BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan yang dilakukan oleh praktikan di UPT BALAI INFORMASI TEKNOLOGI – LIPI ini adalah mendapat peranan sebagai Desain Grafis. Desain Grafis yang dipraktikan sebagai desain sampul CD Interaktif yang sudah ada pada UPT Balai tersebut selama kerja praktek berlangsung. Yang akan langsungn dibimbing oleh kepala bagian Pengelolaan system informasi teknologi.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Dari berbagai layanan pengelolaan informasi berbasis multimedia yang ada pada rumah produksi yaitu pembuatan desain brosur, leaflet, sampul, undangan, spanduk, dan lain-lain. Maka pada kesempatan kerja praktek ini praktikan mendapatkan pekerjaan di bagian desain sampul, yang mendapat tugas untuk mendisain cover berbagai CD interaktif pengolahan pangan dan gizi yang sudah di dirancang sendiri oleh UPT Balai tersebut.

Pada pembuatan sampul CD ini juga disertakan sampuldepan, label pada bulatan CD dan sampul belakang CD interaktif. Sampul CD interaktif yang akan di garap sebagai berikut :

1. Abon
2. Dodol
3. Durian

4. Jeruk Nipis
5. Juice
6. Kacang panjang
7. Kacang tanah
8. Kedelai
9. Mangga
10. Papaya
11. Pisang
12. Singkong
13. Sirup
14. Telor
15. Udang
16. Youghourt.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini ada beberapa metode yang praktikan gunakan agar bisa tercapainya kesepakatan hingga ke hasil akhir dengan baik sesuai kebutuhan dan keinginan instansi lembaga dimana kerja praktek berlangsung.

Praktikan menerima pekerjaan dari pembimbing di tempat Kerja Praktek untuk membuat sebuah desain sampul CD interaktif pangan dan gizi oleh instansi itu sendiri.

Langkah awal yang dilakukan praktikan dalam membuat suatu desain, praktikan mencatat semua data dan bentuk desain sesuai keinginan pembimbing. Hal ini dilakukan agar bisa mendapatkan hasil yang baik untuk instansi tersebut. Setelah itu praktikan memberikan masukan – masukan kepada pembimbing sebagai pertimbangan dalam pembuatan desain tersebut.

Kemudian setelah membuat desain, praktikan membuat print out (sample). Setelah membuat print out (sample), praktikan melakukan asistensi kepada pembimbing

Maka setelah melakukan sebuah kesepakatan sebagai tanda bahwa pembimbing menyetujui sample desain tersebut, maka praktikan langsung mengerjakan desain yang telah disepakati antara pembimbing dan praktikan sebagai perancang sampel tersebut.

Didalam membuat sebuah desain, praktikan membuat tampilan layout sampul secara keseluruhan, dari mulai ukuran media yang dibuat, jenis ilustrasi yang akan dipakai, jenis huruf yang akan dipakai, dan jenis warna yang akan digunakan.

3.4 Perancangan Desain Sampul CD Interaktif Pangan dan Gizi UPT Balai Informasi Teknologi – LIPI

3.4.1 Konsep Perancangan

Dalam perancangan sampul CD interaktif ini, praktikan mengangkat judul *"Juice"* untuk menjelaskan perancangan praktikan secara keseluruhan.

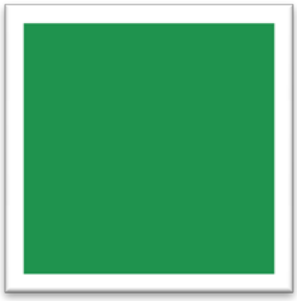
Konsep untuk *Juice* ini yaitu kesegaran. Memberikan kesan kesegaran dalam menvisualisasikan sampul perlu adanya elemen-elemen visual yang berhubungan dengan kata "kesegaran" itu sendiri yaitu warna, tipo dan lain sebagiannya sehingga mendapat visualnya dengan baik dan benar.

Dengan menampilakan sebuah gelas diatas meja berisikan *Juice*, dan adanya buah strawberry dan apel berada pada pinggir mulut gelas. Dan buah- buah seperti papaya, mangga dan strawberry bergantungan pada sebuah elemen visual layaknya

seperti terlihat buah- buah tersebut sedang berbaris menuju gelas *juice* tersebut. Dan diatas meja di sekitar gelas dikelilingi oleh buah- buahan seperti Strawberry, blueberry, apel dan jeruk. pada beckgroung diberi warna hijau gradasi ke putih, dan suatu elemen visual agar terlihat estetikanya. Maka sampul CD interaktif juice ini bisa menvusualkan kesegaran dari pada *juice* tersebut.

3.4.1.2 Warna

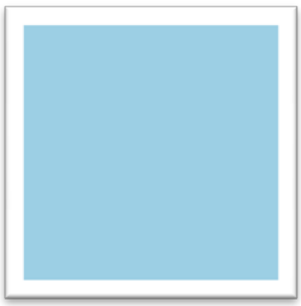
Warna yang digunakan dalam mendesain sampul depan CD interaktif,Label CD, sampul belakang diantaranya adalah Hijau yang perepresentasukanwarna tumbuhan dan dedaunan. Dan Biru pada elemen yang tedapat di sampul bagian atas.



Hijau

R	27	C	84
G	144	M	19
B	79	Y	97
		K	5

Pantone 356 c



Biru

R	153	C	38
G	205	M	6
B	226	Y	7
		K	0

Pantone 291 c

3.4.1.3 Tipografi

Tipografi yang digunakan diantaranya:

- **“Century Gothic”**

A B C D F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z , . ;

: ‘ ? ! ()

a b c d f g h I j k l m n o p q r s t u f w x y z , . ; : ‘ “ ? ! ()

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3.4.1.4 Layout

Layout yang digunakan pada sampul CD Interaktif depan maupun belakang adalah kotak dengan ukuran 12 cm X 12 cm, pada Label CD mempunyai ukuran 11,7 cm X 11,7 cm dengan bulatan di tengah CD yang berukuran 1,5 cm X 1,5 cm.

3.4.1.5 Ilustrasi

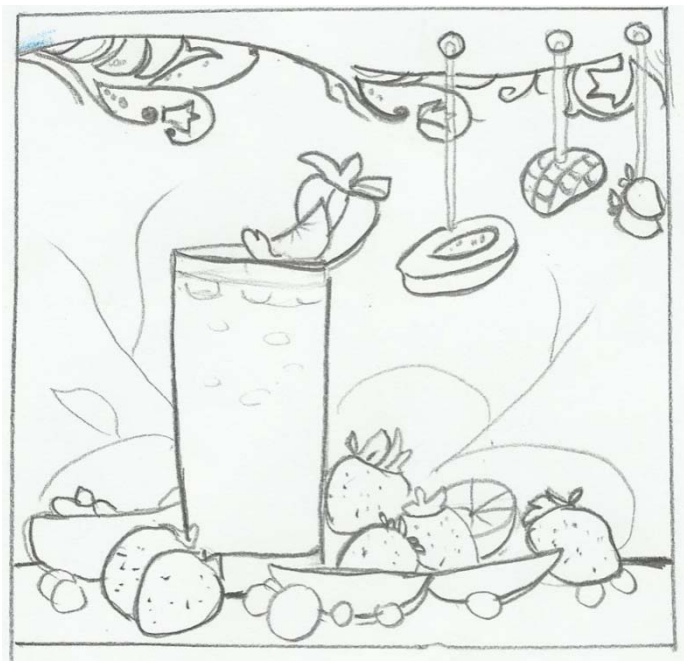
Menggunakan gambar segelas “*juice*” segar yang disajikan dengan konsep kesegaran pada gelasnya yang dikelilingi oleh buah-buahan segar.

3.4.2 Teknis Perancangan

a. Sketsa Manual

Sebelum membuat desain, membuat sket lebih baik agar konsep lebih terlihat jelas. Jadi desainer tidak kesulitan dalam membuat desain. Setelah Sketsa dan

Konsepnya muncul tinggal di eksekusi di dalam *software* yang akan digunakan.



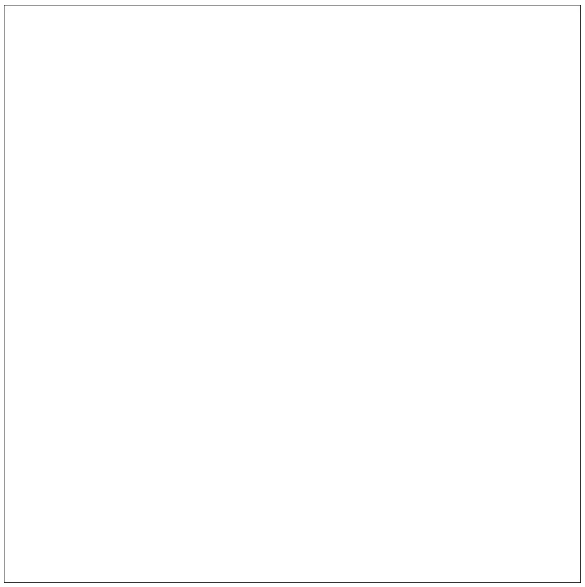
Gambar iii. 1 sketsa

Konsep dari pada sketsa ini sendiri seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, yaitu ingin menonjolkan kesegaran dari buah- buahan dan sebuah gelas yang berisi *Juice* segar.

b. Proses Digitalisasi

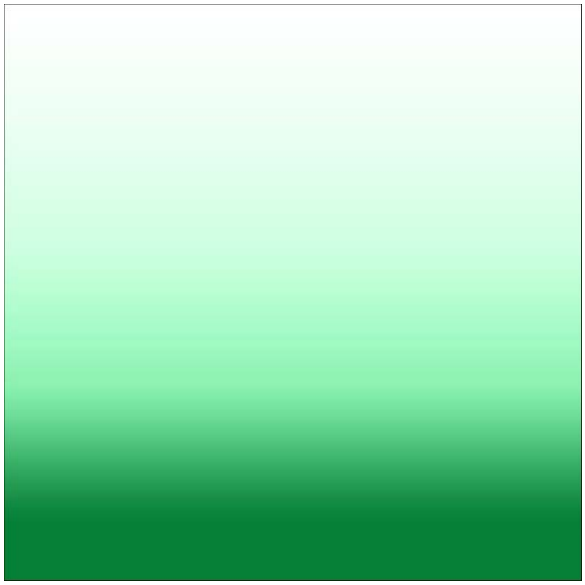
Pada proses esksekusi sampul CD interaktif ini secara keseluruhan praktikan menggunakan *software Photoshop CS3.* Dan juga memanfaatkan kemampuan praktikan dalam pengaplikasian *effect* dalam perancangan sampul ini dengan *software Photoshop CS3* tersebut.

Pertama – tama, buat *layer* dengan menggunakan *software photoshop*, dengan ukuran 15 cm X 15 cm dengan resolusi 300 pixel.



Gambar iii.2 membuat Ukuran 12 x 12 cm

Kemudian proses selanjutnya Buat *layer* baru isi dengan gradasi warna putih- hijau dengan posisi awal di ujung atas layer. Pada *layer* gradasi atur *blending change* menjadi *soft* light. Sesudah itu satukan *layer*.



Gambar iii.3mebuat layer ke-2 dan membuat gradasi

Setelah itu penambahan ornament brush motif liukan-liukan pada *background* yang diambil dari *Brush photoshop CS3.* Memang sengaja akan ditambahkan agar tdak telihat kesan *flat* pada latar sampul ini.



Gambar iii.4menambahkan ornament brush photoshop pada latar sampul

Selanjutnya sebagai penunjang gantungan buah- buahan viasualisasinya ditambahkan juga sebuah ornament yang sedikit menyerupai liukan batik. Yaitu menggunakan b*rush Photshop CS3* yang sudah disiapkan sebelumnya untuk pengeksekusian sampel tersebut. Ini salah satu warna latar yang sudah dikonsepkan pada sketsa dari awal. Tidak lain juga ornament ini juga sebagai maksud *Wallpaper* pada dinding, sehingga buahan-buahan terlihat berbaris didigitalisasi berikutnya. Kemudian pada ornament tersebut langsung diberi 3 bulatan sebagai tergantungnya buah.



Gambar iii.5menambahkan ornament biru brush photoshop pada latar sampul

Setelah itu dengan *layer* yang baru masukan stock gambar gelas berisi *juice* yang dikelilingi oleh buah-buahan segar yang ada diatas meja yang telah diberi *stroke* putih.



Gambar iii.6 memasukan stock gamabr juice dan buah- buahan yang sudah ada

Setelah memasukan stock foto *juice* dan buah-buahan maka kembali kepada konsep yang telah dirancang diawal yaitu “kesegaran” maka disini praktikan memberikan efek *waterlplash brush*pada gelas sehingga memeliki kesan minuman yang dingin dan segar.



Gambar iii.7meberikan watersplash brush efek pada gelas

Langkah berikutnya praktikan memulai untuk memasukan buah yang digantung dimana pada konsep menceritakan tentang buah- buah sedang berbaris menuju gelas yang berisi *juice* tersebut.



Gambar iii.8 memasukan gantungan buah- buahan

Kemudian diakhir praktikan akan mencantumkan kata " CD Interaktif pengelohan pagan dan gizi "*Juice*"



Gambar iii.9 mencantumkan kalimat judul sampul tersebut.

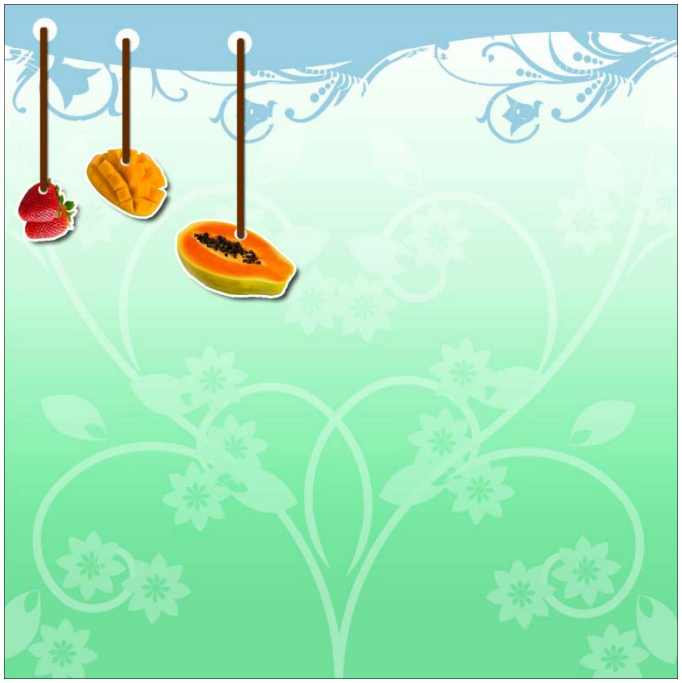
Disini praktikan juga mensertakan pembuatan sampul belakang dan label CD interaktif. Sebagai berikut pada *final artwork*



Gambar iii.10 Sampul depan CD Interaktif



Gambar iii. 11 label CD interaktif



Gambar iii.12 Sampul belakang CD Interaktif