BAB III

Laporan Kerja Praktek

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan selama melakukan praktek kerja di PT. Bio Farma ini sebagai salah satu staff di bagian *Public Relations.* Tapi dalam hal ini penerapan disiplin ilmu desain digunakan dengan baik, sebab praktikan dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh pembimbing menggunakan software yang dikhususkan pada perancangan desain itu sendiri.

Dalam hal ini, praktikan mendapat kesempatan untuk mengisi salah satu kolom halaman pada majalah internal perusahaan yang bernama BioMagz. Dalam majalah ini, kolom yang menjadi bagian praktikan adalah kolom “Si Kancil” yang merupakan bagian dari majalah untuk anak-anak. Pada kolom ini diisi dengan karikatur yang berupa komik dengan mengusung tema “Global Warming”, sesuai dengan tema majalah pada edisi kali ini.

Untuk pengerjaannya, praktikan mendapat arahan dan perbaikan selama pengerjaan oleh pembimbing di lapangan.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama praktikan melakukan praktek kerja, praktikan mendapat berbagai jenis pekerjaan, baik yang berhubungan dengan desain maupun humas, sebagai berikut :

1. Perancangan komik untuk majalah internal perusahaan.
2. Perancangan pamphlet form kliping.
3. Perancangan undangan acara “Coffee Morning”.

3.3. Jadwal Kegiatan Praktikan

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	**Senin, 14 Maret 2011**	**1. Penjelasan sistem kerja** **2. Tahap awal ide perancangan komik.** **3. Perancangan spanduk.**
2	**Selasa, 15 Maret 2011**	**1. Assistensi komik.** **2. Menambahan icon Kak Bio dan Fafa**
3	**Rabu, 16 Maret 2011**	**Factory tour.**
4	**Kamis, 17 Maret 2011**	**1. Pengiriman kliping berita via intanet Bio Farma.** **2. Perancangan form angket kliping PR-Bio Farma.**
5	**Senin, 21 Maret 2011**	**Fotografi untuk acara pasar murah Bio Farma.**
6	**Selasa, 22 Maret 2011**	**Assistensi I form kliping.**
7	**Rabu, 23 Maret 2011**	**Assistensi II form kliping.**
8	**Kamis, 24 Maret 2011**	**1. Factory tour.** **2. Kliping berita.** **3. Perancangan pamphlet newsletter.**
9	**Senin, 28 Maret 2011**	**1. Perancangan dan pemuatan berita untuk newsletter internal.** **2. Perancangan pamphlet form.**
10	**Rabu, 30 Maret 2011**	**1. Pengiriman draft komik pada penyusun majalah "BIOMAGZ".**

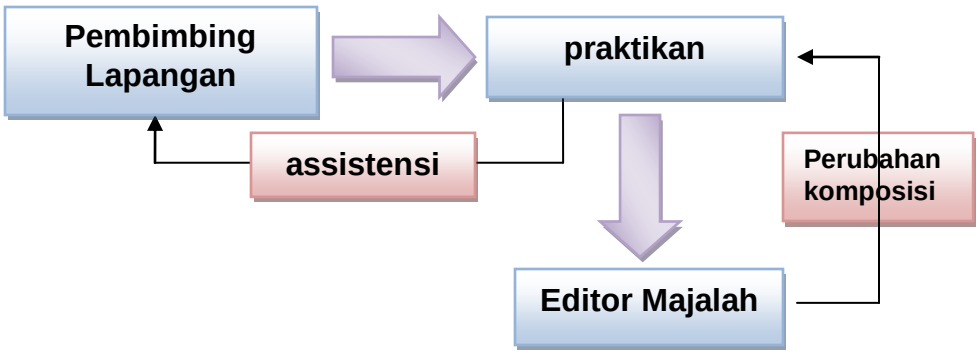
		2. Perancangan undangan acara “Coffee Morning”
11	Kamis, 31 Maret 2011	Revisi format komik dan pengiriman ulang pada peyusun.
12	Senin, 4 April 2011	Perancangan dan pemuatan berita untuk newsletter internal.
13	Selasa, 5 April 2011	Assistensi I rancangan undangan “Coffee Morning”
14	Rabu, 6 April 2011	Perancangan action figure Kak Bio.
15	Kamis 7 April 2011	Pengiriman kliping berita via intanet Bio Farma.
16	Senin, 11 April 2011	Assistensi akhir rancangan undangan “Coffee Morning”
17	Selasa, 12 April 2011	Pengiriman kliping berita via intanet Bio Farma.
18	Rabu, 13 April 2011	Pengiriman kliping berita via intanet Bio Farma.
19	Kamis, 14 April 2011	Tinjauan dummy majalah BIOMAGZ.
20	Senin, 18 April 2011	Pengiriman kliping berita via intanet Bio Farma.
21	Selasa, 19 April 2011	Perancangan logo “bentengkesehatanumat”.
22	Rabu, 20 April 2011	Perancangan poster mengenai jadwal pemberian imunisasi untuk puskesmas

		dan posyandu.
23	**Kamis, 21 April 2011**	**Perancangan logo “Tim Tanggap Darurat” divisi Safety.**
24	**Senin, 25 April 2011**	**Publikasi komik pada majalah BIOMAGZ edisi**
25	**Selasa, 26 April 2011**	**Perancangan poster lingkungan hidup dan rokok.**

Tabel III.1. jadwal kegiatan praktikan

3.4. Metode Kerja Praktikan

Untuk pengerjaannnya, praktikan mendapat arahan singkat dari pembimbing lapangan mengenai tema yang diusung oleh majalah untuk edisi ke 4 ini dan juga penggambaran hal apa yang harus di angkat pada komik ini, agar anak-anak yang membacanya dapat lebih mudah memahami maksud dengan penanggulangan global warming.



tabel III.2.jalur assistensi

Keterangan:

1. Pembimbing Lapangan

   Orang yang memberikan pengarahan dan bimbingan kepada praktikan di tempat pelaksanaan praktek kerja dalam pengerjaan setiap pekerjaan yang dilakukan praktikan.
2. Praktikan

   Melakukan perancangan yang telah diarahkan oleh pembimbing dan melakukan assistensi pada isi dan penggambaran visual dalam pengerjaannya.
3. Editor Majalah

   Mengatur lay out dari halaman yang akan diisi dan menberikan arahan ukuran pada ukuran dan orientasi kertas kerja praktikan agar sesuai dengan ukuran kolom.

3.5. Perancangan ilustrasi

3.5.1. Konsep perancangan

Konsep yang diangkat pada ilustrasi ini menberikan pengertian yang mudah untuk anak-anak agar membuang sampah sesuai dengan jenisnya dan berhemat dalam penggunaan listrik dan air.

Untuk menarik perhatian anak-anak untuk membaca dan memahaminya maka bentuk ilustrasi ini menyerupai komik. Tokoh yang digunakan mengambil sosok “Kak Bio” yang merupakan mascot dari BioMagz pada kolom “Si Kancil”.

- **Tipografi**

  Untuk penggunaan tipografi pada judul menggunakan font Arial Rounded MT Bold dan pada percakapan menggunakan font Arial untuk memudahkan arah baca anak-anak.

  Arial Rounded MT Bold

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

- **Warna**

  Biru (C:100 M:0 Y:0 K:0)

  Kuning (C: 0 M:0 Y:100 K:0)

  Merah (C:0 M:100 Y:100 K:0)

  Abu-abu (C:0 M:0 Y:0 K:20)

  Hijau (C:20 M:0 Y:60 K:20)

  Contoh warna



Gambar III.1. contoh warna



Gambar III.2. tampilan pada majalah

3.5.2. Teknis perancangan komik

Adapun proses-proses yang dilewati dalam perancangan komik ini, yaitu :

- Pengembangan konsep disertai pembuatan sketsa kasar tampilan.
- Scanning sketsa oleh mesin scanner.
- Tracing gambar di Adobe Illustrator.

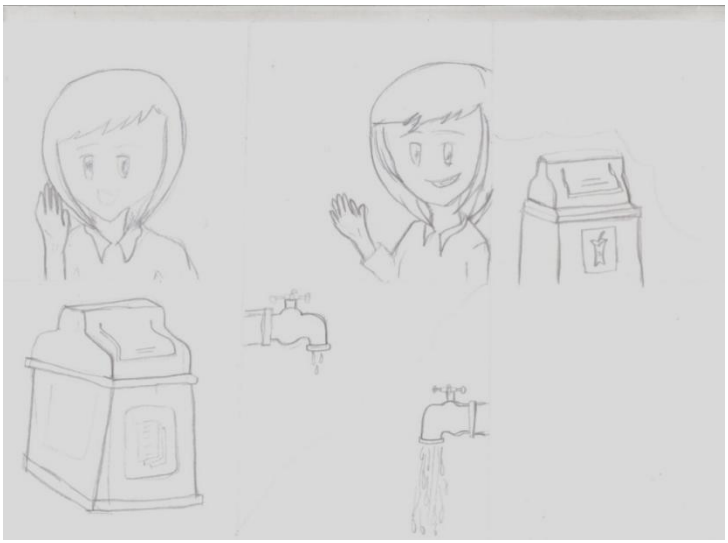
- Pewarnaan dan penyusunan kata-kata percakapan.
- Finishing.

1. **Pengembangan konsep dan pembuatan sketsa kasar**

   Konsep yang dikembangkan didapat dari pengarahan pembimbing mengenai hal-hal apa saja yang akan diangkat pada pembuatan ilustrasi ini sesuai dengan tema Global Warming. Penjelasan apa saja yang akan dimuat akan ditentukan oleh pembimbing. Pemilihan ilustrasi ditetapkan berbentuk komik agar memudahkan penyampaian pesan dan arah baca untuk anak-anak lebih mudah sebab dibagi menjadi 6 plot.

2. **Pembuatan ilustrasi menggunakan sketsa tangan**

   Setelah tema dan arahan yang sudah cukup jelas diberikan, dilanjutkan dengan penggambaran secara kasar dengan media sketsa tangan.



Gambar III.3. sketsa awal ilustrasi

Untuk penggayaan dari ilustrasi ini, praktikan mengambil penggayaan Korean illustration yang sederhana dan penggunaan garis lengkung pada setiap garisnya. Penggunaan warna pada ilustrasi jenis ini biasanya memilih warna-warna dengan

kecenderungan gambar terlihat lebih hangat dan ceria. Dengan penggambaran seperti ini diharapkan anak-anak lebih tertarik untuk melihat dan membaca isi dari komik ini.




Gambar III.4. contoh Korean illustration

3. Tahapan digital

Setelah dilakukan sketsa kasar maka gambaran ilustrasi yang akan dipakai melalui tahapan scanning untuk dilanjutkan pada tahapan ilustrasi secara digital.

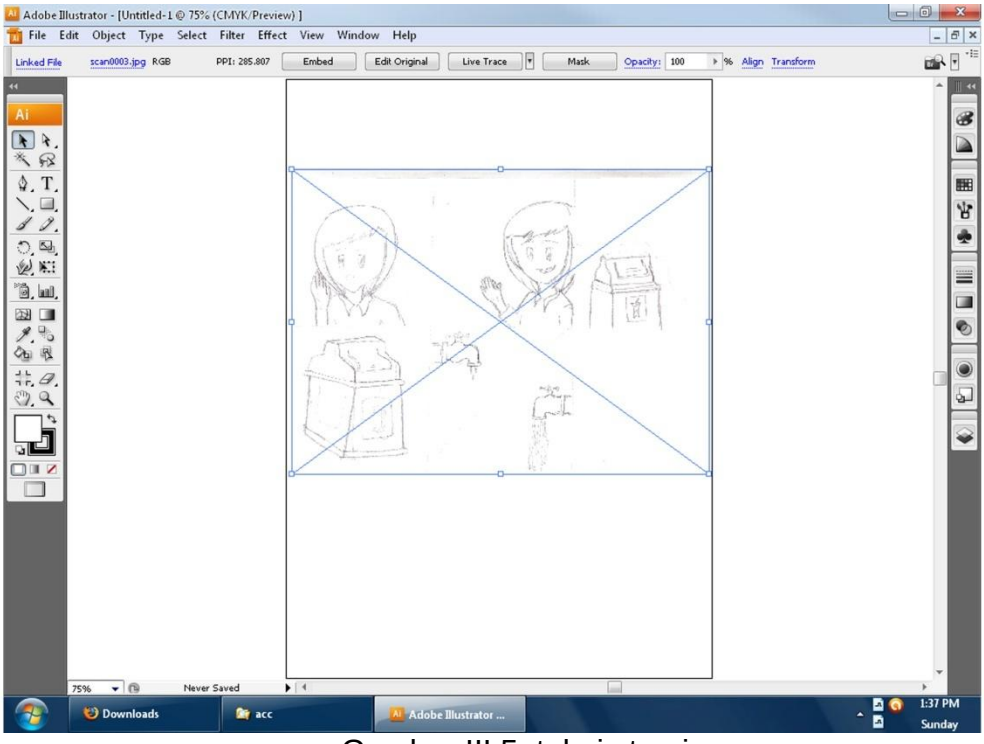
4. Membuka Software

buka folder yang berisi materi gambar yang sudah di scan. Kemudian sketsa tersebut di klik kanan,open with pilih Adobe Illustrator CS3. spesifikasi PC untuk bisa membuka program ini adalah :

- Intel® Pentium 4 or higher or equivalent
- Microsoft® Windows XP with Service Pack 2 or Windows Vista™ Home Premium, Business, Ultimate, or Enterprise
- 512MB of RAM
- 1 GB of available hard-disk space (additional free space required during installation)
- 1024x768 monitor resolution with 16-bit video card
- DVD-ROM drive.

5. Tahap tracing sketsa

Pada tahapan ini gambar sketsa yang telah discan di import pada halaman kerja dengan menekan ctrl+I pilih file sketsa. Dengan menggunakan Pen Tool, mulai mengikuti alur garis yang telah ada pada contoh gambar. Tracing pada sketsa dilakukan secara berulang untuk mendapatkan bagian yang sesuai. Bila satu bagian gambar pada sektsa telah selesai melalui tahapan tracing maka bagian-bagian tersebut digabungkan dengan cara mendrag keseluruhan bagian-bagian gambar dan menekan ctrl+G untuk menjadikannya group.



Gambar III.5. teknis tracing

6. Pewarnaan objek

Dengan menggunakan live paintbucket tool mulai memberikan warna pada setiap bagian pada gambar. Untuk menciptakan gradasi warna, dilakukan pewarnaan dengan mewarnai bagian yang dijadikan gradasi dengan warna yang tune warna yang lebih

tua dan tercipta bagian yang lebih dalam. Setelah pewarnaan selesai dilakukan pada seluruh konten gambar maka agar memudahkan saat akan melakukan finishing seluruh ilustrasi di seleksi dengan membentuk kotak dengan pick tool dan menekan ctrl+G untuk men-grouping gambar.

7. Setelah melakukan pengecekkan akhir agar tidak ada bagian yang terlewat, maka ilustrasi ini kembali disimpan dengan format awal illustrator menjadi foto dengan langkah shift+ctrl+S lalu format .ai diganti dengan .jpg.

8. Pemberian wacana

Pada tahapan ini, format ilustrasi yang telah berbentuk .jpg diimport ke software Adobe Photoshop untuk memberikan tambahan finishing dan memasukan wacana yang akan diangkat pada ilustrasi ini. Untuk memulai program Adobe Photoshop CS3. spesifikasi PC untuk bisa membuka program ini adalah :

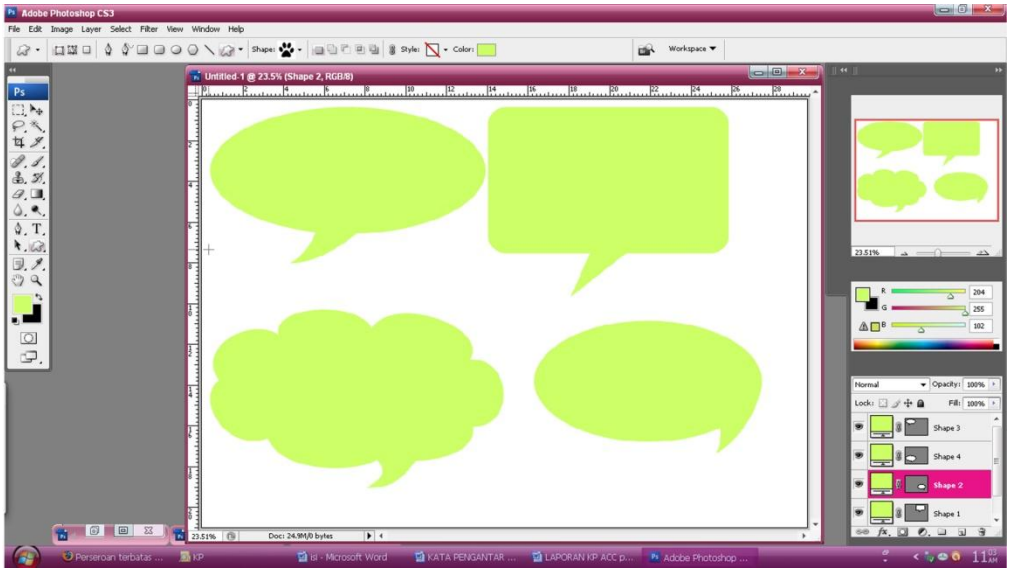
- Intel® Pentium 4 or higher or equivalent
- Microsoft® Windows XP with Service Pack 2 or Windows Vista™ Home Premium, Business, Ultimate, or Enterprise
- 512MB of RAM
- 1 GB of available hard-disk space (additional free space required during installation)
- 1024x768 monitor resolution with 16-bit video card
- DVD-ROM drive

9. Membuka lembar kerja baru

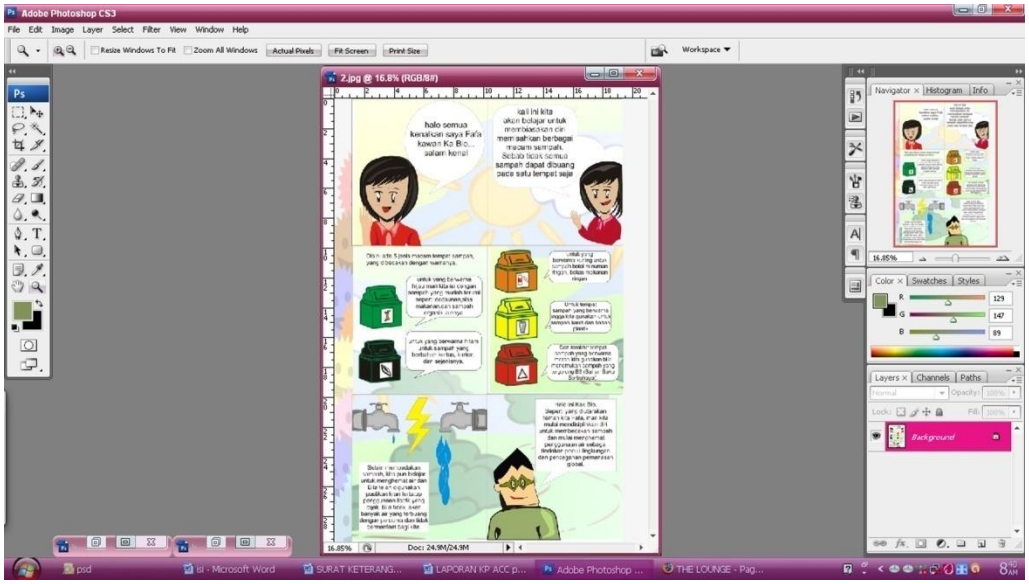
Klik menu File kemudian New.Ukuran Lembar kerja yang digunakan adalah ukuran kertas A4 atau 210 mm x 297 mm dan dengan orientasi portrait.

10. Tambahan wacana

Untuk menambahkan wacana pada ilustrasi dengan menggunakan costum shape tool dan merubah shape menjadi talk bubbles maka mulai membuat beberapa bentuk untuk disisipi wacana yang akan diangkat sesuai dengan tema ilustrasi.



Gambar III.6 pemilihan talk bubbles



Gambar III.7. tambahan bubble talk

11. Penyelesaian terakhir

Tahap Terakhir dalam pembuatan ilustrasi ini adalah finishing. Finishing yang dimaksud disini adalah tahap dimana semuanya di cek ulang kembali,dari segi ukuran,kerapihan, tata letak dan kesalahan pengetikan. Setelah semua lengkap,kemudian huruf di *Curve* agar nantinya tidak terjadi *Missing Font.* Setelah itu Save As... dan simpan di folder yang sudah di buat, sekaligus dikirim pada editor majalah Biomagz.