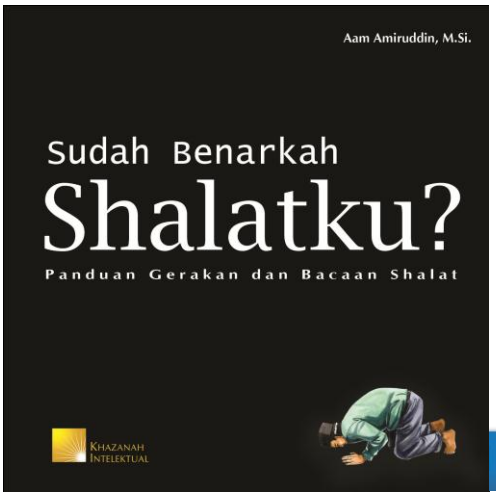


Gmbr II.2 Bagan Organisasi CV Khazanah Intelektual

Sumber : CV Khazanah Intelektual

2.2.4 Kegiatan Usaha

CV Khazanah Intelektual merupakan anak perusahaan dari Yayasan Percikan Iman yang bergerak di bidang media cetak dan penerbitan. CV Khazanah Intelektual menjunjung tinggi ajaran Islam, maka dari itu semua buku yang diterbitkan oleh CV Khazanah Intelektual adalah buku-buku Islami atau yang berhubungan dengan Islam berikut buku buku islam yang telah di terbitkan CV Khazanah Intelektual sebagi berikut:

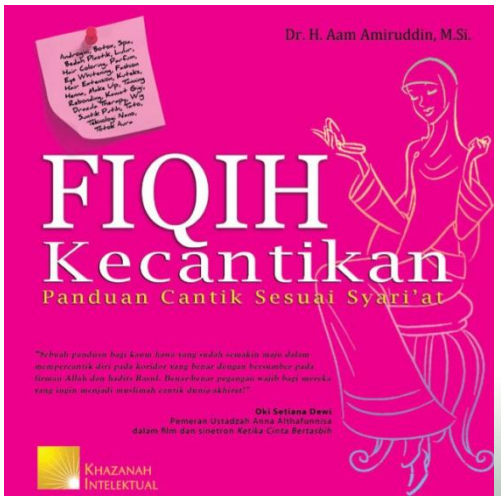


Gmbr II.3 Sampul buku islam-1



Gmbr II.4 Sampul buku islam -2

Sumber : CV Khazanah Imtelektual



Gmbr II.5 Sampul buku islam-3



Gmbr II.6 Sampul buku islam-4

Sumber : CV Khazanah Intelektual

Selain buku islam yang di terbitkan, untuk menambah informasi para jamaah yayasan percikan iman melalui anak perusahaannya yaitu CV Khazanah Intelektual menerbitkan majalah percikan iman yang terbit satu bulan sekali, dengan tujuan di terbitkannya majalah percikan iman selain untuk menambah informasi untuk jamaah dan masyarakat banyak yaitu mendapat ke untungan dari pejualan buku tentang islam dan majalah percikan iman, serta melebarkan sayap di bidang penerbit buku agar bisa bersaing dengan penerbit buku lainnya berikut majalah percikan iman yang telah terbit :



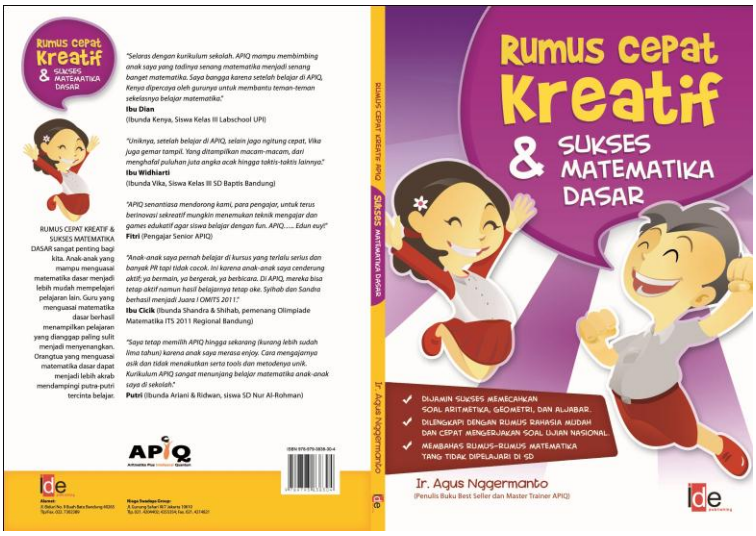
Gmbr II.7 Sampul majalah Percikan Iman Februari 2011



Gmbr II.8 Sampul majalah Percikan Iman Juni 2011

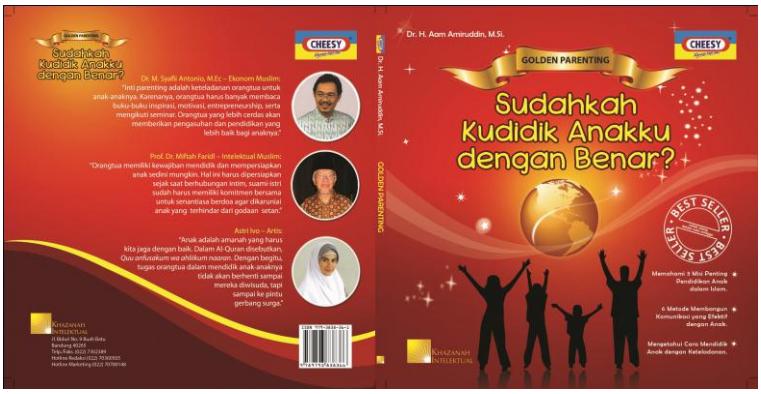
Sumber : CV Khzanah Intelektual

Untuk lebih memajukan usaha di bidang penebit buku dan mendapat penghasilan lebih di bidang penerbit buku, CV Khazanah Intelektual membuat satu divisi yang bertujuan untuk menciptakan buku buku umum, divisi tersebut di beri nama Ide *Publishing*. Sampul-sampul buku umum yang telah di pasarkan oleh CV Khazanah Intelektual diantaranya :



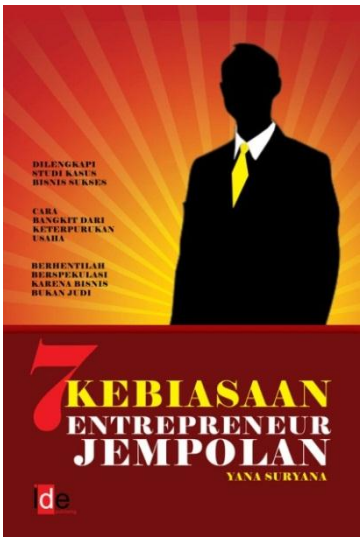
Gmbr II.9 Sampul buku umum-1

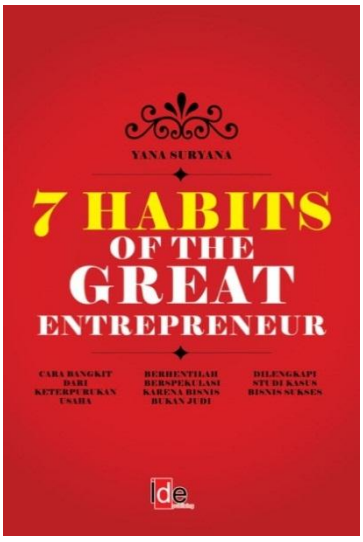
Sumber : CV Khazanah Intelektual



Gmbr II.10 Sampul buku umum-2

Sumber : CV Khazanah Intelektual





Gmbr II.11 Sampul buku umum-3 Gmbr II.12 Sampul buku umum-4

Sumber : CV Khazanah Intelektual

BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Penulis Dalam Perusahaan

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek di CV Khazanah Intelektual, pihak perusahaan menempatkan penulis di bagian Desain Grafis. Dengan dibimbing oleh desainer grafis senior di CV Khazanah Intelektual. Peraktikan diberikan tugas-tugas yang berkaitan dengan desain sampul buku, yang merupakan salah satu tugas yang dipilih menjadi judul laporan kerja praktek. Tugas tersebut adalah merancang sampul buku pembelajaran anak Aku Pandai Membaca yang diterbitakan oleh Ide *Publishing* di bawah naungan CV Khazanah Intelektual praktikan harus taat peraturan dari CV Khazanah Intelektual untuk mendesain sebuah sampul buku di antaranya :

- 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

Tugas praktikan yang diberikan selama kerja praktek, seperti membuat atau merancang desain sampul buku umum, buku pembelajaran anak Aku Pandai Membaca dan lain-lain, setelah membuat dan merancang sampul buku pembelajaran anak telah selesai di kerjakan. Praktikan diberikan tugas kedua yaitu membuat layout Majalah Percikan Iman pengerjaan membuat layout majalah Percikan Iman penulis tidak mengerjakannya sendiri melainkan kelompok, mengerjakan *layout* majalah di kerjakan oleh tiga orang

yang memiliki karakter *layout* yang berbeda di situ kita di tuntut untuk menyelaraskan layout majalah yang kita buat agar selaras dan sesuai tema yang di berikan oleh perusahaan yaitu CV Khazanah Intelektual.

3.3 Metode Kerja Praktikan

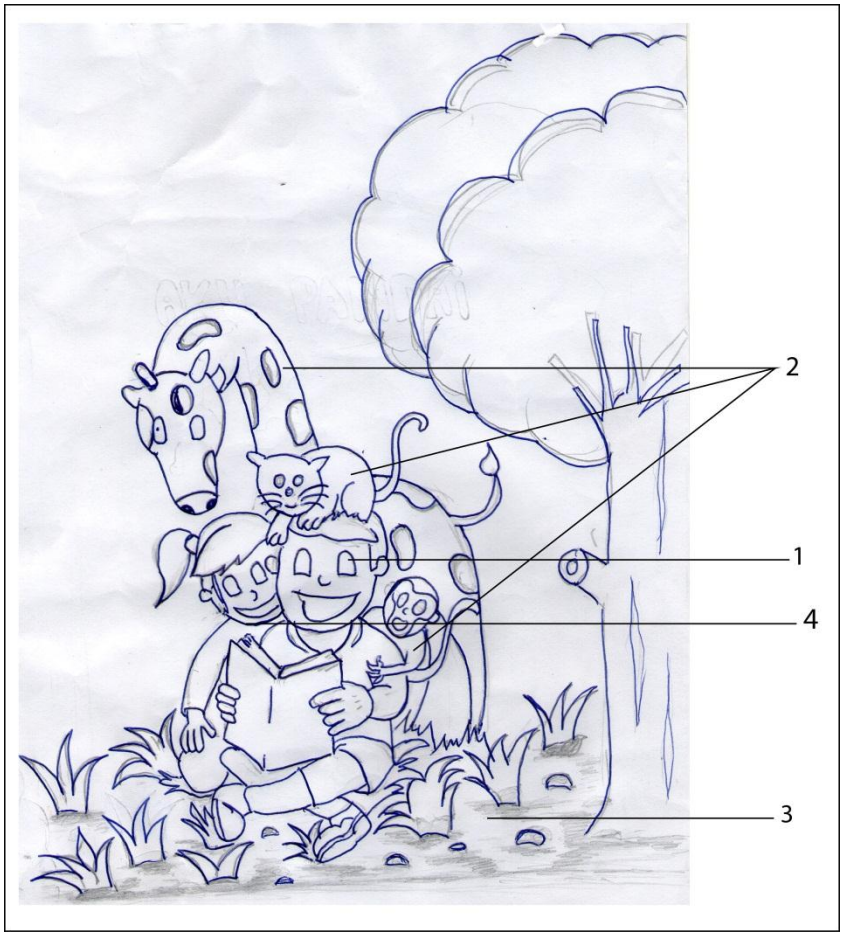
Metode kerja yang digunakan, pertama memahami dulu isi dari buku yang akan dirancang desain sampulnya dengan cara membaca sebagian atau keseluruhan dari isi buku pembelajaran anak “Aku Pandai Membaca”. Kedua, menggambarkan visual dari beberapa keyword yang telah ditentukan. Ketiga, menentukan karakter yang akan di pasang di sampul buku pembelajaran anak Aku Pandai Membaca dengan membuat ilustrasi yang cocok, mengapa memilih ilustrasi sebab sangat cocok dengan karakter anak-anak. Keempat, menentukan warna-warna serta jenis tipografi yang akan digunakan.

3.4 Perancangan Sampul Buku anak Aku Pandai Membaca

3.4.1 Konsep Perancangan

a. Konsep

Konsep yang digunakan praktikan untuk membuat sampul buku yaitu penulis menggunakan ilustrasi, ilustrasi sangat cocok dengan karakter anak anak. Setelah itu penulis membuat karakter untuk sampul buku anak Aku Pandai Membaca, lalu penulis mamdapat karakter yang cocok untuk membuat sampul buku anak berikut sketsa karakter buku anak Aku Pandai Membaca :



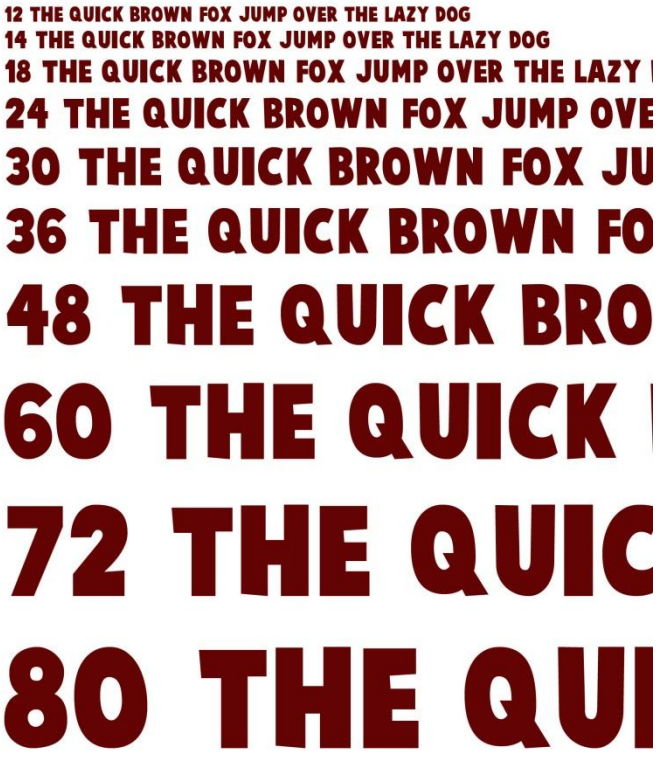
Gmbr III.1 Sketsa Karakter

Gambar di atas karakter yang telah di pilih oleh pemimpin redaksi untuk sampul aku pandai membaca alasan di pilihnya seketsa karakter tersebut :

- Pertama gambar karakter di atas memiliki ciri khas yaitu mata dari karakter tersebut di buat besar sebab mata tersebut melambangkan semangat dan antusias anak untuk pandai membaca.
- Kedua penulis menggunakan objek pendukung seperti binatang dan anak perempuan yang seolah olah sedang memperhatikan anak laki laki tersebut sebab binatang sangat di sukai oleh anak anak jadi penulis menggunakan objek pendukung tersebut.

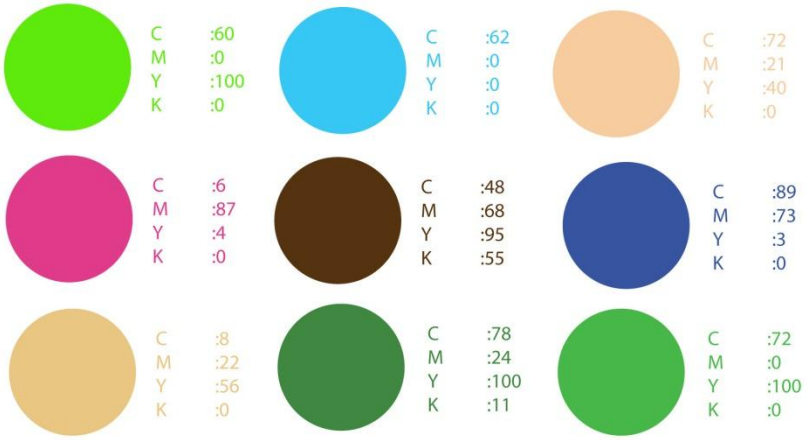
- Ketiga penulis menggunakan *background* alam sebab *background* tersebut sangat cocok untuk anak anak yang senang bermain dan belajar
- Keempat praktikan akan menggunakan karakter anak laki laki dan perempuan seolah olah anak tersebut belajr secara nyata dan di temani oleh para binatang binatang.

Setelah karakter telah fiks selanjutnya penulis menentukan font yang cocok untuk judul sampul buku Aku Pandai Membaca, akhirnya penulis mendapatkan font yang cocok untuk sampul buku yaitu *Font Cartoonist*. Pemilihan font cartoonist di pilih sebagai font yang di gunakan untuk judul sampul buku sebab font tersebut mewakili karakter anak anak.



Gmbr III.2 Font yang digunakan

Proses selanjutnya penulis menentukan warna warna yang akan di gunakan, penulis menggunakan warna warna pastel dan cerah, warna tersebut sangat cocok untuk anak anak, berikut warna warna yang di pakai untuk desain sampul buku anak Aku Pandai Membaca :

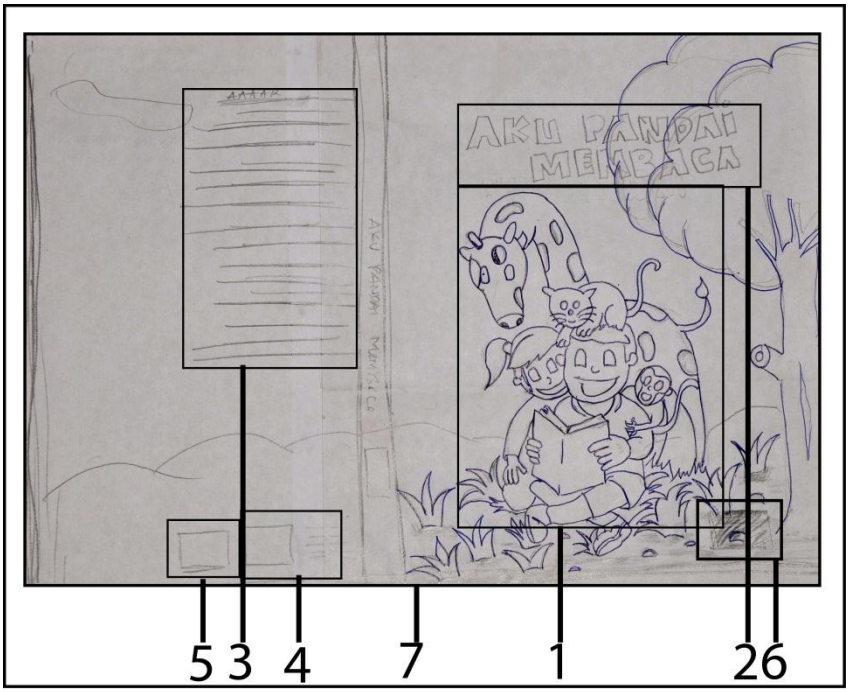


Gmbr III.3 Warna

3.4.2 Teknis Perancangan

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. Praktikan 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.



Gambar III.4 Sketsa Sampul

1. Ilustrasi karakter menggunakan anak laki laki, perempuan dan di temani oleh para binatang yang di sukai anak anak.
2. Judul buku Aku Pandai Membaca menggunakan huruf Cartoonist
3. Sinopsis
4. Alamat perusahaan
5. Nomor *barcode*
6. Logo penerbit
7. *Background* Alam

Setelah sketsa telah fiks maka penulis melakukan *coloring* karakter sampul buku dan *background* dengan menggunakan adobe ilustrator, gambar dibawah ini hasil coloring menggunakan Adobe ilustrator



Gambar III.5 coloring sketsa karakter

Lalu proses selanjutnya penulis memindahkan / *import* sketsa yang telah di coloring menggunakan adobe ilustrator kedalam adobe photoshop, sebab penulis menggunakan adobe photoshop sebagai *finishing* sebab *software* tersebut dekat dengan mesin cetak dalam masalah warna. Setelah selesai memindahkan sketsa yang telah di *coloring* praktikan langsung melayout cover buku aku pandai membaca dan harus memiliki nilai jual, penulis memberi *background* biru pada sampul tersebut karena warna biru memiliki makna luas jadi sangat cocok untuk warna *background* buku aku pandai mambaca, buku tersebut adalah buku pendidikan. Gambar di bawah adalah sketsa yang sudah di *import* ke dalam photoshop dan telah mengalami proses penataletakan (layout).



Gambar III.6 *import* gambar dan layout (tata letak gambar)

Setelah selesai mengalami proses penataletakan gambar untuk cover buku Aku pandai membaca dan memberi *background*, selanjutnya penulis meletakan judul buku Aku pandai membaca dan memberi efek pada judul tersebut agar judul tidak kalah dengan gambar lainnya. *Font* yang digunakan praktikan adalah cartoonist sebab font tersebut memiliki karakter anak-anak, oleh karena itu praktikan menggunakan *font* tersebut. Penulis meletakan judul buku di atas sebab judul buku aku pandai membaca hanya memperkuat karakter yang di buat oleh penulis. Gambar di bawah ini penataletakan font dan karakter yang telah di letakan oleh penulis di buku tersebut.



Gambar III.7 Peletakan judul buku Aku Pandai Membaca

Pengerjaan terakhir yang dilakukan oleh praktikan dalam penataletakan (layout) buku aku pandai membaca karakter, *font*, pemberian warna. Selanjutnya penulis meletakan logo penerbit buku yaitu ide *publishing* di sampul tersebut dan alamat kantor ide *publishing*, peletakan logo dan alamat tidak sembarang sebab logo juga sangat berperan penting dalam sampul tersebut. gambar di bawah logo dan alamat yang telah diletakan sesuai keinginan penulis dan juga praktikan memberi sedikit sinopsis di belakang sampul buku Aku Pandai Membaca.



Gamabar III.8 Peletakan logo serta alamat perusahaan

b. Hasil Desain sampul

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.



Gmbr III.9 Penjelasan hasil desain

Penjelasan :

1. Judul utama pada sampul buku Aku Pandai Membaca menggunakan huruf *CARTOONIST.* Warna pada pada di beri warna coklat agar judul bisa memperkuat karakter dalam sampul buku.
2. Ilustrasi karakter anak lakilaki dan perempuan yang sedang membaca dan di temani para binatang yang disukai anak anak memperkuat judul hingga judul dan karakter saling mempertegas isi buku Aku Pandai Membaca.
3. Ilustrasi Karakter di simpan di belakang sampul sebab seolah olah karakter tersebut sedang membuat sinopsis.
4. Sinopsis menceritakan isi buku secara singkat dan untuk memperjelas pesan yang disampaikan pada sampul.
5. Alamat penerbit diletakan pada sampul sebab alamat sangat penting sebagai identitas.

6. Logo Penerbit beserta alamat



Gmbr III.10 Logo Ide Publishing

Sumber : CV Khazanah Intelektual

7. Nomor *barcode* untuk memastikan bahwa buku Tersebut sudah terdaftar pada organisasi pengelola pemberian nompr untuk penerbitan buku.



Gmbr III.11 Barcode untuk kepentingan penerbitan

Sumber : CV Khazanah Intelektual

8. Punggung buku bagian yang akan dilipat tetapi sebelumnya sudah di tentukan terlebih dahulu ketebalan isi buku tersebut.
9. *Background* pada sampul buku di ilustrasikan di alam sebab anak anak senang belajar sambil bermain dan warna sampul kebanyakan berwarna biru selain melambangkan awan warna tersebut juga memiliki warna makna yaitu bersifat luas akan pendidikan.



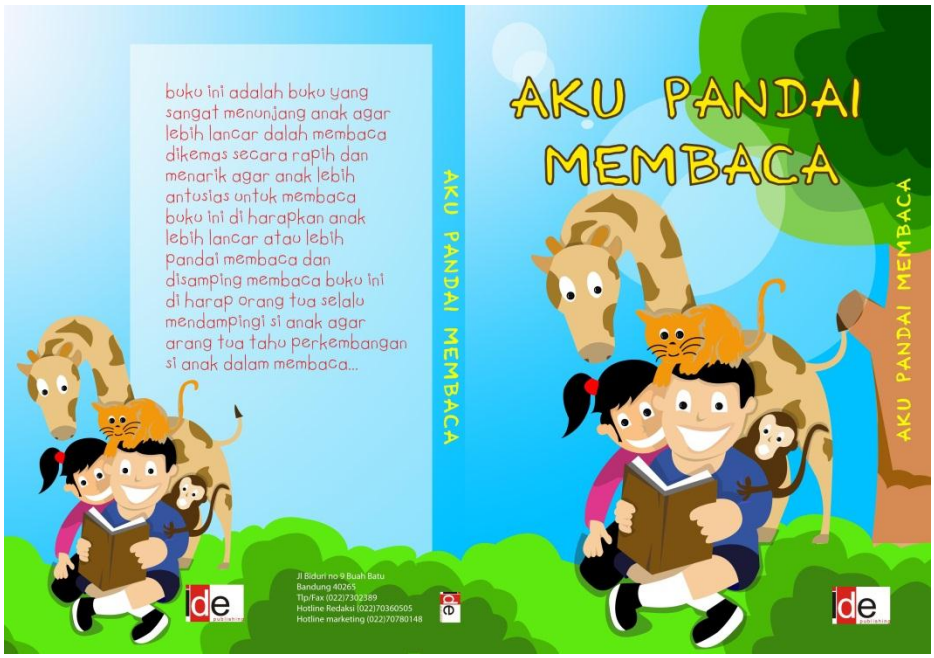
Gmbr III.12 Hasil Akhir Sampul Buku

c. Revisi Desain sampul dan Karakter

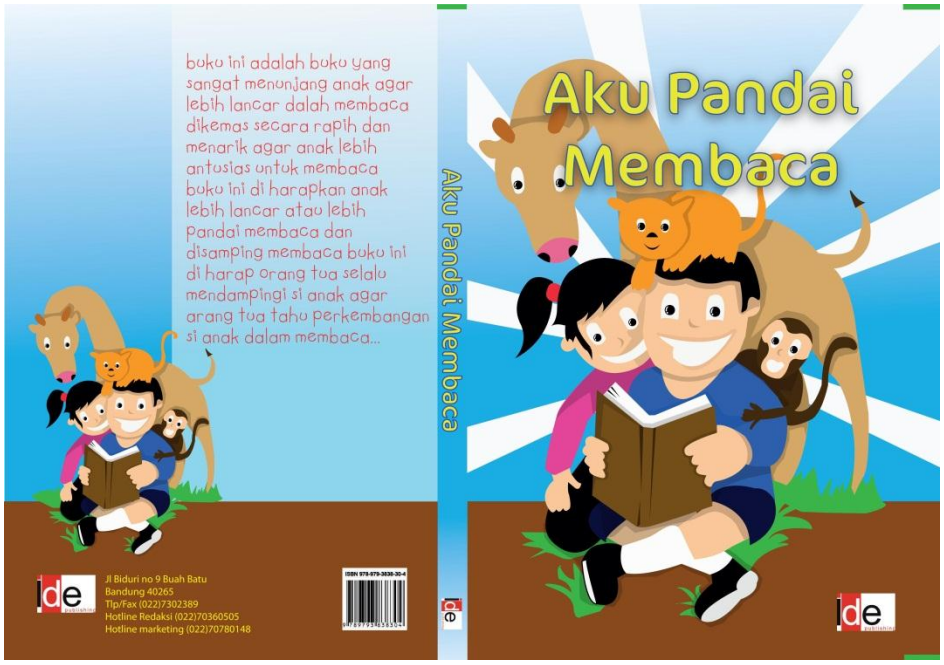
Berikut beberapa alternatif desain yang praktikan buat. sebelum revisi menjadi hasil akhir. Beberapa lagi alternatif yang tidak terpilih untuk direvisi, revisi ini bertujuan agar hasil desain sampul buku bisa menarik perhatian para orang tua untuk membeli buku tersebut, memiliki daya jual serta memiliki ciri khas.



Gambar III.13 Revisi sampul



Gmbr III.14 Revisi sampul



Gmbr III.15 Revisi Sampul

BAB IV
KESIMPULAN

Selama melaksanakan kerja praktek di perusahaan CV Khazanah Intelektual, Penulis menemukan banyak pengalaman baru dan menarik. Pengalaman baru yang didapat memicu semangat Penulis untuk lebih giat, fokus, dan cermat dalam memvisualisasikan ide serta pesan yang akan disampaikan, dalam melaksanakan sebuah tugas yang diberikan oleh pihak perusahaan. Lebih banyak memberikan alternatif visual yang dapat lebih diterima oleh pihak perusahaan.

Selain itu banyak bidang keilmuan diluar dari keilmuan desain komunikasi visual tetapi masih dapat menunjang bidang keilmuan desain komunikasi visual, seperti ekonomi karena desain yang dibuat selain harus baik, indah, unik juga harus memiliki nilai atau daya jual. Serta ada kalanya penulis harus menahan ego serta idealisme dalam pemikiran kita untuk mendapatkan hasil desain yang maksimal serta diterima oleh perusahaan dan masyarakat. Yang penulis dapatkan dan berguna di dunia kerja sesungguhnya.