"

DCD'K

RGPFCJWNWCP"

30B'Ncvct'dgmcmcpi "

"

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah *"proses perancangan"*.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

Komunikasi visual merupakan suatu proses penyampaian pesan dimana lambang-lambang yang dikirimkan komunikator hanya ditangkap oleh komunikan semata-mata hanya melalui indra penglihatan. Bentuk komunikasi seperti ini bisa bersifat langsung (sebagaimana dua orang tuna rungu saling bercengkrama menggunakan bahasa isyarat), namun sebagian besar menggunakan media perantara yang lazim disebut media komunikasi visual.

Salah satu media untuk memudahkan kita dalam menggambarkan suasana yang sedang terjadi, telah terjadi atau ungkapan hasil imajinasi

adalah dengan menggunakan sketsa. Sketsa adalah gambar rancangan atas sesuatu. Setiap sketser mempunyai ciri khas dalam setiap tarikan garisnya. Ciri khas yang dimaksud yaitu karakter goresan atau kekuatan dalam menyampaikan pesan atas rekaman yang ditangkap melalui indera penglihatannya. Tentu hasil tangkapan setiap sketser berbeda satu dengan yang lainnya. Kita bisa mempelajari banyak teknik dan karakter goresan dalam dunia sketsa

Pembuatan sebuah karakter dalam sebuah komik tak lepas dari sketsa yang termasuk ke dalam salah satu proses dari perancangan sebuah karakter. Sketsa dapat dihasilkan dari sebuah riset, pemikiran, maupun dari desain yang sudah ada. Sebuah karakter dalam komik sangat penting karena dari sebuah karakter, pesan dari sebuah cerita juga akan lebih mudah difahami dan lebih mudah diingat. Karakter yang mampu tervisualisasi dengan detail disebut dengan karakter yang kuat. Baik itu secara fisik maupun psikologis.

Komik merupakan sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang.

Komik mempunyai unsur dasar visual yaitu komik dapat dipakai sebagai alat penyampai pesan yang berisi arti dan makna sehingga terjadi komunikasi visual antara pesan yang disampaikan oleh komik tersebut dengan si pembaca melalui daya imajinasinya

304''Y cmw'f cp'\go r cv'hgtlc'r tcmgm''

Pelaksanaan kerja praktek selama kurang lebih 2 (dua) bulan terhitung dari tanggal 28 Maret 2011 Sampai 25 Mei 2011 di Oray Studios. Dalam waktu 3 hari dalam 1 minggu, yaitu : Senin 14.00 – 18.00

Selasa 09.00 – 18.00

Rabu 09.00 – 18.00

Tujuan dari kerja praktek sendiri adalah supaya penulis dapat mengenal dan belajar tentang dunia kerja. Selain dari itu tujuan dari pelaksanaan kerja praktek adalah supaya penulis dapat mengaplikasikan pelajaran yang sudah didapat selama menjadi mahasiswa Desain Komunikasi Visual didalam dunia kerja dan dapat memahami teknis di bidang pekerjaan Desain Komunikasi Visual serta dapat menambah wawasan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran