BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

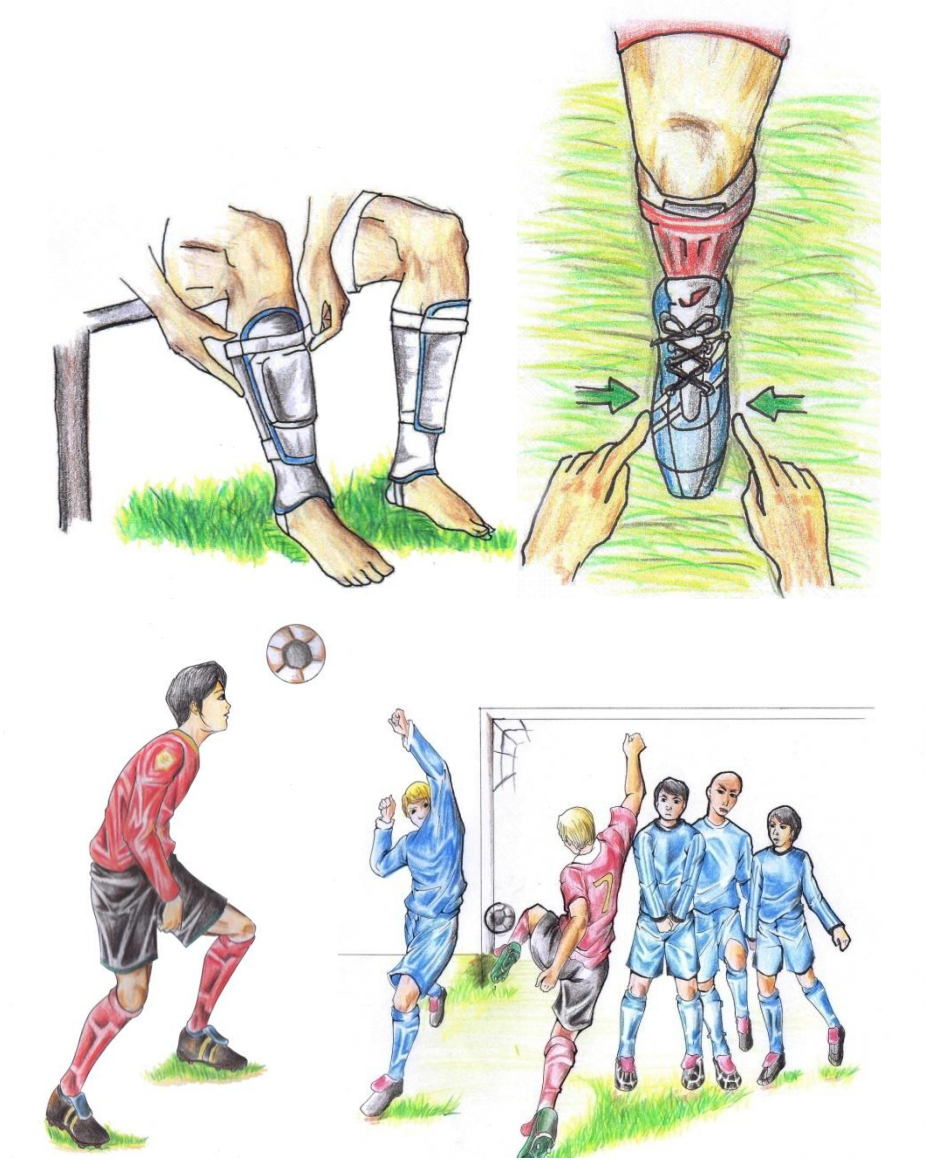
Pada pelaksanan kerja praktek, peranan praktikan di perusahaan sebagai praktikan yang diawasi oleh pembimbing di perusahaan CV. Nuansa Cendekia, ditempatkan dibagian desain dibawah divisi redaksi. Dimana bagian ini bertanggung jawab terhadap kreativitas pada sebuah buku yang akan diterbitkan. Tugas perusahaan yang diberikan kepada praktikan adalah membuat sampul buku dan membuat ilustrasi gambar pada buku yang berjudul Mahir Sepakbola.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Pekerjaan praktikan selama Kerja Praktek adalah bertanggung jawab dalam merevisi ulang membuat gambar pada isi halaman buku yang berjudul Pintar Bermain Bola beserta sampul bukunya.



Gambar III.1 Sampul Depan & Belakang



Gambar III.2 Ilustrasi Pada Isi Buku

3.3 Metode Kerja Praktek

Sebelum membuat ulang ataupun merevisi buku yang berjudul Mahir Sepakbola, praktikan terlebih dahulu membaca agar dapat memahami dan mengetahui isi dari buku, hal ini untuk menghindari praktikan membuat visual yang tidak sesuai dengan data sehingga terjadinya kesalahan persepsi informasi visual terhadap pembaca. Dari pembimbing praktek berupa seperti apa, bagaimana yang

diinginkan dan alasan mengapa buku ini dibuat ulang, hal ini perlu untuk menjadi dasar awal.

Tahap selanjutnya praktikan berfokus terlebih dahulu terhadap revisian pada isi gambar, seperti memisahkan mana gambar yang akan dibuat ulang oleh praktikan dan mana gambar yang tidak perlu dibuat ulang oleh praktikan. Kemudian praktikan memilih teknik pengerjaan yang tepat seperti apa dalam pembuatan buku tersebut tentunya dengan pertimbangan kemungkinan penyelesaian dan konsep yang diinginkan oleh pembimbing praktek.

Setelah itu baru mendesain sampul buku depan dan belakang tentunya dengan memperhatikan warna, huruf grafis visual yang seperti apa agar menarik dan tepat dengan judul yang digunakan. Program praktik yang digunakan menggunakan aplikasi grafis yang dapat mendukung praktikan dalam mengerjakan yaitu *Adobe Premium Photoshop* CS5*, Illustrator* CS5 dan *Indesign* CS5.

3.4 Perancangan Tata Letak Dalam Membuat Buku yang Berjudul Mahir SepakBola

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep target yang praktikan gunakan dalam pembuatan buku adalah masih usia produktif dalam berolahraga yaitu remaja kebawah tetapi tidak juga mengesampingkan para pengguna dewasa, sehingga dibuatlah gambar ilustrasi berwarna agar mengurangi rasa bosan, lebih menarik dan dengan ilustrasi pendekatan makna lebih muda.

Untuk pembuatan ilustrasi yaitu mengunakan teknik memotong, dengan tujuan menambahkan gambar tentunya agar dapat membantu menjelaskan maksud dari buku tersebut baik dari segi teori ataupun meragakan melalui gambar ilustrasi

sehingga pembaca mudah mengerti dan merasa terbantu langsung dengan bimbingan gambar.

Sedangkan konsep pada sampul buku yang diambil adalah ilustrasi yang menyesuaikan judul, dengan pembuatan yang berkesan modern atas landasan perevisian buku tersebut sehingga dibuatlah ilustrasi menggunakan *vektor lllustrator* agar berkesan modern dengan menggunakan pemain bola yang sukses ataupun pemain profesional yang tujuannya sebagai tawaran bahwasannya para pengguna buku dapat menjadi seperti mereka, tentunya dengan ketekunan dan usaha.

3.4.2 Studi Karakter

Warna

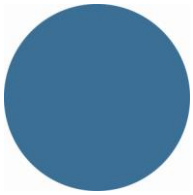
Gambar pada isi buku untuk seragam para pemain bola menggunakan warna bervariasi dari warna merah, kuning, ungu hitam dan biru, tentunya bertujuan agar tidak membosankan tetapi cenderung banyak digunakan warna merah dan biru dikarenakan makna warna merah agar dapat memberi dampak semangat pada pengguna buku dan tidak membosankan karena gelombang warnanya yang panjang. Sedangkan warna biru bersimbolkan kecerdasan dan dapat membantu pengguna. Secara tidak langsung warna biru dapat menenangkan pembaca dan membuat rasa percaya diri kepada pembaca.

Untuk aksen penyegaran pada gambar digunakan warna kuning yang berlapis hijau agar terasa segar pada gambar dan nyata, warna ini digunakan pada rumput.



Gambar III.2 Warna Gambar

Untuk sampul digunakan dengan konsep yang hampir sama dalam pembuatan ilustrasi gambar pada isi halaman dengan warna merah dan biru, tetapi warna biru yang digunakan adalah warna biru *cyan* yaitu antara warna biru dan hijau dengan maksud menghindari warna dasar pada sampul yang menggunakan teknik ilustrasi *vektor*.



R: 34, G : 119, B: 147 / C: 70, M: 15, Y: 10, K: 37.

Sedangkan untuk warna kostum karakter hanya mengikuti kostum dari pemain bola itu sendiri dengan tujuan agar mudah dikenal tanpa menyantumkan logo dari asal pemain.



R: 95, G : 57, B: 19 / C: 40, M: 70, Y: 100, K: 50.

Untuk warna coklat pada sampul buku digunakan dengan maksud kemantapan dan dikombinasikan dengan warna kuning

seakan penghargaan keberhasilan sebagai wujud kepercayaan penghargaan.

Huruf

Huruf yang digunakan untuk isi materi *CG Omega* adalah huruf standar perusahaan yang diantaranya *Arial* dan *Myriad*. untuk sampul pada buku digunakan huruf *Myriad Pro* dan *Etter Fothic STD*.

Landasan desain penggunaan terhadap sampul buku yaitu huruf *Letter Gothic STD*. Selain huruf ini masih keluarga *serif*. Berbicara tentang kekokohan dan dikombinasikan dengan kemiringan yang digunakan pada huruf ini berkesan akrab, mantap dan tetap formal.

Sedangkan penggunaan huruf dengan *bold*, bermakna berat, penyatuan dan kekuatan hal ini dimaksudkan agar adanya penekanan pada judul guna memberikan aksen dimana berlandasan makna dari buku bahwa sepakbola mengandung unsur kuat dan kesatuan.

Diantaranya

Arial

! ” # $ % & ’ ( ) * + , - / : ; < = > ? @ ^ _ ` ~ { } [ ]

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A B C D E 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 e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Myriad Pro

`~!@#$%^&*()-_=+[]{};:’”,.<>/?

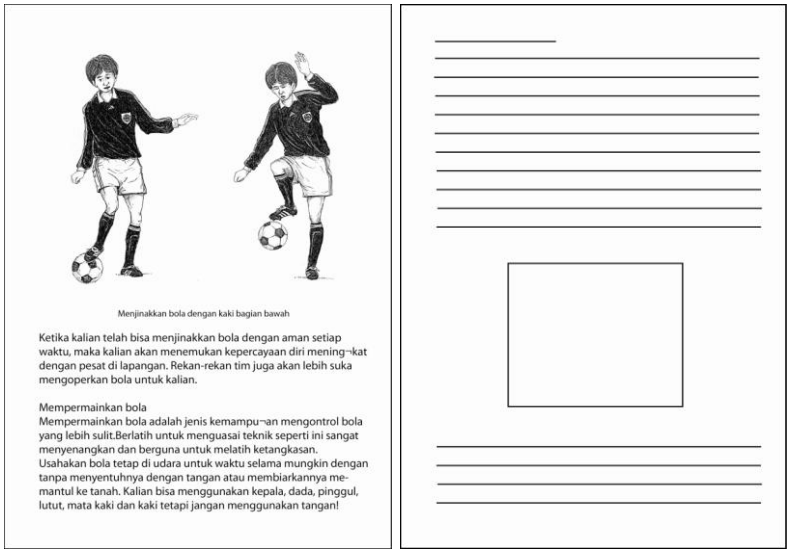
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUFWXYZ

abcdefghijklmnopqrstufwxyz

3.4.3 Tata Letak yang Dipakai

- Konsep Sketsa Halaman Pada Isi



Gambar III.2 Sketsa Halaman Isi

Sketsa yang digunakan pada pengerjaan pembuatan ulang pada buku tetap menggunakan susunan yang telah ada sehingga praktikan tidak membuat ulang susunan tata letak kembali pada buku hanya saja ada penyesuaian tata letak antara gambar lama dengan gambar ilustrasi yang baru.

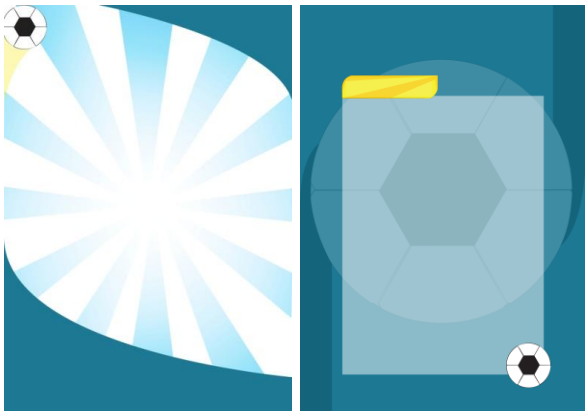
- Konsep Sketsa Pada Sampul



Gambar III.3 Sketsa Sampul

Sketsa dilakukan untuk mempermudah proses pengerjaan visual agar sesuai dengan konsep perancangan sampul pada buku, pada dasarnya konsep ini menggunakan gambar sebagai pusat dari arah mata yaitu gambar diletakkan pada tengah area buku sehinga berfokus pada gambar dan kemudian pada tulisan.

3.4.4 Visual Tata Letak Latar Pada Sampul



Cover depan Cover belakang

Gambar III.4 Gambar Latar Untuk Sampul Buku

Visual latar pada sampul depan yaitu menggunakan teknik pancaran cahaya dengan tujuan menonjolkan ilustrasi pada gambar karakter bermain bola dan seakan luas, sedangkan dari garis luar digunakan garis lengkung yang bertujuan membuat irama gerak seakan ada gerakan hal ini diambil dari garis lengkung dari gerakan bola yang ditendang.

Sedangkan sampul belakang hampir sama yaitu dengan menambah aksen gerakan pada bola yang berpusat ditengah bermakna kemantapan perputaran bola, untuk latar bidang warna putih dijadikan transparan dengan menggunakan *opacity* agar memberi area penulisan sampul belakang buku sehingga tingkat keterbacaan tidak terganggu.

3.4.5 Ilustrasi Gambar



Cover depan

Gambar III.5 Gambar Ilustrasi

Konsep pada sampul yang diambil adalah ilustrasi *vektor* yang menyesuaikan judul pada pembuatan sampul. Tentunya dengan harapan pembuatan ilustrasi pada sampul berkesan modern atas landasan merevisi, sehingga dibuatlah ilustrasi menggunakan *vektor Illustrator* agar terkesan kemoderenan dengan menggunakan pemain bola yang sukses ataupun pemain profesional ditambah pita predikat yang berwarna kuning emas tampak berkesan kesuksesan mereka adalah hal yang sama diawal dari pembelajaran keilmuan dasar bermain bola. Dengan kata lain tujuan ilustrasi ini sebagai tawaran bahwasannya para pengguna buku dapat menjadi seperti mereka pula, tentunya dengan ketekunan dan usaha.

3.4.6 Penyatuan Latar, Gambar, dan Tipografi



Gambar III.7 Sampul Depan & Belakang



Halaman 61

Gambar III.8 Penyatuan Tata Letak, Gambar dan Huruf Dalam Halaman

Setelah sketsa, warna, huruf, gambar, dan latar praktikan mulai menyusun tata letak, dan jadilah gambar seperti yang tertera di atas Gambar III.7 & Gambar III.8.

3.4.7 Hasil Cetak



Gambar III.9 Aplikasi Media Buku

Spesifikasi fisik buku berjudul Mahir Sepakbola adalah 131 halaman.; 15,5 x 23,5 Cm: HVS 60 gram, untuk sampul *artpaper* 110 gram.