BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Selama kurang lebih 25 hari menetap sebagai salah satu karyasiswa dari perguran tinggi Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) yang melakukan kerja praktek di Dinas Permukiman dan Perumahan Provinsi Jawa Barat pada kegiatan satuan kerja DISKIMRUM, peranan yang diberikan oleh Dinas disesuaikan dengan bidang keahlian penulis miliki, yakni sebagai desainer grafis. Peranan sebagai desainer grafis sangat dibutuhkan dalam dinas, dikarenakan Dinas belum memiliki karyasiswa yang mempunyai keahlian di bidang desain. Sebagai desainer grafis sangat membantu untuk kepentingan Dinas, dimana desainer grafis merancang sebuah konsep desain yang menarik untuk diperlihatkan kepada Dinas instansi terkait beserta *stakeholder* (Masyarakat Yang Berkepentingan) baik itu secara visual.

Peranan penulis di dalam perusahaan sebagai desainer grafis yakni untuk membantu berbagai macam yang menyangkut tentang desain grafis, sebagai contoh yaitu perancangan atribut untuk perlengkapan sosialisasi yang diadakan oleh dinas terkait, dimana atribut tersebut memerlukan visualisasi yang menarik dan dapat dipahami oleh masyarakat yang berkepentingan, atribut itu seperti pembuatan spanduk, X-banner, sampul buku Panduan, sampul CD dan stiker CD.

3.2 Perkerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Dalam merancang buku panduan penulis melakukan beberapa tahapan pelaksanaan proses pembuatan adalah sebagai berikut : pihak perusahaan memberikan pengarahan dan materi-materi seperti judul yang

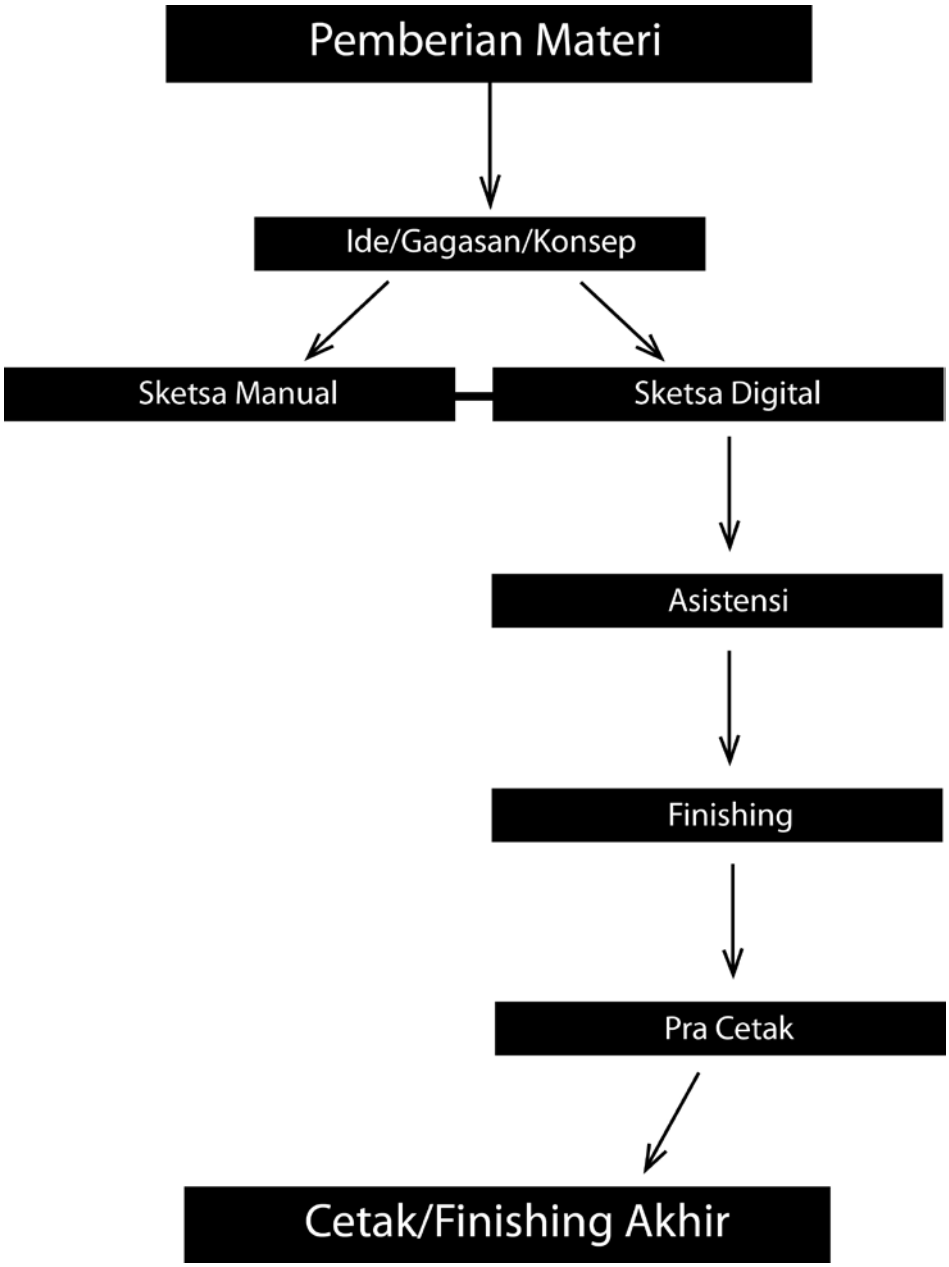
akan dijadikan acara dan memberikan berbagai masukan ide visualisasi agar penulis lebih terarah, seperti masukan ide gambar-gambar apa saja yang akan di masukan kedalam *layout*, warna, jenis tipografi dan elemen visual yang boleh dan dilarang untuk di tuangkan kedalam *layout.*

3.3 Metode Kerja Praktikan

Setelah melakukan reset berupa analisis dan eksperimen tentang pembuatan atribut acara sosialisasi terutama pada *cover* panduan acara yang telah dilakukan, pembimbing lapangan bertugas mengontrol dan memberikan arahan serta konsep visual agar terarah sesuai dengan judul acara yang akan dilaksanakan. Kemudian hasil dari pengarahan tersebut penulis langsung membuat konsep dan gagasan, mencari gambar dan referensi melalui *google* lalu mengaplikasikannya melalui media digital dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop sebagai proses akhir.

Setelah semua *fix* dan disetujui baik itu oleh pembimbing lapangan dan semua staff yang bertugas di kantor, presentasi karya diterima maka langkah selanjutnya adalah mencetak hasil karya dengan dimasukan kedalam flashdisk berformat JPEG dan dicetak di percetakan. Setelah beres tepat pada waktunya H-1 segala macam atribut dipasangkan di tempat acara berlangsung, buku panduan diterima oleh peserta pada waktu pendaftaran berlangsung.

Untuk lebih jelasnya proses pekerjaan dapat dilihat pada bagan kerja (Tbl. III.1) dibawah ini :



Tabel III.1 Bagan Proses Kerja

3.4 Perancangan

Selama melaksanakan Kerja Praktek penulis memperoleh banyak pengalaman dan kedisiplinan dalam hal bekerja, dimana semua dituntut agar mampu menyelesaikan pekerjaan tepat pada waktunya.

Untuk menyelesaikan pekerjaan atau karya kita dituntut untuk mengumpulkan data-data terlebih dahulu dari apa yang kita akan tuangkan kedalam bentuk desain/visualisasi. Setalah itu baru dimulai proses untuk mendesain, dengan menggunakan *software* yang telah dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan dan ada beberapa tahap atau cara untuk mendesain *cover layout*, pertama sketsa tangan yang berupa *layout* atau tata letak dimana saja akan ditempatkannya seperti judul, gambar, digital visual, warna dan tipografi yang digunakan. Setelah itu melakukan proses digital, berikut tahap-tahapnya :

3.4.1 Konsep Perancangan

Tahap pertama dalam perancangan desain yaitu dengan diberikannya tema sosialisasi dari pembimbing, dengan tema “Nuansa Pemerintahan Kota Bandung Jawa Barat” yang di dalamnya terdapat gambar gedung-gedung pemerintahan, peta Jawa Barat dan permukiman di wilayah kota Bandung. Setelah itu pembuatan sketsa desain, dimana semua ide-ide spontan tertuang kedalam selembar kertas untuk menghasilkan beberapa alternatif gambar dan visualisasi yang cocok untuk digabungkan menjadi sebuah karya, setelah itu konsep visual tersebut dipindahkan kedalam digital dan mencoba di perbaiki di edit sapersatu agar lebih baik lagi. *Software* yang digunakan untuk mengedit diantaranya Adobe Illustrator untuk mendesain baik itu gambar, tipografi dan tata letak, sedangkan Adobe Photoshop berguna sebagai hasil finishing dari pembuatan desain yang memakai Illustrator.

Untuk Bagian Depan Cover Panduan :



Gbr III.1 Judul Acara Yang Tertera Pada Cover Buku Panduan

Font yang digunakan pada tulisan **PANDUAN** (Gbr III.1) memakai font Sans Serif Futura Extra Black Condensed BT yang berukuran 63.23 pt. mengapa mengambil font ini karena font atau aksara tersebut lebih tebal dan besar diantara yang lain itu bertujuan agar lebih terlihat dan menunjukan bahwa buku ini adalah Panduan. Sedangkan untuk font **Fasilitasi Percepatan Proses Mendapatkan rekomendasai Gubernur dan Legislasi RTRW Kabupaten dan Kota** (Gbr III.1) memakai font Harabara Regular yang berukuran 40.32 pt. Penggunaan pada tulisan yaitu warna hitam *solid* (R : 0, G : 0, B : 0) karena lebih jelas, mudah terbaca dan rapih.



Gbr III.2 Satuan Kerja Dinas Permukiman dan Perumahan Prov Jabar

Sedangkan untuk tulisan Satuan Kerja Dinas Permukiman dan Perumahan Provinsi Jawa Barat (Gbr III.2) menggunakan jenis font San Serif yaitu Juice Bold berukuran 10.89 pt berwarna hitam *solid* (R : 0, G : 0, B : 0) agar telihat rapih, mudah terbaca dan serasi dengan judul.



Gbr III.3 *Shape* Grafis

Pembuatan *shape* melengkung (Gbr III.3) dengan kedua objek yang sama. Pembuatan shape ini bertujuan untuk memperlihatkan atau memvisualisasikan grafis agar terlihat hidup, modern dan mempunyai tujuan, pencapaian hasil serta adanya kerjasama antara pemerintah pusat provinsi dan daerah agar sosialisasi dapat tersampaikan. Warna yang di gunakan untuk *shape* pertama yaitu kuning (R: 255 G: 224 B: 0), dan *shape* kedua mengunakan warna orange (R: 255 G: 194 B: 0), warna tersebut mempunyai makna dari kegiatan yang dimaksud.

Gbr III.4 Warna *Background* Untuk Tampak Depan

Pembuatan *background* (Gbr III.4) berfungsi untuk menghiasi dan mewarnai bagian belakang pada halaman karena *foreground* (bagian depan) yang digunakan adalah warna-warna yang sedikit gelap. Warna yang digunakan yaitu warna biru langit (R: 204 G: 255 B: 245) warna biru melambangkan langit yang merupakan pencapaian tertinggi untuk kesuksesan kegiatan sosialiasasi ini.



Gbr III.5 Foto Jembatan Pasupati Bandung (Sumber : Google)

Penggunaan foto jembatan pasoepati (Gbr III.5) bertujuan untuk memperlihatkan salah satu ikon Jawa Barat hasil dari pembangunan yang ada dikota Bandung selain dari gedung sate.



Gbr III.6 Logo Pekerjaan Umum (PU) & Provinsi Jawa Barat

Penggunaan logo Pekerjaan Umum dan Provinsi Jawa Barat (Gbr III.6) bertujuan atas terkaitnya kerja sama antar pusat dan provinsi, baik dari sumber daya manusia dan pendanaan.

Untuk *Layout* Bagian Belakang *Cover* :



Gbr III.7 Warna *Background Layout* Tampak Belakang

Pengunaan dari warna *Background* orange dan kuning melambangkan kemakmuran dan kesejahteraan bagi masyarakat khususnya provinsi Jawa Barat. Warna tersebut identik dengan lambang Pekerjaan Umum (PU) dan Lambang Jawa Barat yang terlihat dari lingkaran dan gambar padi. Warna yang digunakan yaitu orange (R: 255 G: 170 B:0) dan warna kuning (R: 255 G: 237 B: 0) yang bergradasi.



Gbr III.8 Nama Tulisan Satuan Kerja Dinas Permukiman dan Perumahan Provinsi Jawa Barat

Tulisan Satuan Kerja Dinas Permukiman dan Perumahan Provinsi Jawa Barat (Gbr III.8) Bertujuan untuk identitas dari penyelengara kegiatan. Jenis font San Serif yaitu Juice Bold berukuran 12pt yang berwarna merah (R: 255 G: 66 B: 0) ditempatkan dibagian pusat.



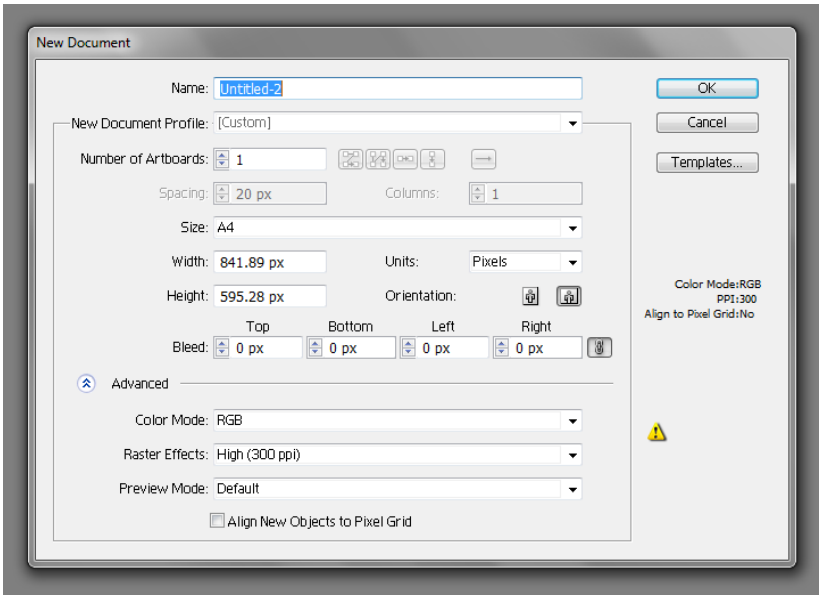
Gbr III. 9 *Shape* Grafis

Pembuatan *Shape* Grafis tersebut yakni agar terkesan manarik dan lebih hidup serta memunculkan efek dari seni grafis. Warna yang digunakan adalah warna gradasi hitam (R: 0 G: 0 B: 0) putih (R: 255 G: 255 B: 255) dan di beri efek screen agar terlihat glossy (Mengkilat).

4.4.2 Teknis Perancangan

Selanjutnya adalah tahapan-tahapan teknis perancangan untuk pengeditan gambar sebagai berikut :

1. **Pembuatan *file* baru menggunakan *software* Adobe Illustrator (Gbr III.10) :**

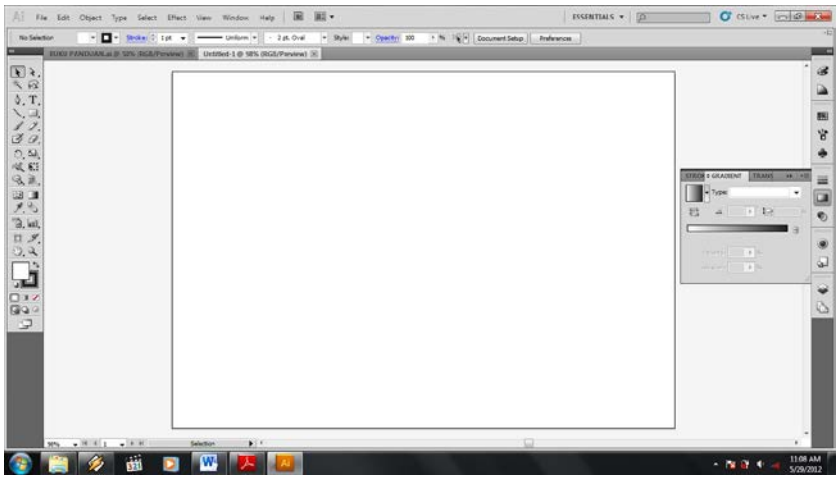


Gbr III.10 Lembar Kerja Baru Adobe Illustrator

Dengan ketentuan lembar kerja sebagai berikut :

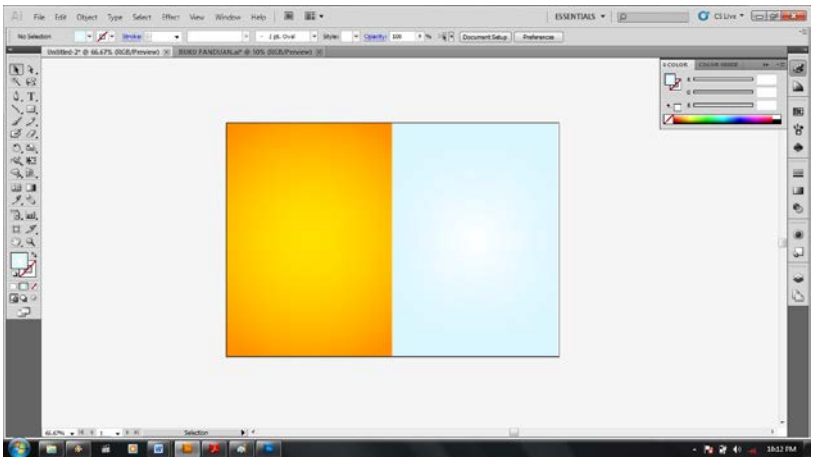
- Ukuran : A4 (297x210mm) *Landscape*
- Warna : RGB
- Resolusi : 300 ppi *(High Resolution)*

2. **Setelah itu (Gbr III.11) akan tampak lembar kerja yang berfungsi sebagai lembar kerja untuk mendesain *layout cover* buku panduan seperti berikut :**



Gbr III.11 Lembar Kerja Adobe Illustrator

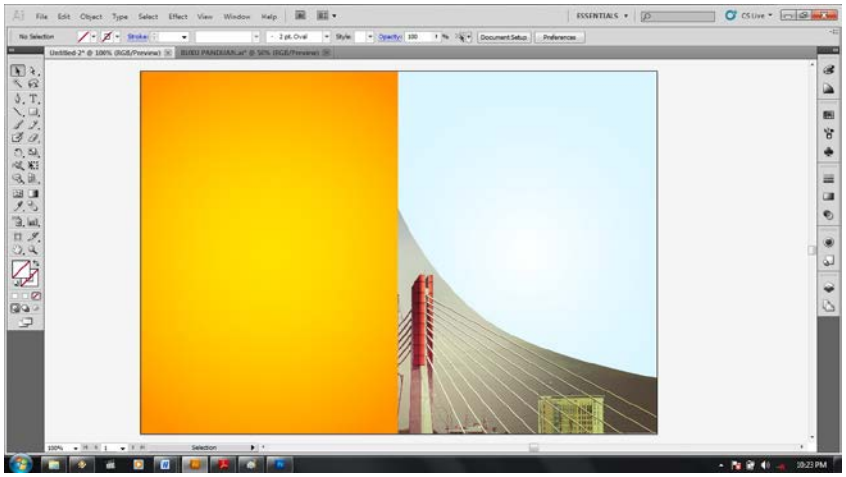
3. **Kemudian pada (Gbr III.12) pembuatan *background* yang dibagi menjadi 2 bagian (dari A4 menjadi A5 148.5x105mm) sebagai berikut :**



Gbr III.12 Pembuatan *Shape* Untuk Pemisah Tampak Depan dan Belakang dan Diwarna

Pembuatan ini menggunakan *shape* persegi panjang dengan *Rectangle Tool* dan pewarnaan mengunakan *Gradient Tool Type Radial* agar warna gradasi terlihat memusat pada bagian tengah.

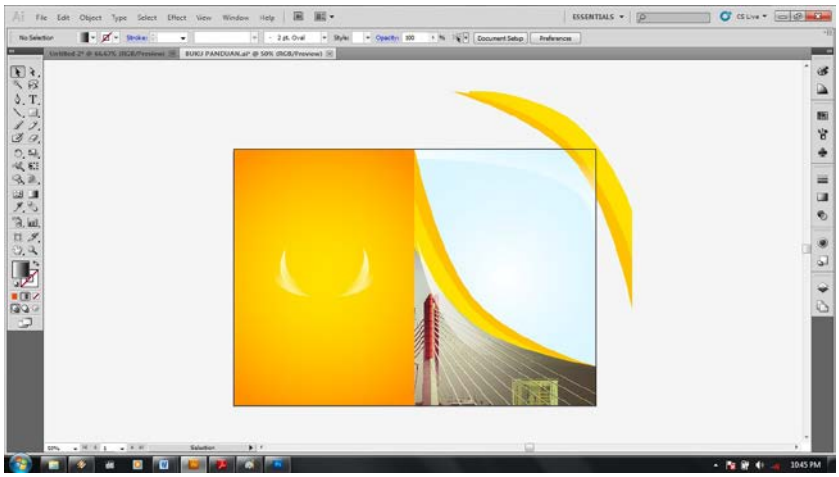
4. **Kemudian pada gambar (Gbr III.13) perancangan *Foreground* (Bagian Depan) dan penempatan, sebagai berikut :**



Gbr III.13 Penempatan *Foreground*

Pembuatan *Foreground* ini memakai *Cliping Mask*, agar gambar yang kita ekspor tadi dapat dirubah bentuk tidak hanya persegi atau kotak.

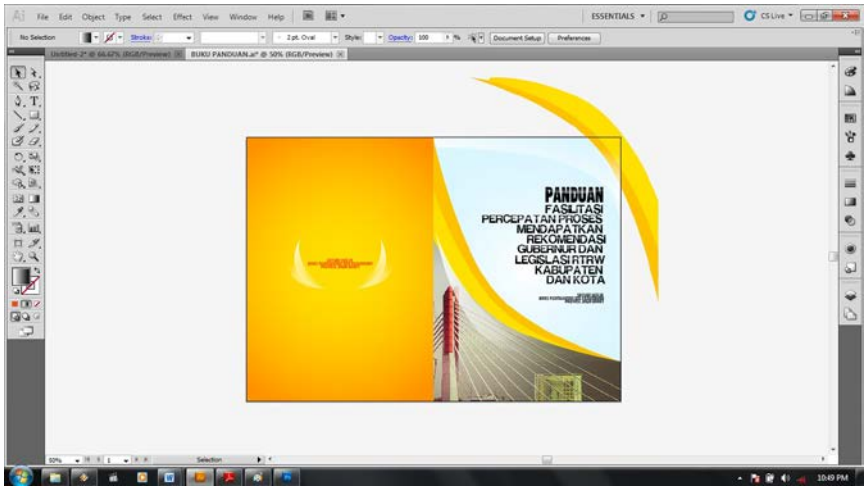
5. **Penempatan *Shape* Grafis (Gbr III.14) pada bagian depan, sebagai berikut :**



Gbr III.14 Penempatan *Shape* Grafis

Pembuatan *shape* grafis menggunakan *Pen Tool* yang dapat digunakan untuk membuat objek benda seperti kotak dan persegi panjang atau bisa juga untuk membuat objek konstum seperti *shape* grafis yang penulis buat yaitu dengan cara mentitik poinkan garis lalu di lengkungkan sesuai dengan keinginan.

6. **Pada (Gbr III.15) menjelaskan penempatan tulisan Judul dan Nama Instansi pemerintah, sebagai berikut :**



Gbr III.15 Penempatan Tulisan Judul

Penemptan judul merupakan unsur terpenting dalam pembuatan karya ini, dimana posisi Judul ditempatkan di tampak depan *cover* tepatnya disamping kanan atas dan dibawahnya terdapat nama dari identitas penyelengara acara. Sedangkan pada bagian tampak belakang cover terdapat tulisan nama penyelengara ditempatkan di tengah pusat *backgorund* agar terlihat jelas.

Pembuatan Tulisan menjadi lebih mengkilat dengan efek *Glossy*, seperti berikut (Gbr III.16) :



Gbr III.16 Efek Tulisan Glossy

Efek *Glossy* hampir sama dengan pembuatan *shape* grafis, pertama membuat *shape* dengan *Rectangle Tool* berbentuk lonjong lalu diberi warna gradasi hitam solid (R: 0 G: 0 B: 0) putih (R: 255 G: 255 B: 255) dan di beri efek *screen* agar terlihat *glossy* (Mengkilat).

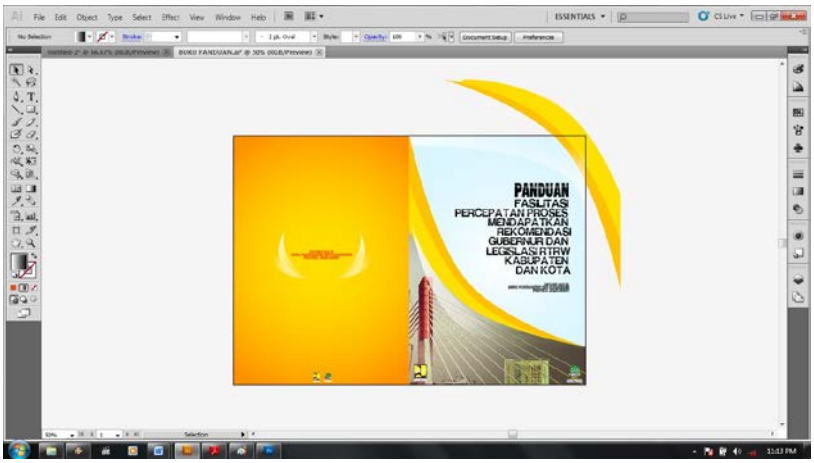
7. **Penempatan Logo dari Perusahaan Umum (PU) dan Provinsi Jawa Barat (Gbr III.17) Sebagai Berikut :**



Gbr III.17 Penempatan Logo Pekerjaan Umum dan Provinsi Jawa Barat

Penempatan logo ini berfungsi sebagai keterkaitan kerja sama Pekerjaan Umum (PU) dengan pusat daerah yakni Provinsi Jawa Barat. Penempatan dibagian bawah layout karena lebih rapih.

8. **Hasil sementara yang dikerjakan memakai *software* Adobe Illustrator (Gbr III.18), sebagai berikut :**



Gbr III.18 Hasil Sementara Menggunakan Adobe Illustrator

9. **Diekpor dengan format JPEG/PSD bermaksud agar mudah di *cropping* di Photoshop (Gbr III.19), Seperti Berikut :**



Gbr. III.19 Hasil Ekspor Yang Berbentuk File JPEG

10. Proses *Cropping* menggunakan Adobe Photoshop (Gbr III.20), sebagai berikut :



Gbr III.20 *Cropping* (Potong) Malalui Photoshop

Penggunaan *cropping* dibutuhkan untuk meratakan hasil ekspor yang kurang rapih, penggunaan *Software* Photoshop sangat diperlukan untuk pekerjaan ini. Dengan *Cropping Tool*, di *drag* dan dirapihkan lalu Enter. Lalu save kembali dengan Resolusi yang *High Quality* agar tidak pecah, masih berbentuk JPEG.

11. Hasil Perancangan dan Siap Cetak (Gbr III.21)



Gbr III.21 Hasil Perancangan Siap Cetak

4.4.2.1 Karya Lain



Gbr III.22 Karya Lain 3 Pembuatan Spanduk, X-Banner & Sampul Buku Panduan



Gbr III.23 Karya Lain 2 Pembuatan Spanduk, X-Banner, Sampul Buku Panduan, Stiker CD & Sampul CD



Gbr III.24 Karya Lain 1 Pembuatan Spanduk, X-Banner, Sampul Buku Panduan, Stiker CD & Sampul CD



Gbr III.25 Karya Lain 1 Pembuatan Spanduk, X-Banner, Sampul Buku Panduan, Stiker CD & Sampul CD