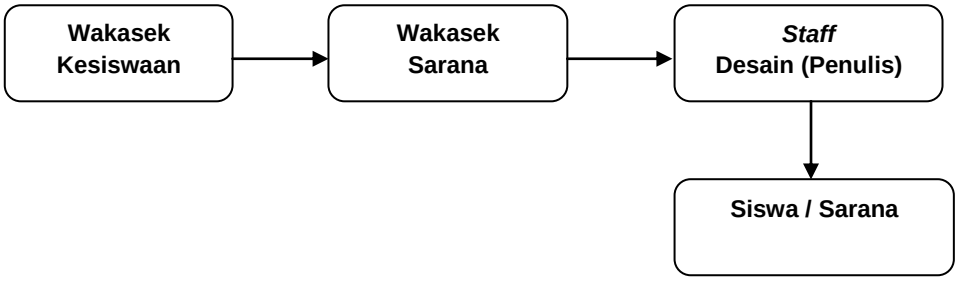
BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan di SMA Pasundan 2 Bandung

Berdasarkan pelaksanaan Kerja Praktek di SMA Pasundan 2 Bandung. Penulis ditempatkan dibagian *Staff* Urusan Siswa bagian Desain Grafis bekerja sama dengan Wakasek Urusan Kesiswaan dan Wakasek Urusan Sarana khususnya dibagian kesiswaan di SMA Pasundan 2 Bandung. Dimana tugasnya tersebut untuk mengatur dan memanfaatkan sarana yang tersedia dan cukup layak untuk dimanfaatkan se-efektif mungkin agar dijaga, ditata atau didesain demi kenyamanan guru, karyawan, maupun siswa. Dalam pelaksanaan Kerja Praktek penulis diberikan pengarahan dan bimbingan mengenai penyaluran pesan moral dan pendekatan verbal terhadap siswa, yang tentunya akan diaplikasikan terhadap kemampuan penulis di bidang desain grafis.



Tabel III.1

Akses Kerja

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di SMA Pasundan 2 Bandung

Kerja Praktek dilaksanakan berdasarkan jadwal yang telah ditentukan oleh pihak perusahaan yaitu dilakukan dalam satu periode tertentu yaitu mulai tanggal 19 Maret 2012 sampai dengan tanggal 21 Mei 2012. Dalam melaksanakan Kerja Praktek ini penulis melakukan beberapa

kegiatan yang ada di SMA Pasundan 2 Bandung khususnya di bagian Urusan Siswa. Selama penulis melaksanakan Kerja Praktek di SMA Pasundan 2 Bandung, penulis diberi tugas yang sekiranya dapat dikuasai oleh penulis. Adapun tugas penulis selama pelaksanaan Kerja Praktek di SMA Pasundan 2 Bandung sebagai berikut :

1. Mengamati tingkah pola siswa.
2. Mendapatkan gambaran umum tentang sejarah perusahaan, nilai - nilai dasar serta etika perusahaan dan penjelasan mengenai struktur organisasi SMA Pasundan 2 Bandung.
3. Mendapatkan penjelasan struktur daftar siswa SMA Pasundan 2 Bandung dari kelas sepuluh hingga dua belas baik itu kelas Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) maupun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan kelas Sekolah Bertaraf Internasional (SBI) ataupun kelas reguler.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Metode merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data yang diperoleh juga harus data empiris yang mempunyai kriteria tertentu yaitu *Valid*. *Valid* menunjukan derajat ketetapan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Menurut Ahmad Iskak, menyatakan bahwa **“**Laporan adalah komunikasi penulis untuk menyampaikan informasi kepada pihak lain karena tanggung jawab yang dibebankannya**”**. (2006 : 124). Oleh sebab itu, dalam pengambilan data untuk penulisan Laporan Kerja Praktek penulis menggunanken Metode Survey atau Lapangan yaitu digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah dan bisa dipertanggung jawabkan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. **Observasi**

   Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya. Observasi tidak terbatas kepada orang, tetapi objek – objek alam yang lain, sehingga penulis tidak perlu selalu berkomunikasi dengan orang. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penulis berkenaan dengan perilaku menulis, proses kerja, gejala – gejala alam, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, penulis melihat secara langsung semua kegiatan yang dilakukan oleh *staff* perusahaan dan mengambil kesimpulan untuk dijadikan data dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek.

2. **Pertemuan langsung**

   Pertemuan secara langsung kepada pembimbing untuk melakukan proses asistensi dan pemberian penjelasan tugas yang diberikan kepada penulis.

3.4 Perancangan Informasi Grafis Sebagai Sarana Edukasi SMA Pasundan 2 Bandung

Perancangan dimulai dari pencarian data, penetapan beberapa kalimat baik itu persuasif dan larangan, sketsa manual, penetapan warna, pemilihan tipografi, dan pada tahapan akhir berupa *final artwork,* ditahap pertama penulis harus mengumpulkan semua data dan hasil observasi. Setelah data-data terkumpul, penulis mulai membuat sketsa manual untuk *layout* dan *image* lalu kemudian dibuatlah digitalisasinya. Dengan menggunakan *software* yang sudah ditentukan, pertama aplikasi *CorelDRAW X4* untuk merancang gambar dan untuk membuat *layout*-nya sampai selesai dan hasil akhirnya yang berupa *jpeg*.

3.4.1 Konsep Perancangan Informasi Grafis

Penulis pertama-tama mencari data penting melalui meneliti dengan metode yang diterapkan serta konsultasi dengan pembimbing dan pihak yang berkaitan sebelum perancangan dimulai, setelah itu penulis memulai mencari ide dengan mencari kalimat-kalimat dan kata kunci yang mengandung unsur informasi, persuasif, peringatan, dan larangan yang nantinya akan diaplikasikan ke bentuk desain, setelah melalui proses pemilihan dan seleksi dari beberapa kata kunci, kalimat dan sub-kalimat, penulis mencoba untuk menyesuaikan dengan tema yang sesuai dengan *trend* anak sekolah atau remaja SMA yang menarik dan *simple,* namun disuguhi kesan formal*.* Ada pun langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis untuk membuat media infografis ini adalah menentukan konsep yang mencakup :

- Pemilihan kalimat, kata kunci dan sub-kalimat
- Sketsa *layout*
- Perancangan warna
- Pemilihan tipografi
- *Layout*
- *Final artwork*

A. Pemilihan kalimat, kata kunci dan sub-kalimat

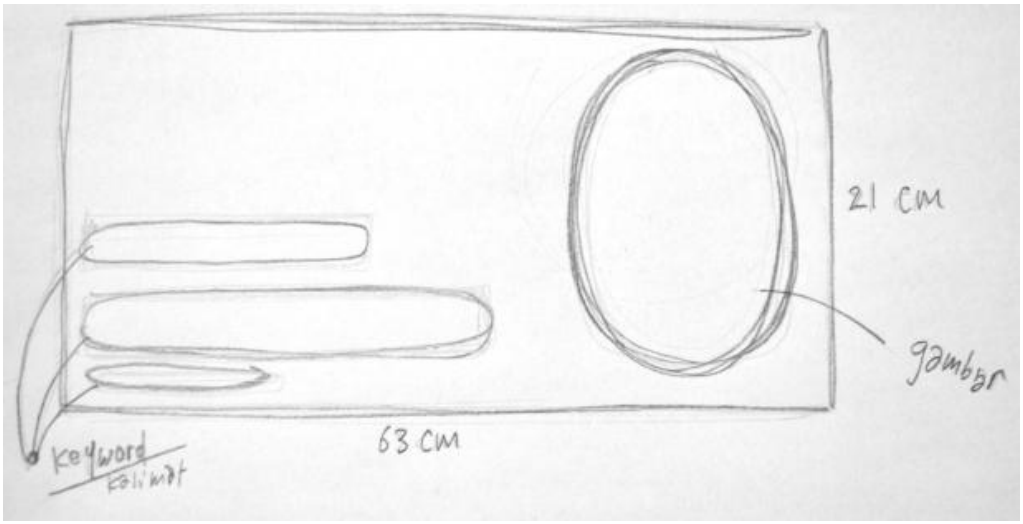
Dari beberapa kalimat dan sub-kalimat yang dicari, terpilih beberapa kalimat yang dipilih melalui proses seleksi, kalimat yang dipilih dari proses seleksi tersebut mencakup :

1. Ekstrakulikuler
   Kembangkanlah bakatmu untuk bekal di masa depan.
2. Sudah rapihkah anda ?
   Pakaian rapih, cerminan jati diri yang baik.
3. Tertib
   Harap tenang saat di kelas agar kelas nyaman.

4. Kebersihan sebagian dari iman
   Bersih lingkunganmu, bersih juga pikiranmu.
5. Mohon tenang, ada yang shalat
   Taat ibadah membuat hari kita lancar juga berpahala, yuk mari kita shalat.
6. Berparas rapih cerminan siswa yang bersahaja, bergayalah sewajarnya dan pada tempatnya.

B. Sketsa *layout*

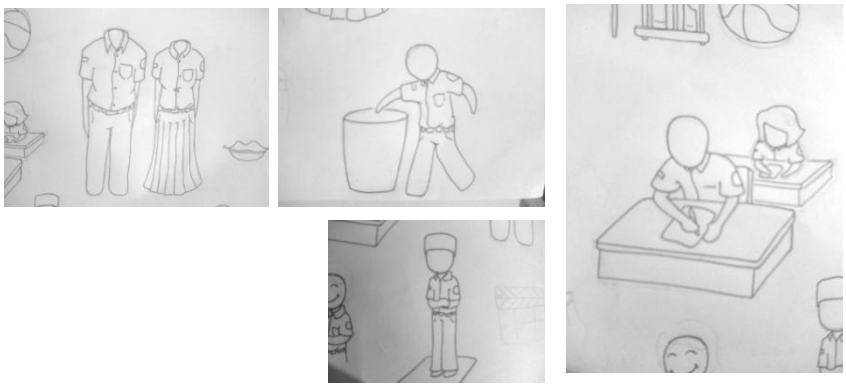
Setelah menetapkan kalimat lalu dilanjutkan ke proses sketsa untuk *layout, layout* berisikan *keyword* / kata kunci dan sub-kalimat beserta gambar.



Gambar III.1

Sketsa manual *layout media*

Selain sketsa *layout*, terdapat juga sketsa *image* yang nantinya akan diterapkan pada *layout* dan juga akan diproses menuju format *digital* dengan melalui proses *tracing* pada *software CorelDRAW X4*.



Gambar III.2

Sketsa manual *image visual*

C. Perancangan warna

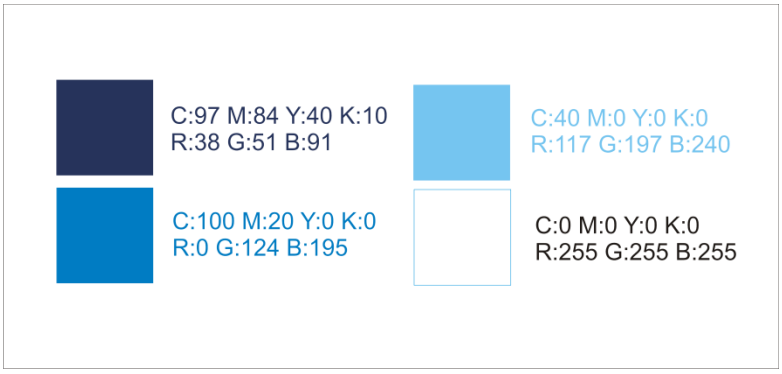
Setelah sketsa kini dilanjukan dengan proses pentapan warna dan tipografi yang akan digunakan. *Layout* infografis yang terbentuk *custom* ini menggunakan warna-warna yang diambil dari warna batik Yayasan Pasundan, serta bentuk *icon* awan mega mendung karena unsur budaya tepatnya budaya Indonesia wajib dipublikasikan, dan juga batik pasundan dan awan mega mendung banyak unsur warna biru yang membawa kesan damai, formal dan tegas. Format warna pada awalnya menggunakan warna RGB lalu nanti setelah akan naik cetak akan menggunakan format warna CMYK dengan format gambar *jpeg* (*Joint Photographic Expert Group*) *image*.



Gambar III.3

Batik Yayasan Pasundan dan batik mega mendung

Sumber: Doc.SMA Pasundan 2 Bandung & indonesiakutercinta.wordpress.com



Gambar III.4

Penetapan warna yang akan digunakan



Gambar III.5

***Icon* motif batik mega mendung**

D. Pemilihan tipografi

Dan setelah ditentukan warna yang akan dipilih dan *layout image* kini berlanjut pada proses pemilihan tipografi yang akan dipakai untuk diaplikasikan terhadap media. Tipografi yang digunakan ialah :

“ Diavlo Bold OTF ”

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

~!@#$%^&*()_+{}[]\|:;”’‹›,.?/

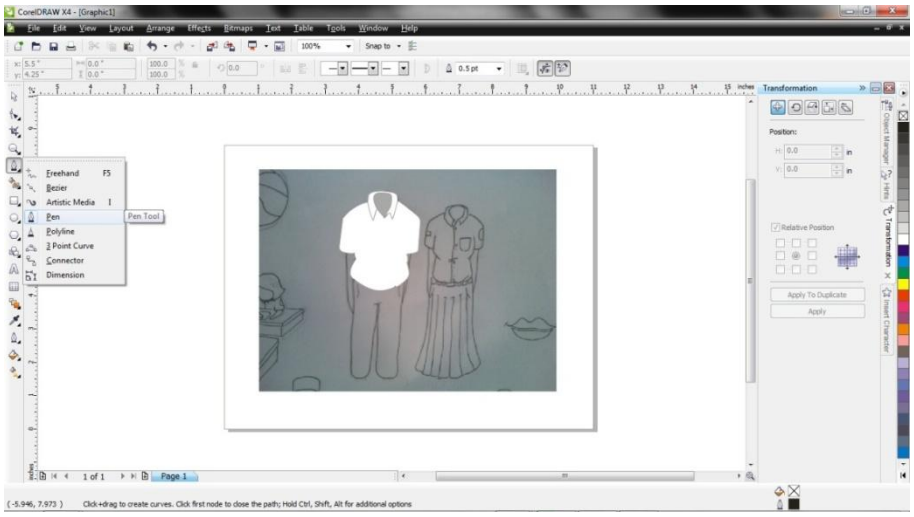
Jenis *font* ini sangat *flexible* untuk dipakai, menimbulkan kesan menarik dan *expressive* serta cocok dengan *layout* yang berwarna biru tua dengan kesan formal.

3.4.2 Teknis Perancangan Informasi Grafis

Teknis perancangan berisikan proses bagaimana penulis membuat *artwork* yang sudah ditentukan yaitu membuat elemen-elemen visual yang mendukung untuk diaplikasikan dengan beberapa tahapan. Tahapan perancangan informasi grafis terdiri dari :

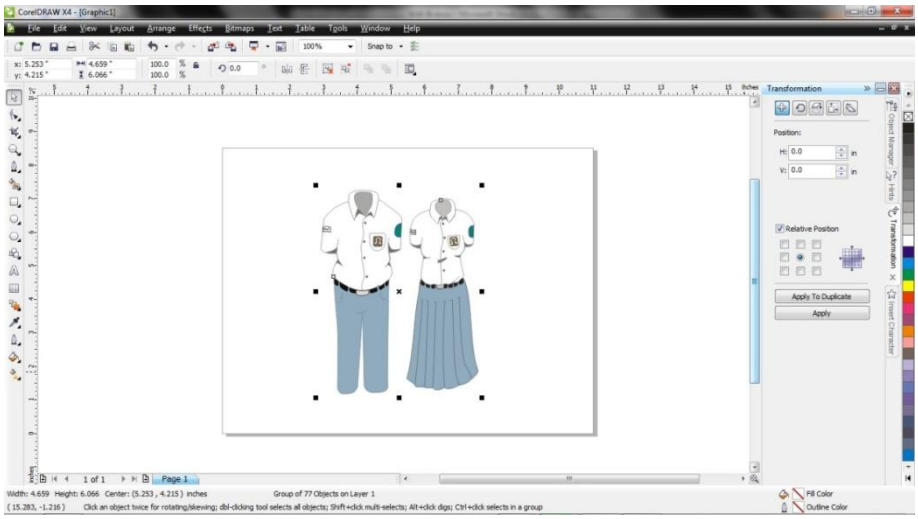
a. Tracing

Teknis perancangan elemen visual menggunakan *software CorelDRAW X4* dengan teknik *tracing* yang sebelumnya berupa sketsa manual, dengan merubah gambar manual menjadi *vector* atau gambar yang terdiri dari garis, dengan menggunakan *pen tools* di *software CorelDRAW X4,* hasil dari *final artwork* akan berupa format *jpeg.*



Gambar III.6

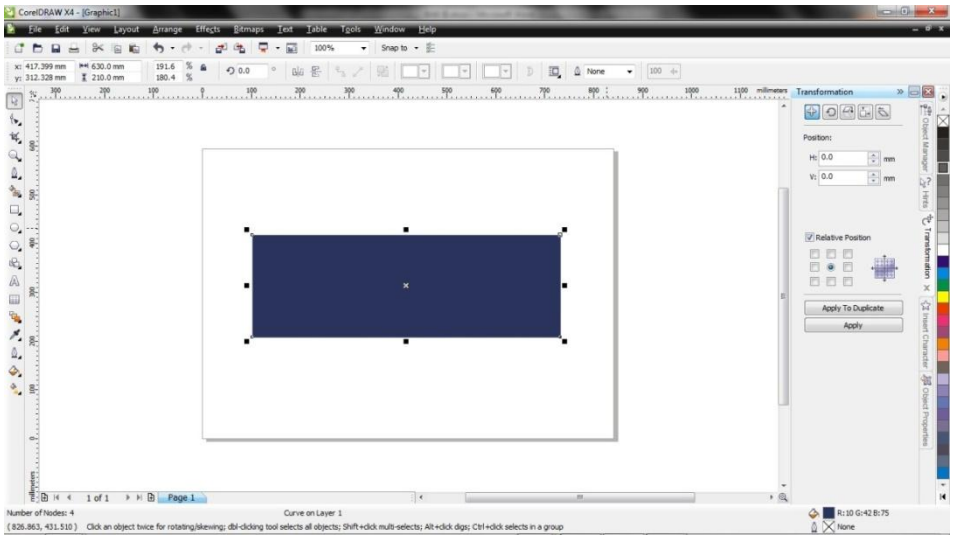
Proses pembuatan *image* dengan metode *tracing*



Gambar III.7

Proses pembuatan elemen visual dengan metode *tracing 2*

b. Layouting



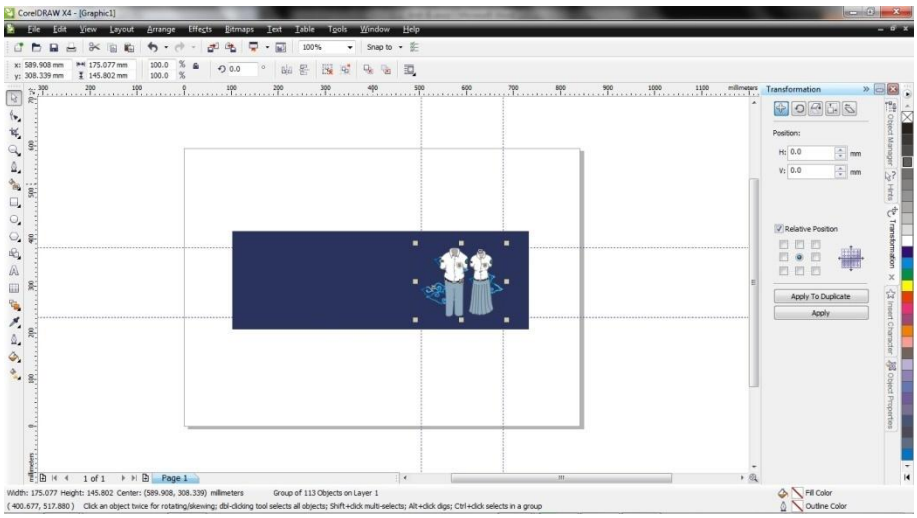
Gambar III.8

Proses pembuatan *layout*

Pada tahap ini praktikan melakukan proses *layouting* untuk menggabungkan kalimat dan *image.* Tahap pertama membuat *layout* dengan ukuran 63 x 21 cm dengan warna biru tua sebagai warna *background*.

c. Penambahan *Image*

Pada tahap selanjutnya penulis menambahkan *image* yang sudah melalui proses *tracing*, serta memposisikan penempatan *image*.

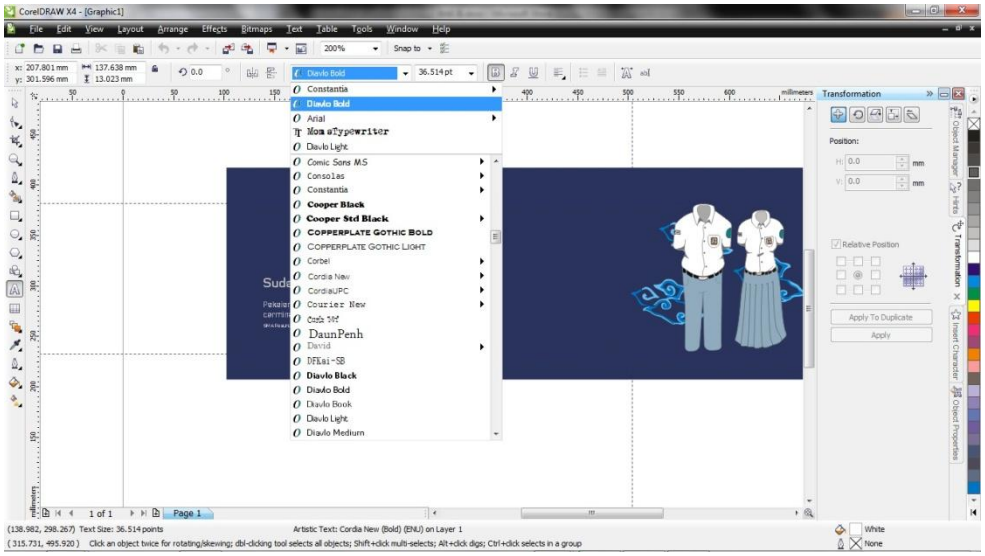


Gambar III.9

Penambahan *image* dalam *layout*

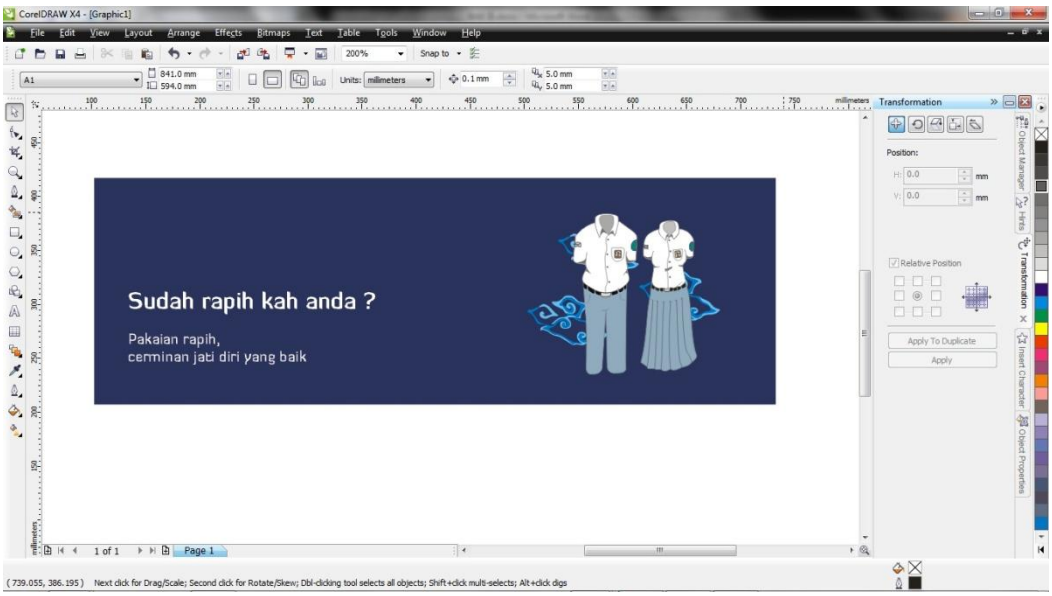
d. Penempatan tipografi

Pada tahap yang terakhir penulis menambahkan tipografi serta memposisikan penempatan tipografi sesuai dengan sketsa yang telah dibuat dengan menggunakan *font* yang telah dipilih yaitu *font Diavlo Bold OTF* sebagai isi informasi.



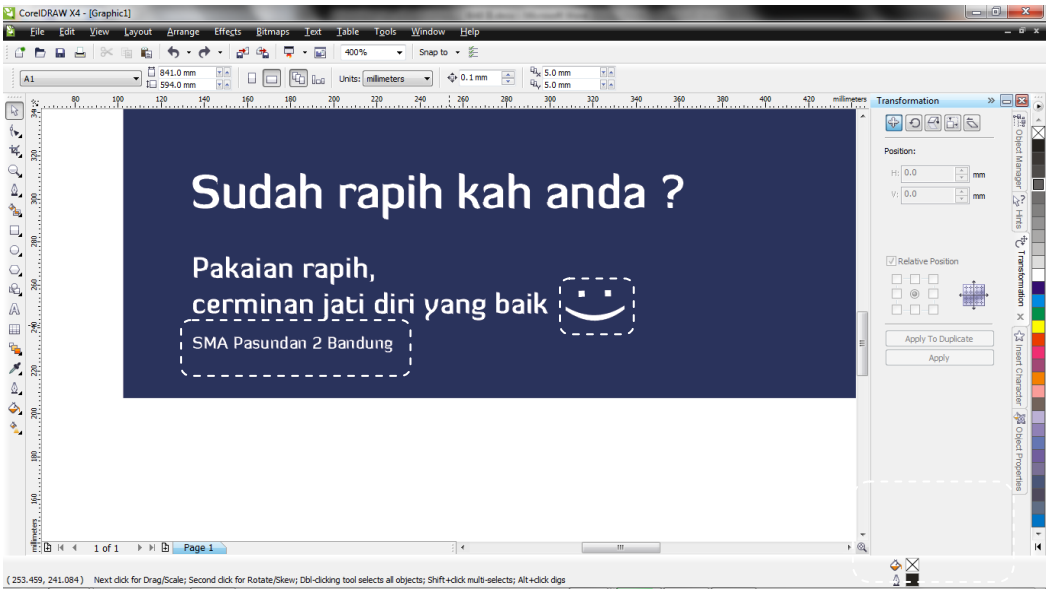
Gambar III.10

Penambahan tipografi dalam *layout*



Gambar III.11
Proses hasil akhir yang dipilih pembimbing

Setelah proses asistensi kepada pembimbing, ternyata pembimbing menyarankan menambahkan elemen gambar *smile image* agar memberikan kesan mengajak atau memberikan pernyataan persuasif secara ramah, dan juga menambahkan teks berupa nama perusahaan yaitu SMA Pasundan 2 Bandung pada setiap karya.



Gambar III.12
Penambahan *smile image* dan nama perusahaan

e. *Final Artwork*

Setelah selesai penulis memberikan hasil kerja kepada pengawas yang selanjutnya akan dilanjutkan ke proses cetak, setelah proses cetak lalu nantinya akan langsung diaplikasikan terhadap sarana yang dipilih.



Gambar III.13
Beberapa hasil akhir atau *final artwork*