BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3. 1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Waktu pada pelaksanaan kerja praktek, Penulis sebagai praktikan ditempatkan pada departemen kreatif. Dimana harus bertanggung jawab terhadap hal-hal yang berkaitan dengan perancangan visual dari proyek yang diberikan oleh klien atau pembimbing.

Dalam proses kerja praktek ini, peranan praktikan dalam merancang desain visual dibutuhkan secara efektif untuk memperlancar proses produksi dari pesanan klien atau pembimbing. Proses desain dilakukan dengan cara berkelompok. Konsep dan tema desain itu ditentukan secara diskusi.

3. 2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Dalam melakukan kerja praktek ini, Praktikan harus bertanggung jawab atas perancangan konsep-konsep yang telah diberikan oleh klian atau pembimbing.

Pada laporan kerja praktek ini praktikan mendapatkan proyek perancangan visual cover majalah Bewara dan majalah Aktual. proyek yang harus dikerjakaan oleh praktikan adalah merancang desain cover majalah Bewara dan majalah Aktual. Adapun hal yang perlu dipertimbangkan adalah perancangan tipografi dan ilustrasi yang ditempatkan pada cover majalah Bewara dan majalah Aktual tersebut.

3. 3 Metode Kerja Praktek

Praktikan menggunakan komputer sebagai alat bantu utama dan penggunaan software grafis seperti Corel Draw X3, Adobe Illustrator, Adobe photoshop sebagai penunjang dalam proses perancangan desain cover majalah Bewara dan majalah Aktual tersubut.

Corel Draw X3 merupakan salah satu software desain gratis.Corel Draw X3 termasuk salah satu Aplikasi untuk mengolah gambar berbasis vektor. Berbagai fasilitas untuk mendesain tersedia di sini sehingga memudahkan para penggunanya untuk memanfaatkannya. Sebagai pengolah vektor, Corel Draw sering digunakan untuk membuat gambar seperti kartun, logo, illustrasi, dan sebagainya. Selain itu corel draw juga dapat digunakan untuk mengatur tata letak secara sederhana yang tidak terlalu banyak walaupun mungkin tidak terlalu lengkap seperti aplikasi khusus untuk tata letak. Seperti membuat brosur, membuat pamplet, surat undangan, dan cover buku yang menarik dan sebagainya.

Adobe Illustrator adalah salah satu program terbaik dalam bidang vektor grafis. Hingga saat ini program ini telah dipergunakan jutaan seniman grafis, baki yang berbasis Macintosh maupun Windows. Awalnya seorang desainer cukup menguasai satu alat saja dalam menyelesaikan sebuah proyek. Namun tuntutan kualitas suatu karya grafis semakin meningkat. Sebuah ilustrasi tidak cukup mengandalkan garis-garis vektor, tetapi merupakan gabungan beberapa elemen gambar, maka Anda akan memerlukan kemampuan untuk mengelola masing-masing

elemen secara individu lalu menyatu dalam sebuah sajian visual.

Adobe Photoshop adalah software pengolah gambar yang sangat powerfull dengan segala fasilitasnya.

3. 4 Perancangan

3.4.1 Konsep Perancangan

Dalam pembuatan cover majalah Bewara dan majalah Aktual ini perusahaan ingin sekali memberikan suatu hal yang sedikit berbeda, agar lebih menarik untuk dibaca oleh para pembaca.

Langkah awal yang dilakukan perancangan desain visual " cover majalah Bewara dan majalah Aktual " ini adalah saling berdiskusi dengan tim kreatif. Hal ini dilakukan agar mempermudah dalam pengerjaan selanjutnya.

Adapun tahapan-tahapan dalam rencangan konsep hingga kedalam bentuk visual adalah sebagai berikut,

3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam tahap ini praktikan menggunakan tahap yang Di namakan illustrasi kolase dan gambar. Dengan mengunakan beberapa alat seperti : koran bekas, majalah bekes, crayon, drawing pen. Selain itu praktikan bereksprolasi pada warna, dan tipografi agar mendapatkan kesan unik seperti yang diinginkan oleh perusaahan. Praktikan menggunakan font jenis century dan font jenis

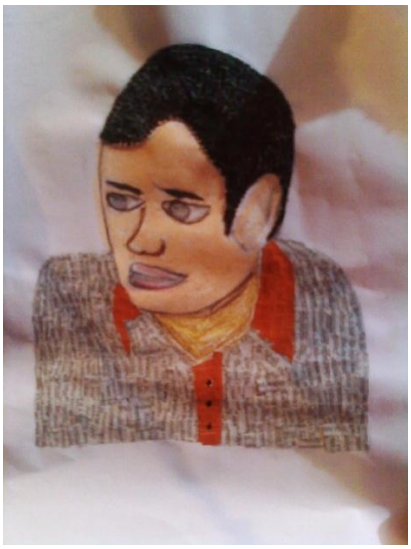
lucida console pada rancangan ini karena memiliki kesan yang sesuai dengan tema.

Adapun uraian dari tahapan teknis perancangan diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Membuat ilustrasi

Cover Majalah Bewara

Pekerjaan pertama yang dilakukan oleh pratikan adalah membuat illustrasi secara manual. Gambar illustrasi dibuat dengan *Teknik manual* yang dijadikan menjadi *illustrasi kolese*. Gambar foto asli didapatkan penulis disebuah situs internet dan diubah sedemikian rupa untuk menjaga keorisilan foto milik orang lain. Hal tersebut dilakukan oleh praktikan di karenakan perusahaan tidak memberikan materi-materi seperti foto yang akan digunakan menjadi sebuah cover majalah Bewara tersebut.



Gambar III.2 gambar hasil illustrasi kolese

Adapun langkah-langkah *illustrasi kolase* adalah sebagai berikut :

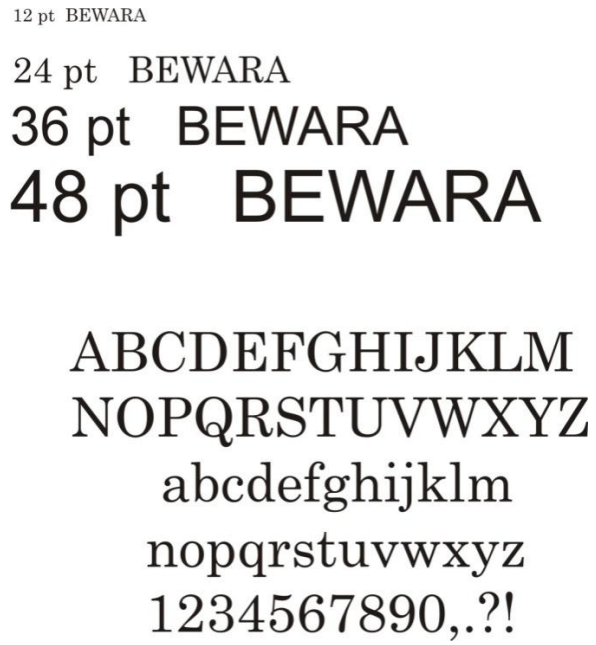
Langkah pertama adalah menggambar dan memberikan bahan untuk membuat illustrasi kolase dengan menggunakan bahan *majalah bekas dan koran bekas*,



Gambar III.3 proses illustrasi kolese

b. Tipografi

Tulisan yang ada pada cover majalah tersebut menggunakan font century. Yang memberikan kesan yang tegap dan sesuai dengan cover majalah Bewara.

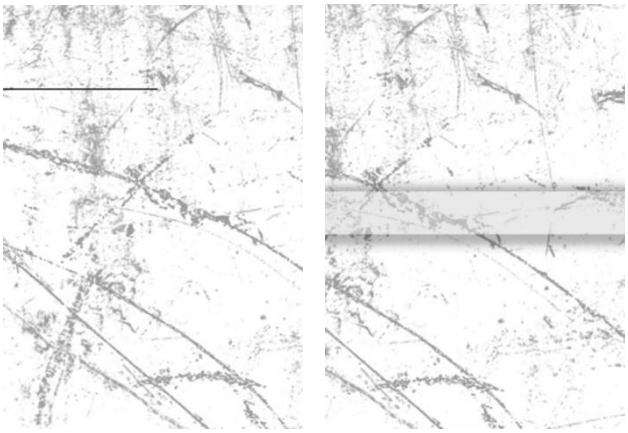


Gambar III.4 Font century

c. *Background*

Background yang dibuat menggunakan brush yang sudah ada di komputer. Gaya background tersebut lebih memiliki ciri khas tempo jaman dahulu.

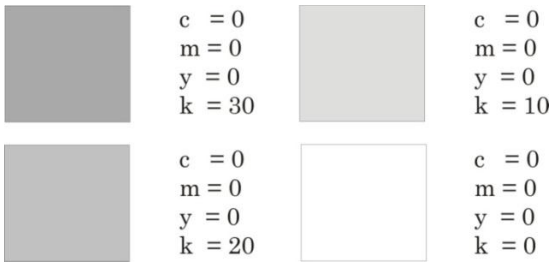
Hasilnya bisa terlihat apa (*gambar III.5).*



Gambar III.5 Backgroun

d. Warna

Warna yang digunakan untuk perancangan visual cover tersebut antara lain :



Gambar III.6 Warna yang digunakan

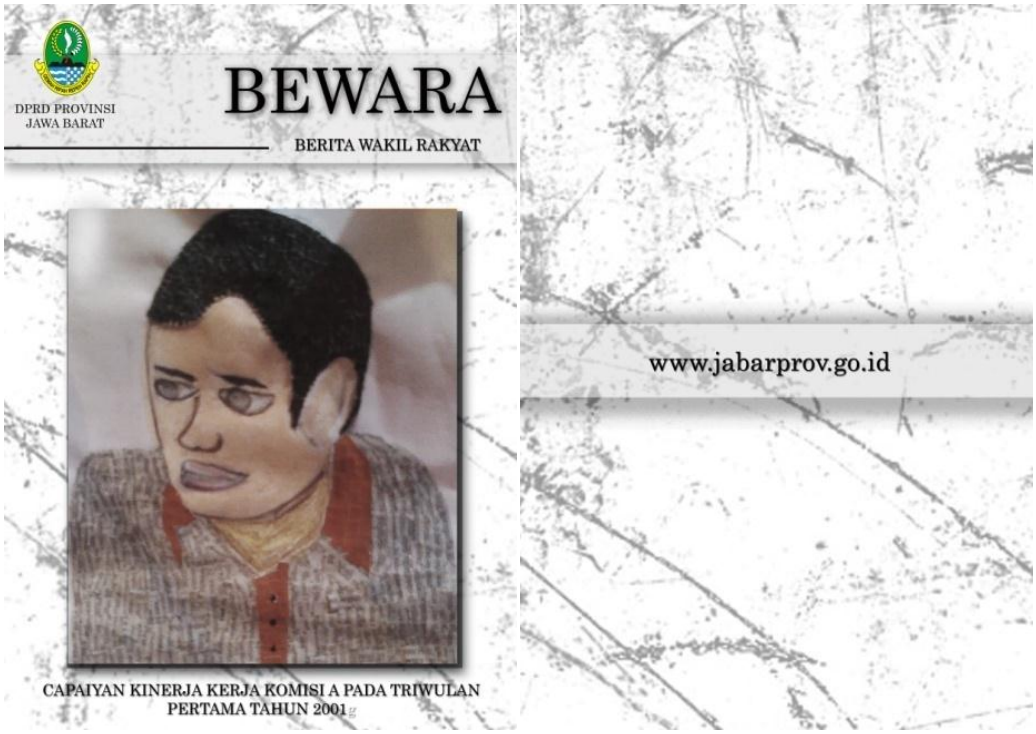
Warna-warna yang dipilih diatas karena neniliki tingkat kontras yang terlihat jelas. Warna abu-abu diartikan sebagai warna yang stabil, menciptakan keheningan dan kesan luas.

e. Tata letak (*layout*)

Setelah proses pengerjaan elemen grafis secara satu persatu, maka sampai lah pada tahap pengerjaan layout. Elemen grafis seperti tipografi dan illustrasi dari cover tersebut disusun secara rapih.

Setelah layout tersusun rapih, selanjutnya adalah proses mengecek kembali content yang ada dalam cover majalah tersebut. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi kesalahan penulisan dan tata letak.

Adapun tampilan hasil akhir dari perancangan cover majalah tersebut adalah sebagai berikut.

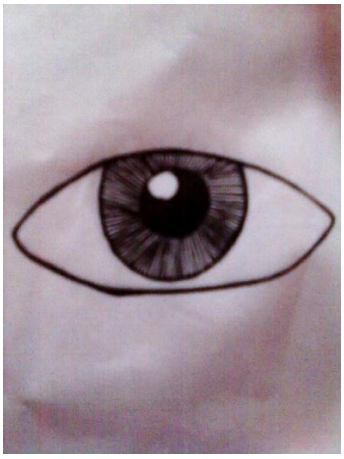


Gambar III.7 Hasil akhir

f. Membuat ilustrasi

Cover Majalah Aktual

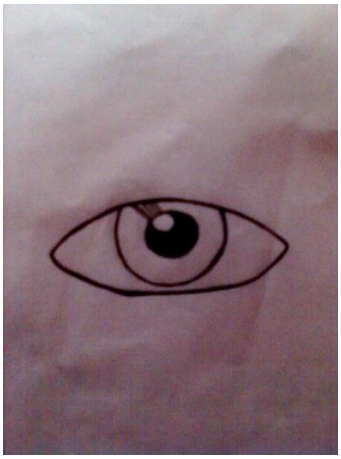
Pekerjaan pertama yang dilakukan oleh pratikan adalah membuat illustrasi secara manual. Gambar illustrasi dibuat dengan *Teknik manual* yang dijadikan menjadi *illustrasi Gambar*. Gambar tersebut langsung di gambar praktikan secara langsung yang menggunakan pensil dan kertas kosong. Hal tersebut dilakukan oleh praktikan di karenakan perusahaan tidak memberikan materi-materi seperti foto yang akan digunakan menjadi sebuah cover majalah Aktual tersebut.



Gambar III.8 hasil gambar

Adapun langkah-langkah *Gambar* adalah sebagai berikut:

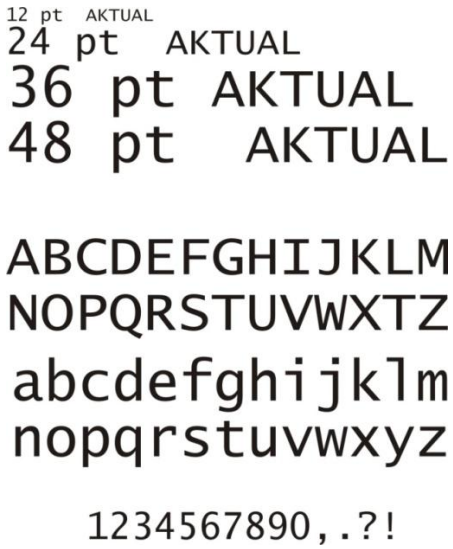
Langkah pertama adalah menggambar dan memberikan *outline* dengan menggunakan *drawing pen.*



Gambar III.8 proses gambar

g. Tipografi

Tulisan yang ada pada cover majalah tersebut menggunakan font lucida console. Yang memberikan kesan yang tegap dan sesuai dengan cover majalah Aktual.



Gambar III.9 font lucida console

h. *Background*

Background yang dibuat menggunakan koran bekas. Gaya background tersebut lebih memiliki ciri khas yang lebih ke vormal.

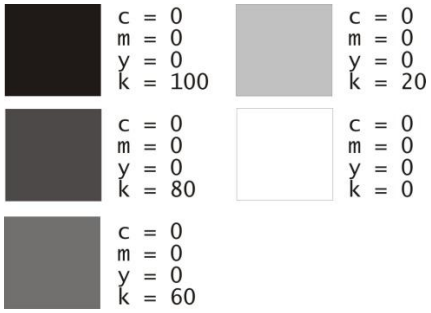
Hasilnya bisa terlihat apa (*gambar III.10).*



Gambar III.10 Background

i. Warna

Warna yang digunakan untuk perancangan visual cover tersebut antara lain :



Gambar III.11 Warna yang digunaka

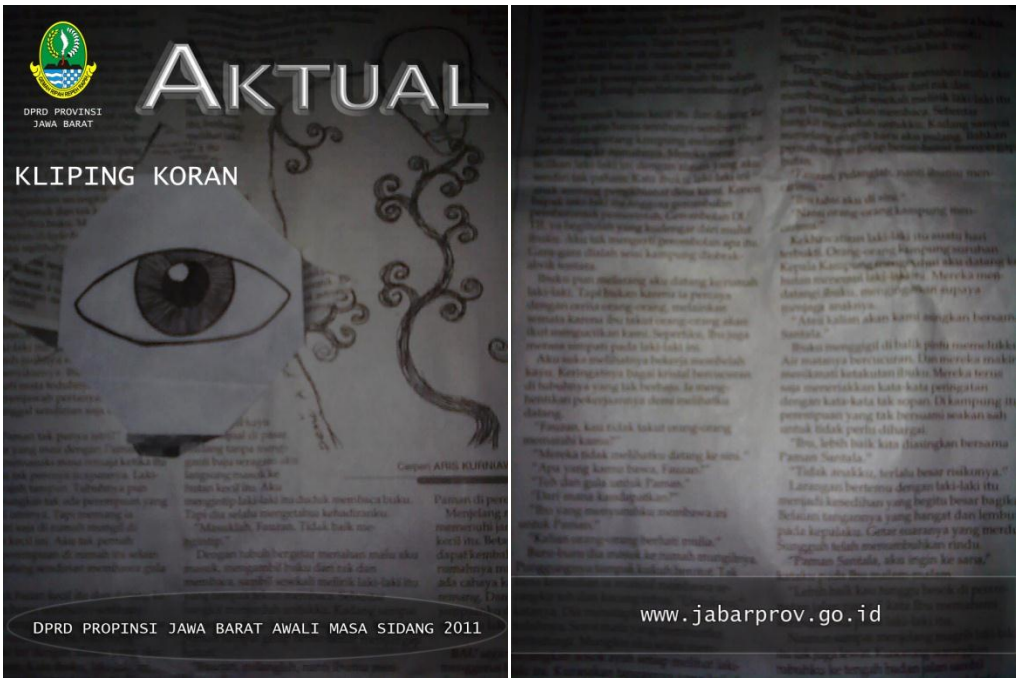
Warna-warna yang dipilih diatas karena neniliki tingkat kontras yang terlihat jelas.Warna hitam itu memilki ciri khas sedih, kelam, kelabu dan Warna abu-abu diartikan sebagai warna yang stabil, menciptakan keheningan dan kesan luas.

j. Tata letak (*layout*)

Setelah proses pengerjaan elemen grafis secara satu persatu, maka sampai lah pada tahap pengerjaan layout. Elemen grafis seperti tipografi dan illustrasi gambar dari cover tersebut disusun secara rapih.

Setelah layout tersusun rapih, selanjutnya adalah proses mengecek kembali content yang ada dalam cover majalah tersebut. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi kesalahan penulisan dan tata letak.

Adapun tampilan hasil akhir dari perancangan cover majalah tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar III.12 Hasil akhir