BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan didalam Perusahaan

Dalam urutan kerja perusahaan, posisi praktikan adalah sebagai bagian dari tim *creative support*. Pratikan akan dipandu oleh *head Illustrator* dalam setiap perkerjaan yang diberikan.

Pada kesempatan ini praktikan diberi kesempatan untuk merancang beberapa *puzzle* yang disusun menjadi satu halaman spread untuk menjadi bagian dari artikel permainan pada majalah Kiddo. Pratikan akan berkonsultasi bersama *head illustrator* yang nantinya akan diperlihatkan kepada Pimpinan Redaksi dan sudah layak atau belum desain yang telah dibuat.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama melakukan kerja praktek, praktikan mengerjakan dan membantu *head illustrator* dalam pembuatan halaman-halaman majalah. Praktikan mendapat kesempatan untuk mengerjakan rancangan *layout* halaman *puzzle* untuk majalah Kiddo.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Eksekusi dari pekerjaan ini, praktikan menggunakan *software* CorelDRAW X4 dan Photoshop CS3. Praktikan mendapat tugas kerja praktek dari *head illustrator* redaksi Megindo yaitu Ayudiya Riyadini. Disini praktikan bekerja sama dengan praktikan lain yaitu Nurul Latiefah, yang mengerjakan ilustrasi pendukung.



Tabel 3.1 Bagan proses kerja

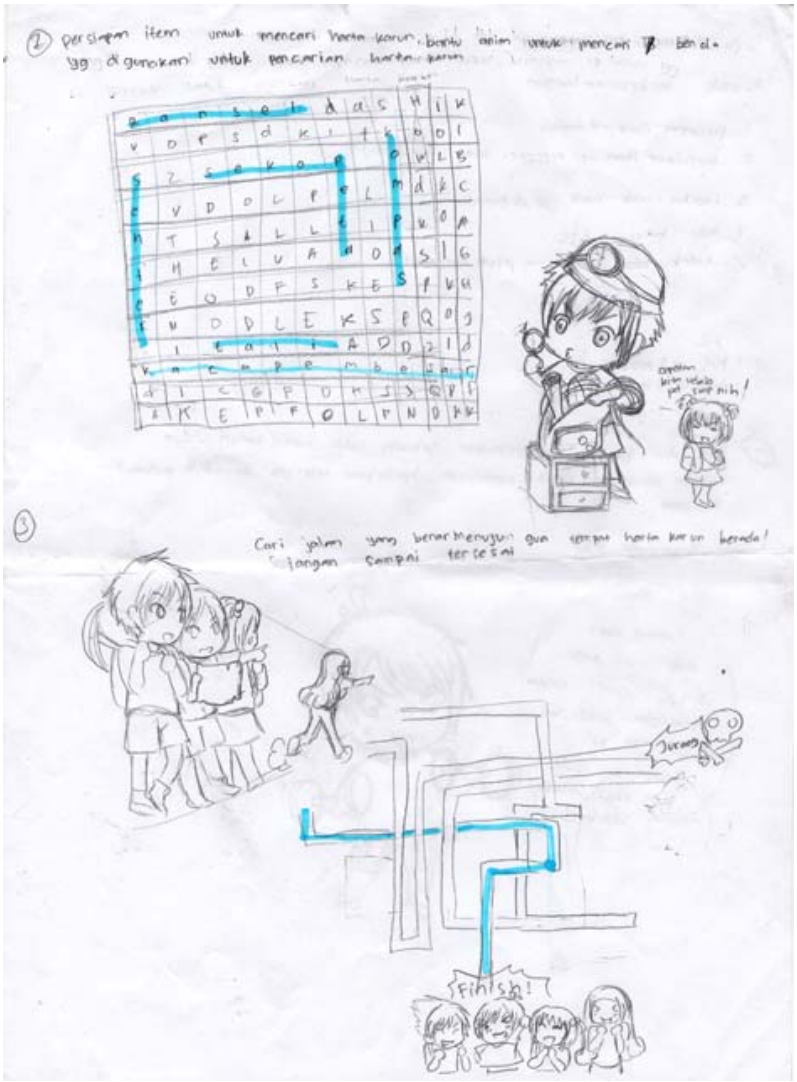
3.4. Perancangan Desain Layout *Puzzle* Bersambung Majalah Kiddo

Praktikan mengerjakan halaman *puzzle* sebanyak 2 halaman yang dibuat secara *spread* sebagai materi tetap yang ada pada majalah Kiddo. Desain majalah dibuat secara berkesinambungan dan memiliki tema.

3.4.1. Konsep Perancangan

Perancangan halaman *spread* ini berawal dari inisiatif *head illustrator* untuk merancang 4 *puzzle* pada sebuah *layout* halaman agar tidak terlihat terpisah-pisah. Lalu munculah ide dari praktikan untuk membuat *puzzle* yang memiliki satu tema dan berkesinambungan antar *puzzle* satu dengan yang lain.

Desain *layout* yang praktikan kerjakan berkonsep perjalanan tokoh tokoh yang ada pada majalah Kiddo yang berpetualang mencari harta karun. 4 *puzzle* tersebut harus dilalui untuk mendapatkan harta karun tersebut.



Gambar 3.1 Sketsa *Puzzle* 1



Gambar 3.2 Sketsa *Puzzle* 2

Materi *puzzle* pun dibuat berhubungan dengan tema. Karena tema yang diambil adalah petualangan mencari harta karun maka kata-kata atau jawaban yang dicari dari *puzzle* tersebut berhubungan dengan petualangan.

Permainan diawali dengan persiapan olahraga dengan ini pembaca diharapkan selalu melakukan pemanasan sebelum beraktifitas dan menjadi sebuah kebiasaan.



Gambar 3.3 Bagian *Puzzle* yang pertama

Puzzle pertama adalah mencari 5 kata yang berhubungan dengan petualangan. Kata kata yang harus dicari adalah **Ransel** sebagai menyimpan peralatan mencari harta karun, **Kompas** dan **Peta** sebagai penunjuk arah untuk mencari harta karun. **Senter** sebagai alat bantu untuk menjelajahi gua. **Kaca Pembesar, Sekop, Tali** sebagai alat bantu untuk mendapatkan dan membuka peti harta karun.



Gambar 3.4 Bagian *Puzzle* yang pertama

Puzzle kedua yaitu labirin. Pembaca diharapkan dapat memaksimalkan kecerdasannya untuk mencari jalan yang benar. *Puzzle* ini bercerita saat tokoh tokoh dari majalah memasuki gua tempat harta karun itu berada.



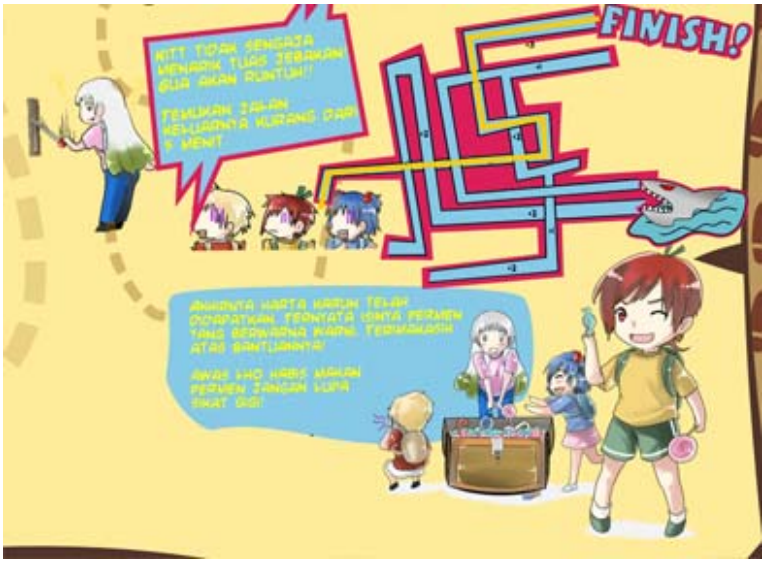
Gambar 3.5 Bagian *Puzzle* yang kedua

Puzzle yang ketiga adalah teka teki silang. Isi materi dari *puzzle* silang pun masih disesuaikan dengan tema. seperti **Jebakan, Piramida, Peta, Kompas, Amazon, Indiana Jones, Utara, *Cave*, Barat, *Ancient*.** *Puzzle* ini harus dilewati untuk mendapatkan apa yang dicari dari keseluruhan *puzzle* ini. Sehingga pembaca akan dibuat sangat tertarik untuk mengisi *puzzle* ini.



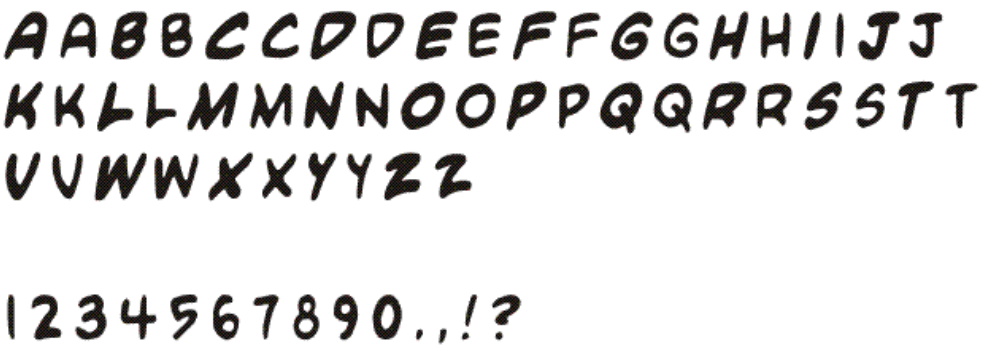
Gambar 3.6 Bagian *Puzzle* yang ketiga

Puzzle yang terakhir adalah *puzzle* labirin namun harus memikirkan batas waktu yang harus dicapai. Batas waktu yang harus dicapai adalah 5 menit. Cerita dari munculnya *puzzle* ini adalah pada saat salah satu tokoh Kiddo yaitu Kitt tanpa sengaja menekan tuas jebakan yang menyebabkan gua runtuh.



Gambar 3.7 Bagian *Puzzle* yang keempat

Font pada teks menggunakan *font* yang berkesan komik dan *fun.* Maka dari itu dipilihlah *font* **Blambot *Custom***



Gambar 3.8 Contoh *Font* **Blambot *Custom***

Font tersebut mempunyai kesan yang *fun* serta mendukung warna background agar pembaca merasa ikut terbawa *fun* dalam mengerjakan atau mengisi *puzzle* ini.

Warna yang dipilih oleh pratikan yaitu kombinasi warna coklat, magenta dan biru.



Gambar 3.9 Tema warna pada *puzzle*

Ukuran untuk satu halaman ini adalah 21.25 x 28.5 jadi untuk *spread* menjadi 42.5 x 28.5.

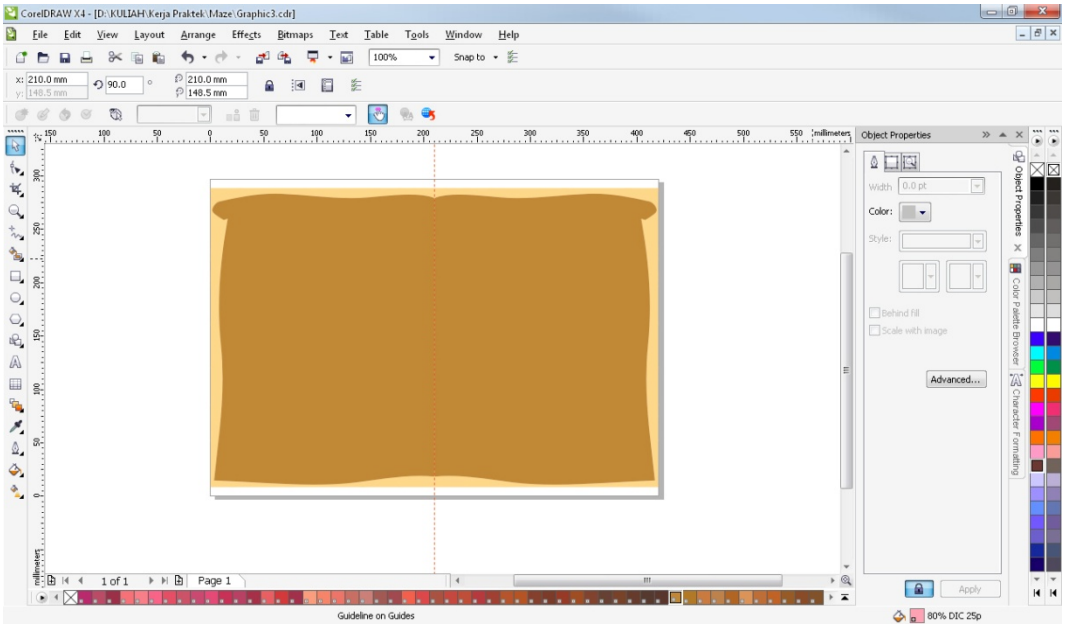
3.4.2. Teknis Perancangan

Setelah seksta rancangan puzzle dibuat, maka praktikan mulai membuat *layout background* yang menyerupai peta harta karun.

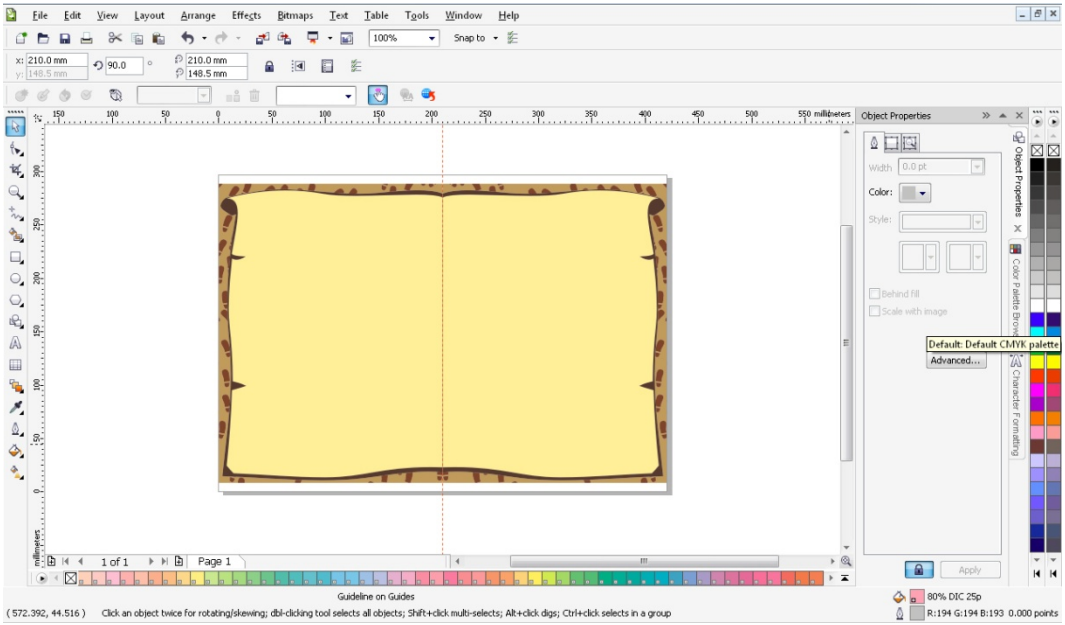


Gambar 3.10 Referensi *background* untuk *layout puzzle* (sumber : allpostersimages.com, leehansen.com)

Konsep *background* dibuat menyerupai peta harta karun. Kertas yang ditampilkan pun menyerupai kertas lusuh yang sudah tersimpan lama sehingga berwarna coklat, namun visualisasinya tidak dibuat detail karena memikirkan segmentasi yang dibuat untuk anak-anak 6-12 tahun.

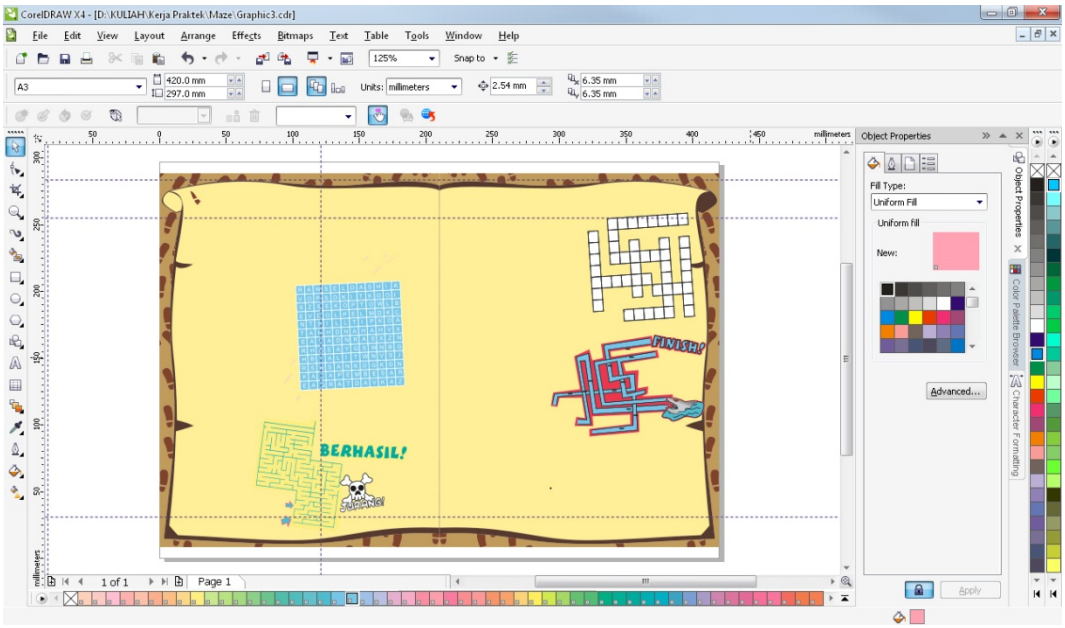


Gambar 3.11 Proses awal *background* untuk *layout puzzle*

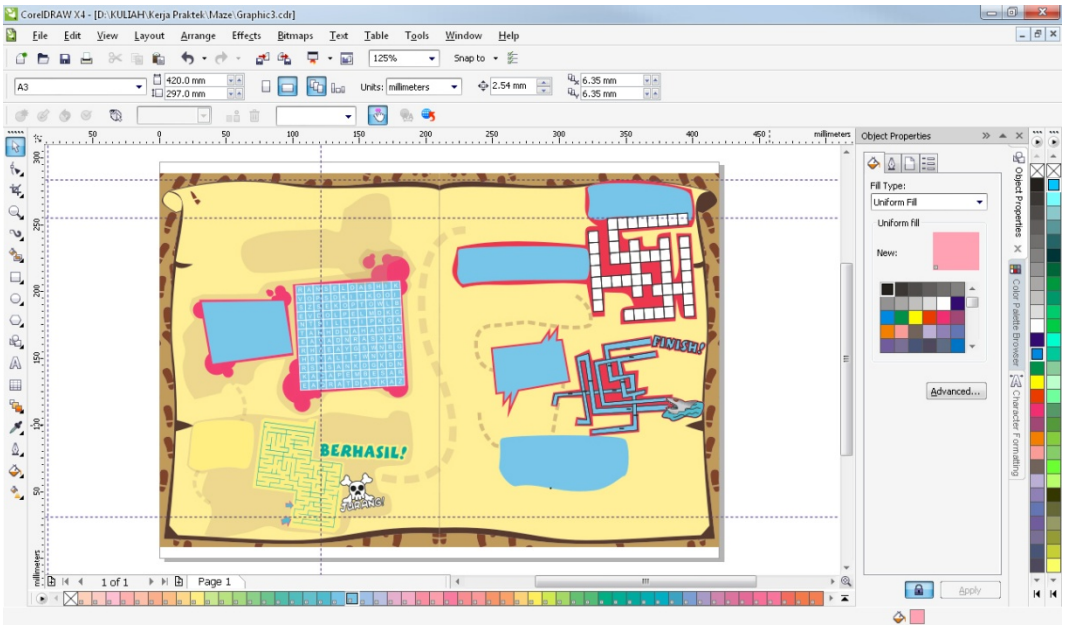


Gambar 3.12 Proses *background* untuk *layout puzzle*

Setelah *background* dibuat lalu dilanjutkan dengan penempatan *puzzle*

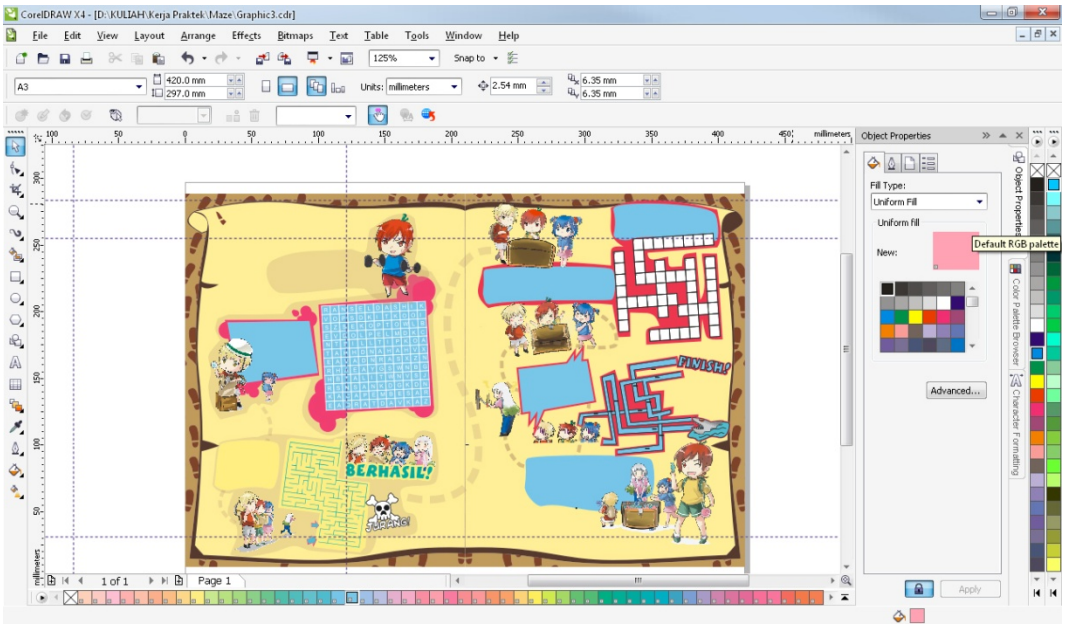


Gambar 3.13 Proses pembuatan *layout puzzle*



Gambar 3.14 Proses pembuatan *layout puzzle*

Selanjutnya memasukan tipografi dan illustrasi pendukung. Tipografi yang memakai jenis huruf Blambot *Custom* untuk memberikan penjelasan cerita. Illustrasi karakter dari majalah Kiddo digambar dengan gaya gambar *manga* yang dibuat oleh rekan kerja praktikan yaitu Nurul Latiefah.



Gambar 3.15 Proses pembuatan *layout puzzle*

Hasil akhir halaman *spread* akan diaplikasikan pada ukuran 21.25 x 28.5 jadi untuk *spread* menjadi 42.5 x 28.5.



Gambar 3.16 Hasil Akhir