BAB III

Laporan Kerja Praktek

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Didalam perusahaan yang bergerak dibidang penerbitan majalah hasil ini terdapat beberapa pembagian kerja yang dilakukan oleh masing-masing karyawan. Salah satunya adalah sebagai *designe*r, yang bekerja secara kelompok yang terbagi menjadi *editor, layouter, tracer.*

Dalam proses kerja praktek yang dilakukan pihak Penerbit menempatkan penulis sebagai *Desainer layout*, yang bertugas untuk mendesain cover-cover buku dari hasil karya tulis.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Tahapan pertama desainer bertugas untuk mendesain ulang sebuah cover majalah yang telah diberikan oleh perusahaan yang kemudian dilanjutkan ke tahap kedua yaitu akan diberikan kepada penerbit, setelah selesai di layout kemudian dilanjutkan ke tahap ketiga yaitu akan dikembalikan lagi kepada desainer untuk dipecah warna. Dalam proses pecah warna untuk sebuah cover yang akan dijadikan majalah, seorang desainer dibimbing terlebih dahulu oleh kepala divisi desain supaya mengerti proses pendesainan.

Mendesain ulang cover majalah memerlukan aspek yang harus diperhatikan, seorang desainer wajib memahami isi majalah/buku tersebut sehingga desainer tahu objek, warna, jenis huruf apa saja harus dimasukan kedalam cover tersebut, untuk dari itu desainer dituntut untuk membaca dan memahami isi majalah tersebut

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam pelaksanaan proses kerja praktek ini, pihak perusahaan memberikan contoh desain yang telah didapat yang telah ada dari, kemudian didesain ulang oleh bagian desainer.

Pertama-tama seorang desainer diberikan contoh majalah yang akan didesain ulang, kedua desainer terlebih dahulu memahami isi majalah yang akan didesain ulang, ketiga desainer mencari objek yang tepat untuk mendesain buku itu,keempat desainer menentukan ukuran majalah yang akan didesain, kelima desainer menentukan warnanya.



Dengan demikian alur kerja untuk mendesain majalah mencapai lima tahapan yaitu, Menbaca dan memahami majalah, menentukan objek, membuat objek atau *mentrace* objek, pengukuran.

3.4 Perancangan

Selama melaksanakan kegiatan kerja praktek, penulis memperoleh banyak pengalaman dalam dunia kerja, diantaranya penulis dituntut agar mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu.

Penulis melakukan observasi dan wawancara terhadap pengarang yang buku akan diterbitkan guna untuk mengetahui aspek apa saja yang dimasukan kedalam majalah tersebut.

Aspek terpenting bagi penulis adalah komunikasi, dengan komunikasi penulis tahu isi-isi apa saja yang dimasukan dalam cover majalah, tersebut guna untuk menggetahui masalah dan apa saja yang dibutuhkan dalam mendesain cover majalah tersebut.

Untuk merancang sebuah karya Desain yang baik pertama-tama kita harus mengumpulkan semua data-data dari apa yang akan kita desain. Setelah data-data itu terkumpul baru di mulai masuk ke proses mendesain, dengan mengolah data menggunakan software yang sudah ditentukan.

Pertama-tama scan gambar yang akan di trace setelah itu jalankan aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW.

3.4.1 Tahap Pendesainan cover

Dalam proses pembuatan cover sebuah majalah, terdapat beberapa tahapan dalam konsep perancangan proses editing, contoh buku Akhwation, yaitu:

a) Menyiapkan cover majalah yang akan didesain ulang.
   Pertama-tama desainer harus menyiapkan cover majalah yang akan di desain ulang sehingga desainer tahu apa saja yang akan dimasukan kedalam cover majalah tersebut.

b) Menentukan objek
   Setelah desainer menyiapkan gambar yang sudah ditentukan maka kita mentrace ulang atau memotret objek yang akan dimasukan kedalam cover. Gambar desesuaikan isi majalah tersebut.

c) Memberi warna
   Setelah proses trace gambar sudah selesai, langkah berikutnya adalah mewarnai warna, desainer menggukan warna biru dengan alasan karena warna biru merupakan kesan ketenangan dan membuat orang lebih berkonsentrasi.

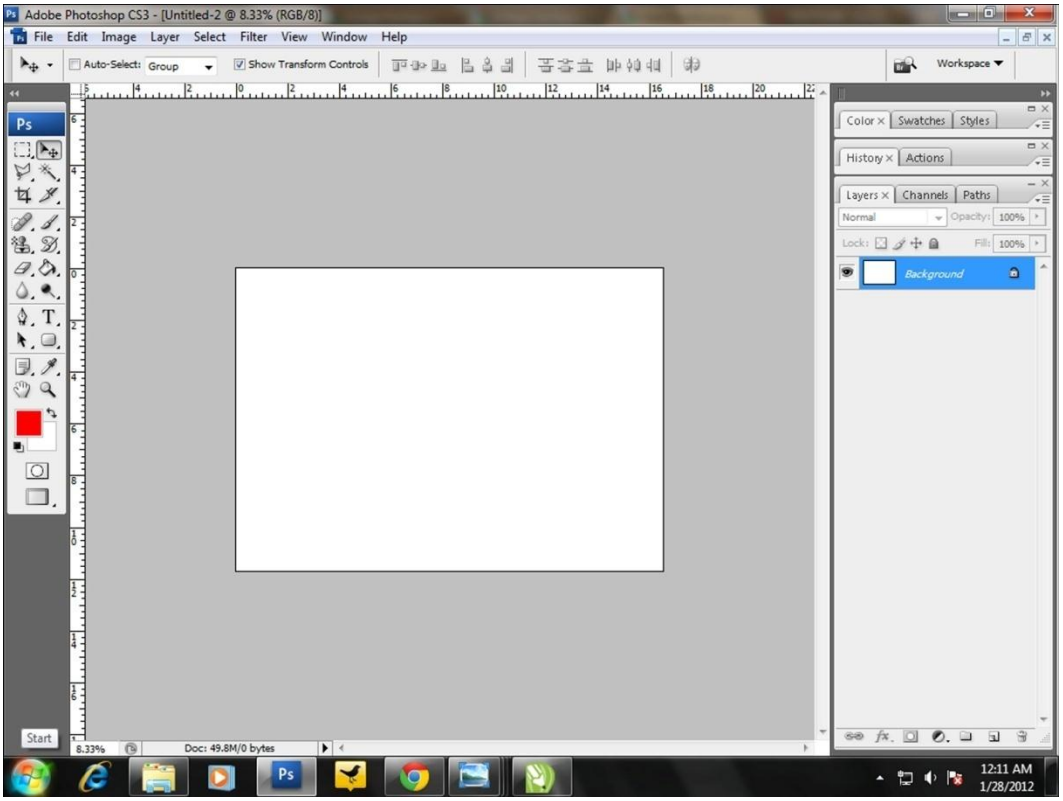
d) Pengukuran
   Jika cover sudah diberi warna. Maka setelah itu mengukur ukuran majalah dan punggung buku dengan menggunakan ruler dan ukuran majalah tersebut.

3.4. Teknis Perancangan

Selanjutnya adalah tahapan-tahapan perancangan untuk mencover majalah sebagai berikut :

A. Menyiapkan ukuran

Pertama-tama ukurlah ukuran majalah yang akan di desain dengan menggunakan *ruler* seperti gambar di bawah ini

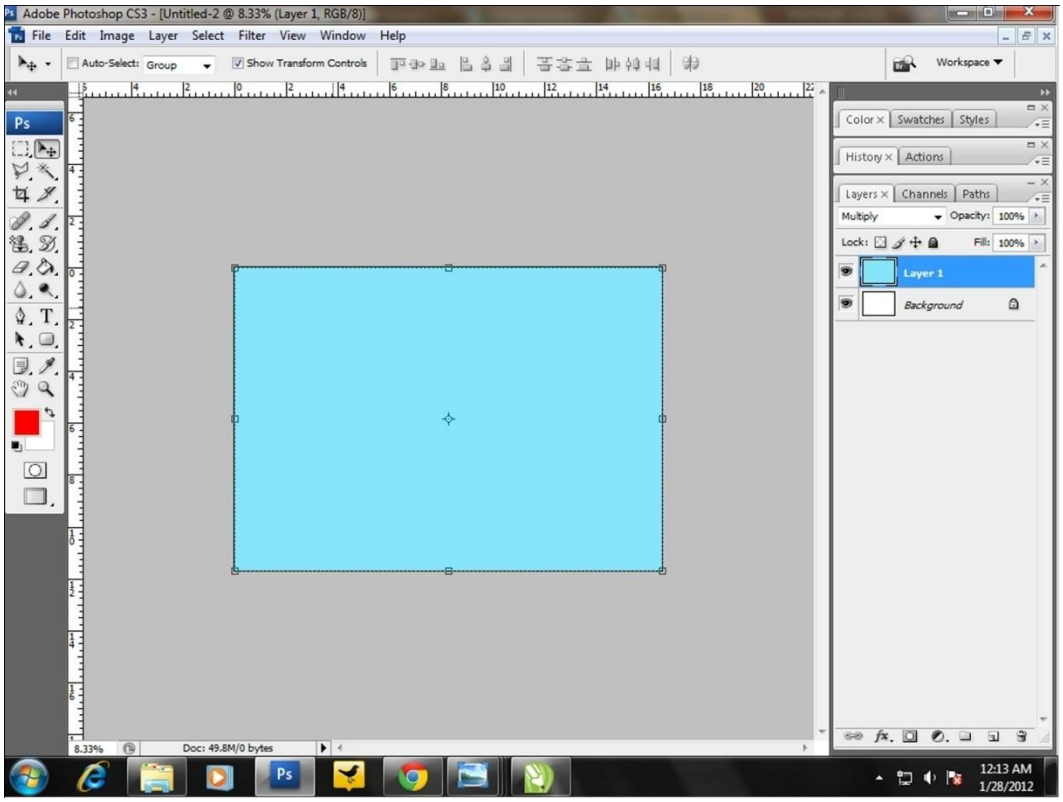


Gambar 3.4.2.3

Fungsi mengukur ukuran cover adalah agar tahu ukuran majalah yang kita buat

B. Membuat cover depan dan belakang

Kemudian membuat kotak buat cover depan dengan menggunakan *Rectangle tool* dengan ukuran yang sudah disesuaikan seperti gambar dibawah ini :

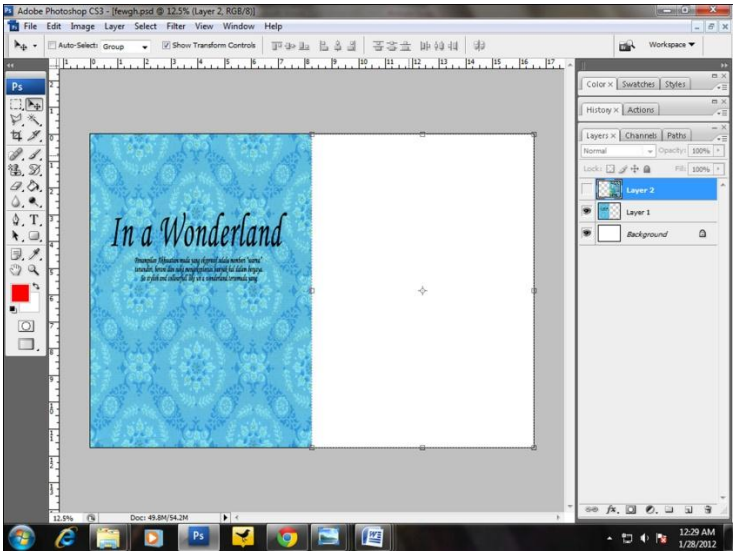


Gambar 3.4.2.4

Biasanya kotak langsung sesuai dengan ukuran ruler.

C. Pemberian warna

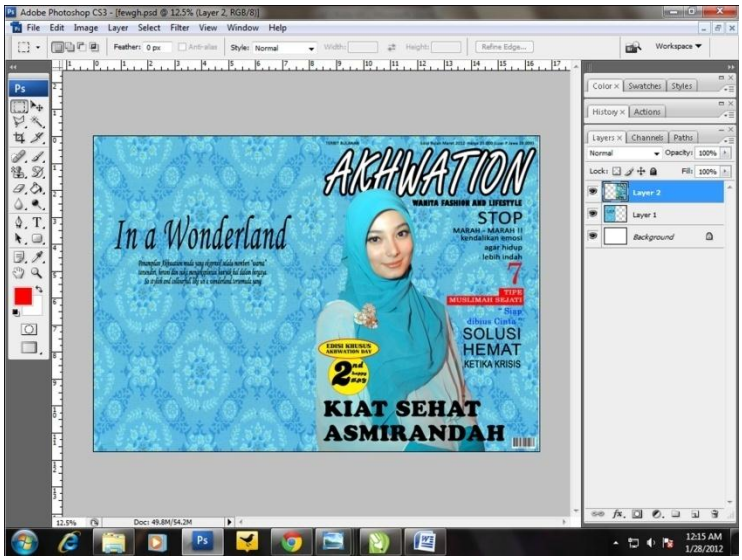
Setelah itu diberikan warna *cyan* RGB dengan level warna yang sedikit turunkan seperti gambar di bawah ini



Gambar 3.4.2.5

D. Memasukan objek

Selanjutnya memasukan objek dan sedikit menggukan transparansi seperti gambar di bawah ini



Gambar 3.4.2.5