BAB III

Laporan Kerja Praktek

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Selama menjalani kegiatan Kerja Praktek di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 41, penulis menempatkan diri sebagai seorang ilustrator yaitu sebuah profesi di dalam bidang seni rupa yang berspesialisasi dalam menyediakan ilustrasi bagi tulisan tertentu atau sebagai visualisasi dari sebuah cerita yang diangkat untuk menjadi berupa buku, majalah, koran, iklan, poster atau media cetak lainnya yang dipilih oleh ilustratornya serta mengolah dari segi warna, gaya gambar dan bahan-bahan yang ditujukan sebagai isi serta pendukung elemen-elemen yang akan terkait didalamnya.

Ilustrasi secara definitif mempunyai arti visual dalam bentuk gambar yang berfungsi memperjelas teks, sehingga informasi dapat lebih mudah dipahami, imaginatif dan komunikatif. Dalam pelaksanaan pekerjaannya, seorang ilustrator tidak sekedar terampil menggunakan tangannya untuk menggambar, tapi juga kemampuan membuat konsep visual. Dia merancang ide, membuat format visual, mengeksplorasi teknis berdasarkan isi teks. Di dunia media cetak seperti koran atau majalah, seorang ilustrator dituntut untuk memahami isi teks terlebih dahulu sebelum membuat konsep ilustrasi. Artinya bentuk pekerjaan ini tidaklah subjektif sebagaimana seniman, tetapi dia harus mampu mengimplementasikan teks dalam visualisasinya; objektivitas tinggi. Demikian, ilustrator berada dalam lingkup abu-abu; bekerja untuk sebuah permintaan dengan skill artistiknya.

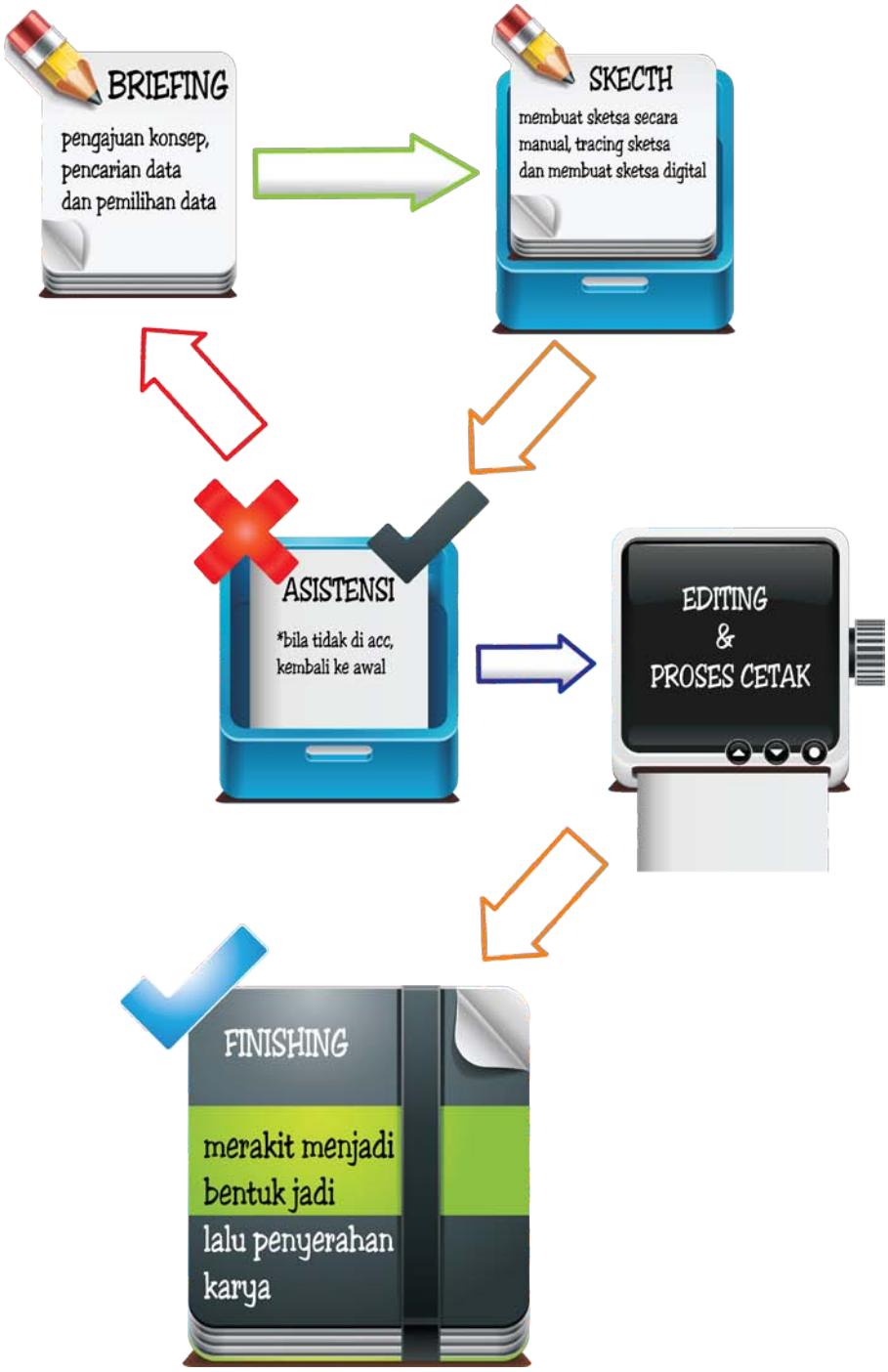
3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Adapun pekerjaan praktikan selama kerja di Taman Kanak-kanak adalah merancang sebuah buku ilustrasi pop up untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak dalam mengenal salah satu cerita-cerita yang ada di Negara Indonesia.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Metode kerja yang penulis kerjakan berdasarkan pengalaman selama melakukan kerja praktek di TK. Kemala Bhayangkari 41, penulis melakukan pengerjaan desain dengan melalui tahapan-tahapan yang telah disusun dengan rapi. Tahapan pertama dalam membuat buku cerita bergambar pop up adalah briefing tentang pengajuan konsep yang akan di ajukan kepada klien setelah mencapai kesepakatan konsep karya yang akan di ambil lalu praktikan mencari data-data yang akan dipadukan dengan konsep karya tersebut, setelah pencarian data-data praktikan memilih data yang akan diangkat sebagai karyanya. Tahapan kedua yaitu praktikan menggambar sketsa secara manual menggunakan pensil atau *drawing pen*, setelah selesai menggambar sketsa praktikan memindai gambar sketsa yang tadi dibuat lalu membuatnya secara digital dengan menggunakan *software* desain yang telah dikuasai praktikan. Tahapan ketiga yaitu asistensi karya yang telah dibentuk secara digital kepada klien, jika tahapan asistensi disetujui maka akan dilanjutkan ketahapan berikutnya, jika pada tahapan asistensi tidak disetujui maka harus mengulangi ke tahapan yang awal kembali. Tahapan keempat yaitu proses editing dilakukan jika sketsa secara digital masih ada yang harus diperbaharui lagi dan mengalami perubahan-perubahan, ketika proses editing telah selesai dilakukan maka hasil dari olah digital tersebut di cetak pada media kertas yang telah disesuaikan dengan karya yang akan dibuat. Tahapan kelima yaitu *finishing* atau hasil akhir dari hasil cetakan yang akan dibuat menjadi buku

pembelajaran pop up dan setelah selesai dibuat dan dirakit, buku tersebut diserahkan kepada klien.



Gambar 3.1 Bagan proses pembuatan sebuah desain

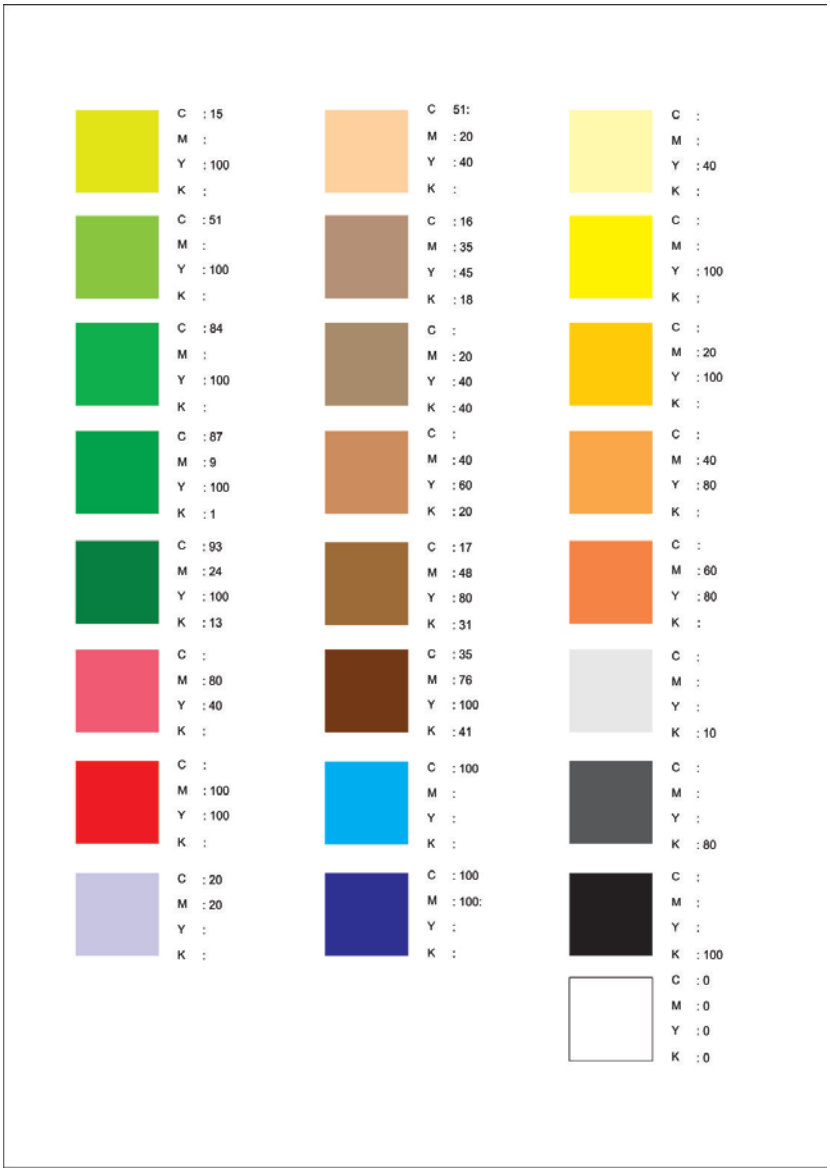
3.4 Perancangan Buku Cerita Bergambar Pop Up

Dalam dunia Desain, perancangan untuk mencapai hasil yang maksimal sangatlah penting mengingat hasil akhir adalah kepuasan konsumen akan Desain yang dibuat.

3.4.1 Konsep Perancangan

Komunikasi merupakan penyampaian pesan atau informasi yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain. Untuk mencapai komunikasi yang baik, diperlukan perencanaan yang matang sehingga menghasilkan suatu komunikasi yang efektif. Dalam kerja praktek ini, Praktikan merancang sebuah buku cerita bergambar pop up guna memenuhi permintaan perusahaan akan salah satu media pembelajaran. Praktikan menyesuaikan penyampaian informasi melalui pendekatan visual yang disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan. Dalam hal ini Praktikan menggunakan media cetak yang berupa buku cerita bergambar pop up.

Adapun palet warna yang digunakan oleh Praktikan adalah



Gambar 3.2 Palet Warna yang Digunakan dalam Buku Cerita Bergambar Pop Up

Adapun sketsa karakteristik dan elemen-elemen pendukung atau tambahan yang akan dibuat pada buku cerita bergambar pop up, yang dibuat dari sketsa pensil yang di *scan.*



Gambar 3.3 Sketsa karakter Buku Cerita Bergambar Pop Up



Gambar 3.4 Sketsa Elemen Pendukung pada Buku Cerita Bergambar Pop Up

3.4.2 Teknis Perancangan

Selama melaksanakan kegiatan kerja praktek, penulis memperoleh banyak pengalaman dalam dunia kerja, diantaranya penulis dituntut agar mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu.

Penulis melakukan observasi terhadap perancangan sebuah buku cerita bergambar pop up guna untuk mengetahui aspek apa saja yang dimasukan kedalam buku tersebut.

Untuk merancang sebuah karya desain yang baik pertama-tama kita harus mengumpulkan semua data-data dari apa yang akan kita desain. Setelah data-data itu terkumpul baru di mulai masuk ke proses mendesain, dengan mengolah data menggunakan *software* yang sudah ditentukan.

Pertama-tama scan gambar yang akan di trace setelah itu jalankan aplikasi CorelDRAW, setelah aplikasi CorelDRAW sudah terbuka import gambar yang sudah di scan, kemudian trace gambar tersebut menggunakan Freehand tool atau Bezier tool.

3.4.3 Proses Pembuatan

Dalam proses pembuatan sebuah buku, terdapat beberapa tahapan dalam konsep perancangan proses editing, contoh buku, yaitu:

- Pada tahap riset dan pengumpulan data praktikan melakukan riset dan mencari data-data untuk menunjang pembuatan desain berdasarkan tema yang sudah di berikan oleh pembimbing di perusahaan yang tujuannya adalah untuk membuat desain sesuai dengan tema dan membuat desain yang lebih kreatif.

- Praktikan membuat beberapa visual dari data-data yang telah terkumpul, yang hasilnya berupa sketsa- sketsa dengan pensil yang dilakukan secara manual.

- Pada tahap layout praktikan menggunakan hasil dari sketsa untuk menentukan tata letak elemen- elemen grafis yang kemudian mendapatkan hasil yang *fix* untuk untuk masuk ke tahap digital

- Menentukan objek setelah desainer menyiapkan gambar yang sudah ditentukan maka kita mentrace atau memotret objek yang akan dimasukan kedalam buku.

- Pada tahap digital praktikan mengunakan *software CorelDRAW* yang digunakan untuk mengolah dan membuat gambar vektor,sampai pada tahap hasil akhir desain, praktikan tetap menggunakan *softwar*e tersebut, setelah gambar ditentukan, masukan gambar tesebut ke dalam aplikasi CorelDraw yang sudah terbuka dengan cara di import, setelah gambar sudah di import, trace gambar tersebut dengan menggunaka tool Freehand atau Bezier tool sampai selesai. Setelah itu desainer menentukan jenis huruf, desainer menggunakan huruf jenis Comic sans karena huruf ini simpel dan mudah dibaca, dan mendukung karakteristik pada buku tersebut.

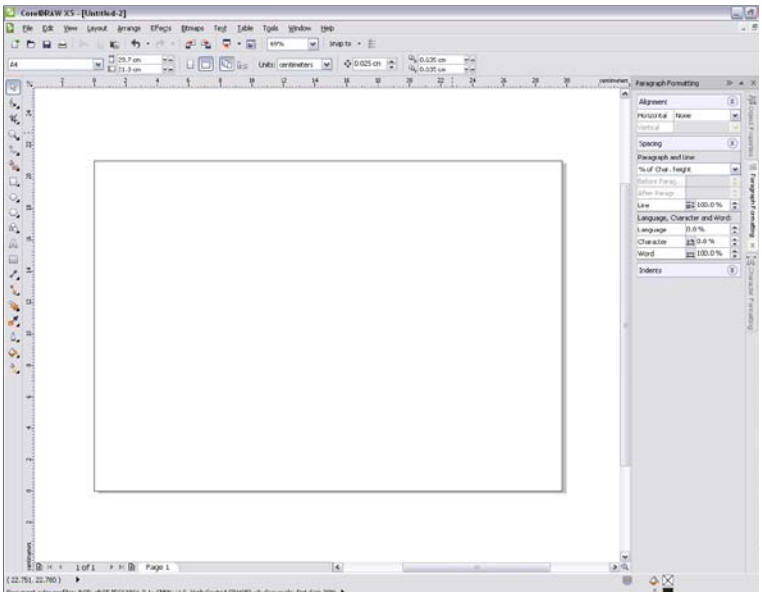
- Memberi warna setelah proses trace gambar sudah selesai, langkah berikutnya adalah mewarnai warna, desainer menggukan palet yang telah dipilih oleh praktikan.

- Pengukuran jika buku sudah diberi warna. Maka setelah itu mengukur ukuran buku dan punggung buku dengan menggunakan ruler dan ukuran buku tersebut adalah A4 disesuaikan dengan permintaan pengarangnya
- Praktikan membagi perancangan desain dengan tahapan riset dan pengumpulan data, sketsa manual, layout, lalu masuk ke tahap digital.

- Praktikan juga memberikan alternatif desain lain kepada pembimbing

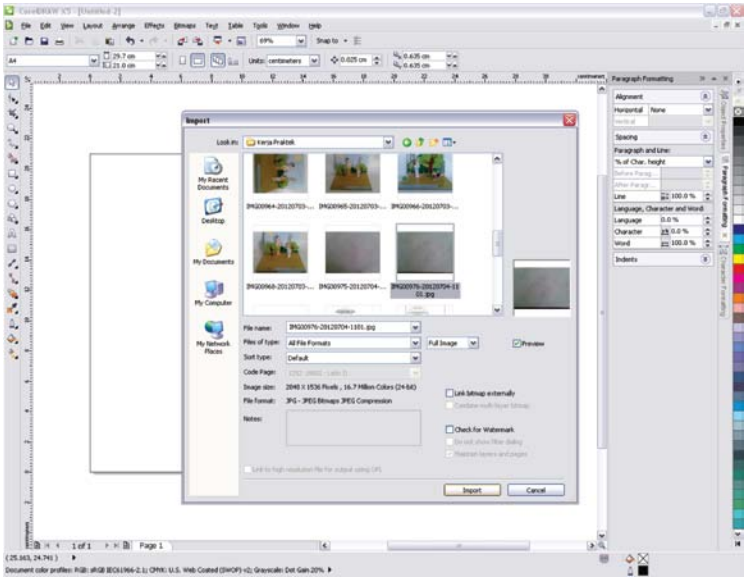
Berikut adalah proses pembuatan desainnya:

1. Perancangan sebuah buku cerita bergambar pop up ini dibuat dengan *software CorelDRAW,* dengan menggunakan bidang kertas ukuran A4.



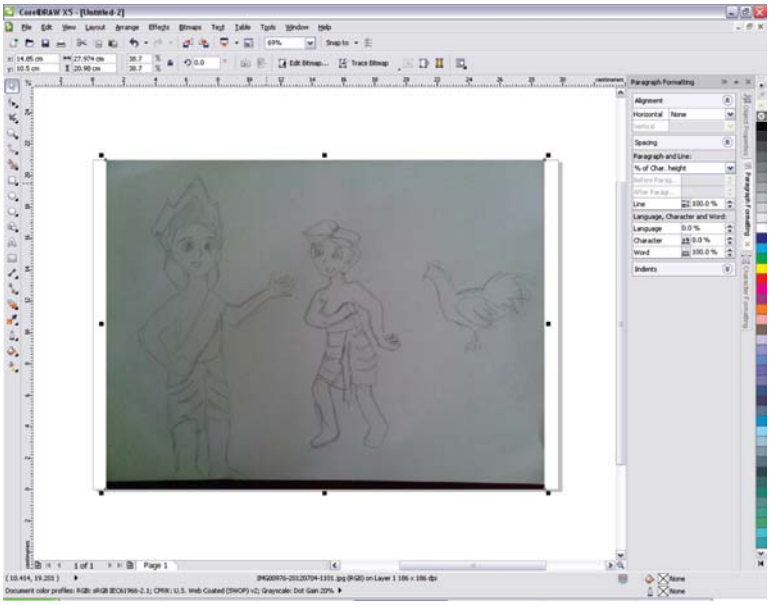
Gambar 3.5 Setting Ukuran Gambar

2. *Import File* atau berkas yang akan di *Trace*



Gambar 3.6 Membuka dan memililh gambar yang akan di *trace*

3. Setelah gambar dimasukan, mulailah *trace* gambar tersebut dengan menggunakan *pen tool* atau *brezier tool.*



Gambar 3.7 Sketsa Karakter Buku Cerita Bergambar Pop Up yang akan di *Tracing*

4. Gambar karakter dalam buku cerita bergambar pop up yang telah selesai di *trace*.



Gambar 3.8 Sketsa Karakter Buku Cerita Bergambar Pop Up yang telah selesai di tracing

5. Gambar-gambar elemen pendukung buku cerita bergambar pop up yang telah di *trace*



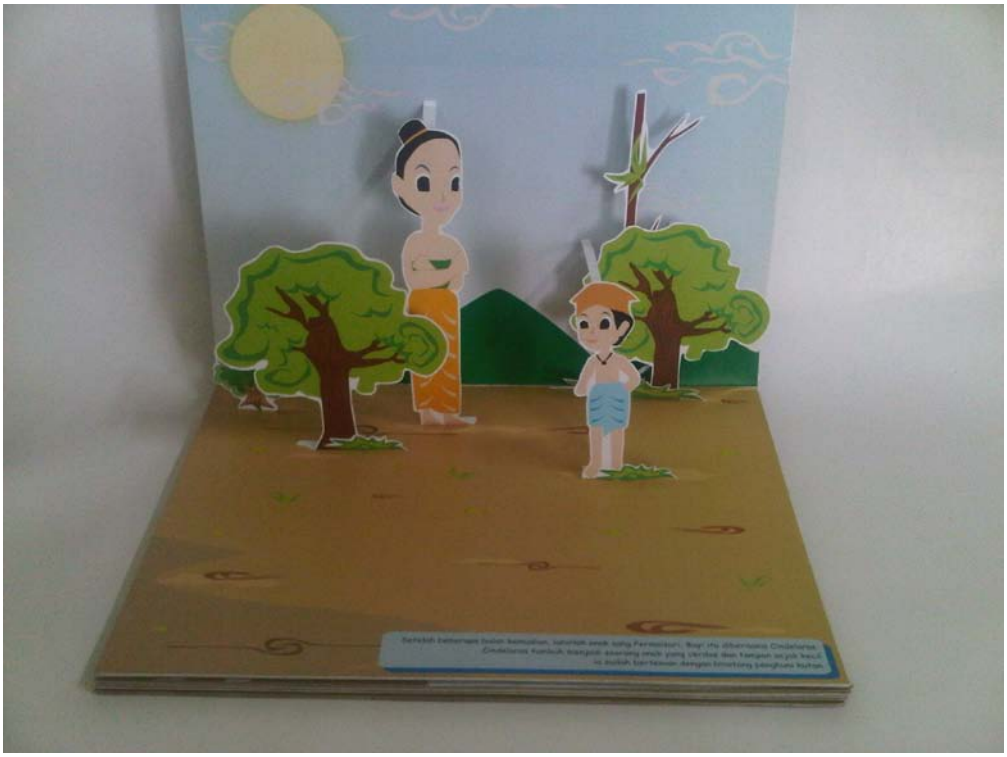
Gambar 3.9 Tracing Elemen-Elemen Pendukung Buku Pop Up

6. Tampilan akhir yang telah jadi dari bentuk digital buku cerita bergambar pop up.



Gambar 3.10 Hasil Akhir Tracing Buku Cerita Bergambar Pop Up

7. Tampilan buku cerita bergambar pop up yang telah disusun dengan rapih.



Gambar 3.11 Tampilan Buku Cerita Bergambar Pop Up yang telah jadi.