

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DI PENSILSTUDIO**



Disusun Oleh:

Ersadana Wismarlingga (3032010010)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**

GRESIK

2023

LAPORAN KERJA PRAKTIK

PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI
PENSILSTUDIO



Disusun Oleh:

Ersadana Wismarlingga (3032010010)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

GRESIK

2023

LEMBAR PENGESAHAN

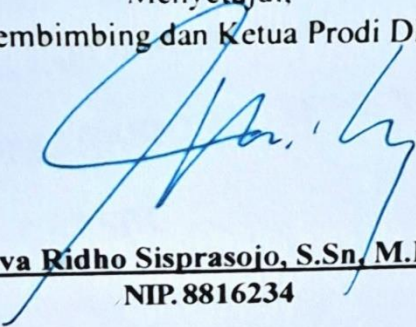
**LAPORAN KERJA PRAKTIK
PENSILSTUDIO**

(Periode : 24 Agustus 2023 s.d 30 September 2023)

Disusun Oleh:

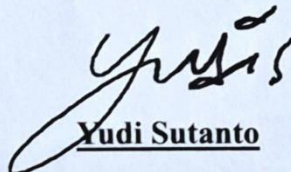
Ersadana Wismarlingga (3032010010)

Menyetujui,
Dosen Pembimbing dan Ketua Prodi DKV UISI



Nova Ridho Sisprasojo, S.Sn, M.Ds.
NIP.8816234

Mengetahui,
Founder PensilStudio



Yudi Sutanto

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini yang berjudul “PENERAPAN KEILMUAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI PENSILSTUDIO” dengan baik dan sesuai. Dalam penulisan laporan ini, banyak pihak yang sangat membantu dan mendukung untuk penyelesaian laporan ini, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dan berkontribusi dalam pembuatan dan penyelesaian laporan ini. Di antaranya :

1. Bapak Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik dan juga Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Bapak Yudi Sutanto, S. Sn. Selaku Penyelenggara serta Pembimbing Lapangan

Susunan Laporan Kerja Praktik ini tentunya jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan untuk kesempurnaan Laporan ini. Atas perhatian dan kerja samanya saya ucapkan terima kasih.

Semoga laporan Kerja Praktik ini mudah dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Akhir kata, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisan, terima kasih.

Gresik, 15 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Dan Manfaat Kerja Praktik	2
1.2.2 Manfaat	2
1.2.2.1 Bagi Perguruan Tinggi.....	2
1.2.2.2 Bagi Perusahaan	3
1.2.2.3 Bagi Mahasiswa	4
1.3 Metode Pengumpulan Data	5
1.4 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan	6
1.5 Unit Kerja	6
BAB II PROFIL PERUSAHAAN.....	7
2.1 Sejarah Pensil Studio.....	7
2.2 Visi dan Misi.....	8
2.3 Lokasi Pensil Studio.....	8
2.4 Struktur Organisasi.....	8
2.5 Produk	9
BAB III KAJIAN PUSTAKA	11
3.1 Desain Komunikasi Visual	11
3.2 Kerja Praktik.....	13
3.3 Ilustrasi.....	13
3.4 Komik	14
BAB IV PEMBAHASAN	17
4.1 Struktur Organisasi Kerja	17
4.2 Tugas Unit Kerja	17
4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja	17
4.4 Tugas Khusus.....	17
4.5 Hasil Pekerjaan dan Pembahasan.....	19
4.5.1 Tugas Primer Komik Reff	19
4.5.2 Tugas Sekunder	28
4.6 Jadwal Kerja Praktik	30

BAB V KESIMPULAN	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN.....	33
1.Surat Diterima Kerja Praktik	33
2.Sertifikat Selesai Magang	34
3.Absensi Magang	35
4.Dokumentasi Kegiatan Magang.....	36

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja praktik merupakan suatu proses pembelajaran di lingkungan kerja, baik itu di perusahaan atau institusi. Proses pembelajaran ini fokus pada keahlian mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, dengan tujuan mendapatkan pengalaman langsung dan mengamati pekerjaan sesuai dengan kemampuan mereka. Dengan melibatkan mahasiswa dalam kerja praktik, diharapkan mereka dapat mengembangkan pola pikir yang relevan dengan dunia kerja, serta dapat mengatasi masalah dengan pendekatan Design Thinking. Hal ini diharapkan akan menciptakan lulusan yang kompeten dan berkualitas dalam bidangnya. Di era digital yang terus berkembang, desain komunikasi visual memainkan peran kunci dalam menyampaikan pesan dan informasi secara efektif kepada publik.

Perkembangan teknologi dan media sosial telah mengubah cara komunikasi, mendorong profesional desain komunikasi visual untuk terus beradaptasi dengan tren dan inovasi terbaru. Meskipun mahasiswa DKV telah memperoleh pengetahuan teoritis yang kuat selama kuliah, pengalaman praktis di dunia profesional sangat penting untuk meningkatkan kompetensi dan kesiapan mereka menghadapi tantangan di dunia kerja.

Program Studi Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu program studi di bidang seni dan kreativitas yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dalam merancang dan menyampaikan pesan visual secara efektif melalui berbagai media komunikasi. Dalam perkembangan dunia industri dan kreatif, keahlian dalam Desain Komunikasi Visual menjadi semakin penting untuk mendukung berbagai kebutuhan komunikasi visual seperti desain iklan, desain poster, media sosial, identitas merek, dan lain sebagainya.

Pensil Studio merupakan sebuah independent studio yang bergerak di bidang seni visual, terutama ilustrasi dan komik yang berlokasi di Desa Kandangan, Kediri. Pensil Studio menawarkan sebuah layanan jasa pembuatan ilustrasi untuk beragam kebutuhan dengan beragam *style*. Penulis melamar kerja praktik di PensilStudio sebagai ilustrator. Selama kegiatan kerja praktik penulis berkecimpung di proyek komik. Mulai dari tahap brainstorming, pembuatan storyboard, hingga pembuatan komik. Penulis diharapkan mampu membuat ilustrasi dengan gaya yang diharapkan oleh PensilStudio. Pensilstudio mungkin mengalami

kendala dalam hal sumber daya, seperti waktu atau jumlah ilustrator yang tersedia. Hal ini dapat menghambat kemampuan studio untuk menangani proyek dengan cepat atau memenuhi kebutuhan klien secara optimal.

1.2 Tujuan Dan Manfaat Kerja Praktik

1.2.1 Tujuan

Dalam pelaksanaan program Kerja Praktik di PensilStudio tentu memiliki tujuan dan banyak manfaat bagi penulis baik dalam dunia desain maupun dalam dunia kerja. Adapun tujuan dan manfaat dari program Kerja Praktik sebagai berikut.

1.2.1.1 Umum

Secara Umum tujuan dari kerja praktik sebagai berikut :

1. Memenuhi kewajiban kerja praktik sesuai dengan jumlah SKS
2. Kesempatan untuk menerapkan secara aplikatif Desain Komunikasi Visual
3. Mengetahui kondisi lingkungan perusahaan dan dunia kerja secara nyata
4. Menambah ilmu pengetahuan dan kemampuan di bidang keahlian

1.2.1.2 Khusus

Adapun tujuan Khusus dari Kerja Praktik ini diantaranya :

1. Mendapat ilmu baru yang sebelumnya belum diajarkan saat di perkuliahan.
2. Menciptakan hubungan timbal balik yang bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat baik dari universitas, Perusahaan, dan mahasiswa.
3. Untuk memenuhi satuan kredit semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis UISI di Jurusan Desain Komunikasi Visual.
4. Mempelajari ilmu ilustrasi, terutama komik langsung dari ahlinya.

1.2.2 Manfaat

1.2.2.1 Bagi Perguruan Tinggi

Adapun beberapa manfaat yang akan didapat bagi perguruan tinggi, diantaranya sebagai berikut :

1. Peningkatan Reputasi
-

Kerja Praktik yang baik dapat meningkatkan reputasi perguruan tinggi sebagai lembaga yang berorientasi pada kualitas dan relevansi pendidikan. Kerjasama dengan perusahaan terkemuka dapat menjadi poin positif dalam promosi dan citra institusi.

2. Kolaborasi dengan Industri

Kerja Praktik membuka peluang untuk menjalin kemitraan dan kolaborasi lebih lanjut antara perguruan tinggi dan perusahaan. Keterlibatan dengan industri dapat membantu fakultas dan kurikulum lebih mengakomodasi kebutuhan dunia kerja yang terus berubah.

3. Penelitian dan Inovasi

Kerja Praktik juga dapat berfungsi sebagai sumber penelitian dan inovasi bagi perguruan tinggi. Mahasiswa dapat menemukan masalah baru yang muncul di industri dan membantu fakultas dalam menjalankan penelitian yang relevan.

1.2.2.2 Bagi Perusahaan

Adapun beberapa manfaat yang didapat oleh perusahaan dari program kerja praktik ini sebagai berikut :

1. Sumber Bakat Potensial

Kerja praktik memberikan kesempatan bagi perusahaan untuk mengidentifikasi dan merekrut bakat potensial. Perusahaan dapat mengamati kinerja dan kualitas kerja mahasiswa selama Kerja praktik, dan jika cocok, dapat menawarkan kesempatan kerja lebih lanjut setelah lulus.

2. Perspektif Baru dan Kreativitas

Mahasiswa sering membawa pandangan baru dan ide kreatif. Keberadaan mereka dapat membantu perusahaan dalam menemukan solusi baru untuk masalah atau tantangan tertentu.

3. Peningkatan Produktivitas

Meskipun mungkin memerlukan bimbingan awal, mahasiswa kerja praktik yang kompeten dapat membantu dalam pekerjaan sehari-hari, mengurangi beban kerja staff tetap, dan meningkatkan produktivitas perusahaan.

4. Koneksi dengan Perguruan Tinggi

Kerja praktik memungkinkan perusahaan untuk menjalin hubungan erat dengan perguruan tinggi dan fakultas. Hal ini dapat membuka peluang kolaborasi lebih lanjut dalam penelitian, pelatihan, dan pengembangan bersama.

1.2.2.3 Bagi Mahasiswa

Adapun beberapa manfaat bagi mahasiswa dalam program kerja praktik ini sebagai berikut :

1. Pengalaman Kerja Nyata

Kerja praktik memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja yang nyata di lingkungan bisnis atau industri yang relevan dengan bidang studi mereka. Ini membantu mereka memahami lebih baik tantangan dan kesempatan di dunia kerja.

2. Peningkatan Keterampilan

Selama Kerja praktik, mahasiswa dapat mengasah keterampilan teknis dan lunak yang dibutuhkan dalam pekerjaan sehari-hari. Mereka juga dapat belajar tentang kerjasama tim, manajemen proyek, dan berkomunikasi secara efektif.

3. Pengembangan Jaringan Profesional

Kerja praktik membuka pintu bagi mahasiswa untuk menjalin hubungan dengan profesional di industri yang sama. Jaringan ini dapat membantu mereka dalam mencari pekerjaan di masa depan dan mendapatkan dukungan dalam perkembangan karier mereka.

1.3 Metode Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan PensilStudio. Bersama dalam menyelesaikan suatu proyek dan diajarkan kepada penulis selama melakukan Kerja Praktik melalui beberapa tahapan, diantaranya berpikir kreatif, melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan melihat suatu masalah dari sudut pandang lain. Berpikir kritis yang melibatkan kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara kritis, mempertanyakan asumsi, mengidentifikasi kelemahan, dan membuat keputusan yang didukung oleh beberapa bukti. Tahapan tersebut meliputi beberapa tahapan lagi seperti proses briefing, pemahaman dan pendalaman data, melakukan riset, dan *brainstorming*. Selanjutnya setelah data terkumpul, ada beberapa tahap lagi untuk memvisualisasikan data tersebut hingga menjadi sebuah ilustrasi yang telah sesuai dengan brief. Adapun beberapa penjelasan dari setiap tahap sebagai berikut :

a) Briefing

Tahap ini merupakan tahap awal dimana menerima sebuah brief dari Art Director untuk dikerjakan.

b) Data Primer

Data primer adalah data utama yang menjadi acuan pengerjaan proyek.

c) Research

Setelah mendapat data primer, tahap selanjutnya adalah melakukan research tentang apa saja yang akan menjadi bahan untuk mewujudkan proyek, misalnya mencari referensi yang sesuai atau sebagainya.

d) Brainstorming

Brainstorming adalah cara atau teknik mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari masalah tertentu. Pada tahap ini, semua anggota tim menyampaikan ide yang kemudian didiskusikan Bersama.

e) Eksekusi

Eksekusi adalah tahap memvisualisasikan suatu ide dan pemikiran kedalam bentuk karya grafis. Eksekusi membutuhkan kemampuan visualisasi dan juga teknis yang baik dari ilustrator.

1.4 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan

1.4.1 Waktu

Waktu Pelaksanaan : 24 Agustus 2023 – 30 September 2023

1.4.2 Lokasi

Lokasi PencilStudio berada di Jl. Sidomulyo Desa Medowo, Kecamatan Kandangan, Kabupaten Kediri, 64292, Jawa Timur.

1.5 Unit Kerja

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini, penulis ditempatkan pada bagian Ilustrator yang dimana proses kerjanya sebagai pembuat asset ilustrasi seperti karakter, yang nantinya akan digunakan dalam projek komik kerja praktek ini.

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Pensil Studio



Gambar 2.1 Logo Pensil Studio

Pensil Studio merupakan sebuah independent studio yang bergerak di bidang seni visual, khususnya di bidang ilustrasi dan komik yang berlokasi di Desa Kandangan, Kediri. Pensil Studio menawarkan sebuah layanan jasa pembuatan ilustrasi untuk beragam kebutuhan dengan beragam *style*.

Pensil Studio mengawali perjalanannya pada tahun 2016 dengan mengerjakan proyek ilustrasi tematik. Kemudian memulai proyek komik vertical atau webkomik panjang pertamanya yakni, *Zakera* di tahun 2017 yang bertemakan aksi dan komedi. Terbit dalam platform komik digital Ciayo Comics, telah berjalan hingga 2 season dan berakhir di bulan Mei tahun 2018.

2.2 Visi dan Misi

2.2.1 Visi

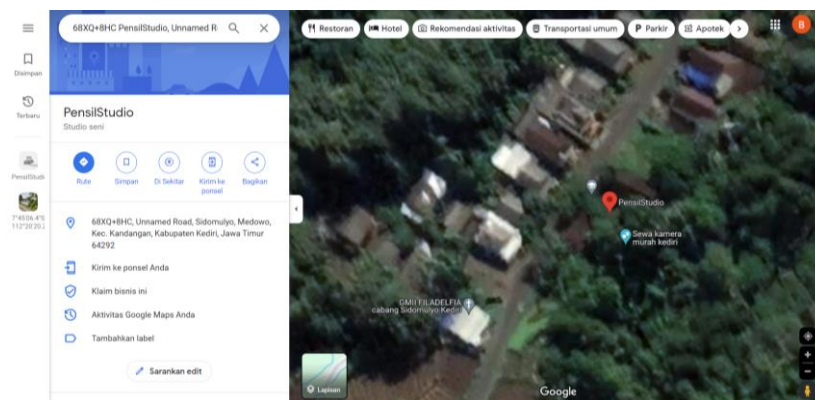
Menjadi studio ilustrasi yang dapat menerjemahkan imajinasi menjadi karya visual yang indah

2.2.2 Misi

- 1) Menawarkan jasa ilustrasi tanpa Batasan style
- 2) Studio yang berbasis seni dan teknologi

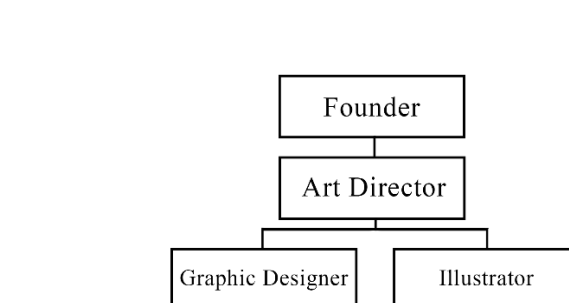
2.3 Lokasi Pensil Studio

PensilStudio ini berlokasi di Jl. Sidomulyo Desa Medowo, Kecamatan Kandangan, Kabupaten Kediri, 64292, Jawa Timur



Gambar 2.2 Map Lokasi PensilStudio

2.4 Struktur Organisasi

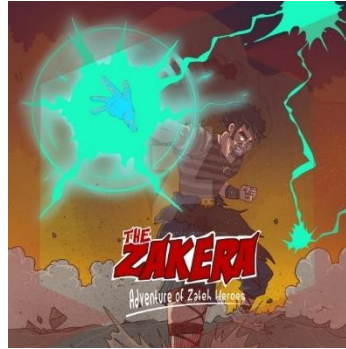


Gambar 2.3 Struktur Organisasi dari PensilStudio

2.5 Produk

Adapun beberapa produk dari Pensil Studio, diantaranya :

a) Webtoon Zakera



Gambar 2.4 Cover Komik Vertikal The Zakera

Sebuah webtoon yang bernaung di platform digital CiayoComics yang menceritakan pendekar dari Madura bernama Zakera yang melawan colonial Belanda yang berbuat semena-mena. Terinspirasi dari tokoh pahlawan daerah Madura bernama Sakera.

b) Komik The Plastik



Gambar 2.5 Cover Komik The Plastik

Sebuah komik klasik yang menceritakan bagaimana bila plastic memiliki nyawa yang disebabkan oleh reaksi kimia dari limbah pabrik. Memulai petualangannya dalam mencari sebuah tanah yang dijanjikan.

c) Sampul Cover Lagu Jogging Kesehatan oleh Yaqin



Gambar 2.6 Cover Ilustrasi Lagu Jogging Kesehatan

Sebuah ilustrasi cover yang menggambarkan bagaimana suasana serta pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta lagu melalui ilustrasi cover.

d) Komik Ekskul Hantu



Gambar 2.7 Cover Buku Komik Cetak Ekskul Hantu

Komik cetak yang bekerjasama dengan Trio Hantu CS yang di mana telah terbit di Gramedia.

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi Visual adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi kreatif, teknik, dan media dengan memanfaatkan elemen visual dan rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu, seperti informasi atau persuasi, yaitu mempengaruhi perilaku (Yulius, 2018). Menghasilkan bentuk bahasa visual (melalui bermain gambar) dan mengolah pesan (melalui bermain kata) untuk tujuan sosial dan komersial dapat dilakukan oleh individu atau kelompok yang ditujukan kepada kelompok lain (Pratiwi, 2015). Inti pesan harus komunikatif, efisien, dan efektif agar tersampaikan dengan baik pada sasaran, sementara visual merupakan representasi yang inovatif dan kreatif (Farisakta et al., 2022).

3.1.1 Unsur-Unsur Desain

Adapun unsur-unsur yang membentuk sebuah desain, di antaranya :

1. Garis (line)

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain. Di dalam dunia komunikasi visual seringkali kita menggunakan dotted line, solid line, dan garis putus-putus.

2. Bentuk (shape)

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (rectangle), lingkaran (circle), dan segitiga (triangle). Pada desain komunikasi visual akan mempelajari bentuk dasar dan bentuk turunan. Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

a) Huruf (Character)

Direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dsb.

b) Simbol (Symbol)

Direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).

c) Bentuk Nyata (Form)

Bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detail, hewan atau benda lainnya.

3. Tekstur (texture)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan lain sebagainya.

4. Ruang (space)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (figure) dan latar belakang (background).

5.Ukuran (size)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain Anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

6.Warna (color)

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (Additive color/RGB) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (Subtractive color/CMYK) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.

3.2 Kerja Praktik

Menurut (Hambalik, 2001), praktik kerja lapangan adalah Tujuan pelatihan praktik lapangan, juga dikenal sebagai pelatihan di tempat kerja, adalah untuk memberikan kemampuan yang diperlukan untuk pekerjaan tertentu. Praktik kerja lapangan, menurut Hamalik (2001), adalah modal pelatihan yang dilakukan di lapangan untuk memberikan kemampuan yang diperlukan untuk pekerjaan tertentu sesuai dengan kemampuan pekerja.

3.3 Ilustrasi

Menurut (Witabora, 2012) ilustrasi merupakan sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator.

Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan. Sepanjang waktu, Ilustrasi telah menjadi sumber dari visualisasi pikiran dan ide dan juga menjadi cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan trend. Sejarah ilustrasi tidak bisa lepas dari dunia buku, dimana fungsi awal ilustrasi sebagai penjelas atau pendamping sebuah tulisan.

Adapun menurut Kusrianto (2007) ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam buku, koran tabloid, majalah dan lain-lain. ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatur, hingga karya foto.

3.4 Komik

Menurut (McCloud, 2001) komik adalah sebuah narasi yang diceritakan melalui gambar yang diatur dalam garis-garis horisontal, setrip, atau kotak, yang disebut panel, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Komik biasanya menggambarkan petualangan satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu yang terbatas. Dialog yang direpresentasikan oleh kata-kata yang dilingkari di dalam balon yang dikeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara. Sebagian besar gerakan diilustrasikan melalui penggunaan garis dari pelbagai ukuran budaya populer saat ini yang direfleksikan oleh komik, adalah sebuah narasi dalam dunia modern.

3.4.1 Unsur-Unsur Dalam Komik

1. Panel

Sebuah alur cerita dibentuk oleh panel, yang terdiri dari kotak yang berisi teks dan ilustrasi (Ajidarma, 2011: 41). Panel adalah bingkai kejadian satu waktu, atau gambar yang menunjukkan kejadian satu waktu. Setiap panel menampilkan waktunya sendiri. Gambar yang ada di panel menunjukkan kejadian ruang dan waktu, seperti yang dinyatakan oleh McCloud (2001: 99).

2. Sudut Pandang dan Ukuran Panel

Sudut pandang adalah sudut dari mana subjek dilihat dari sudut mata. Ini akan mempengaruhi bagaimana subjek digambar di panel, apakah terlihat dari atas atau bawah. Namun, ukuran gambar dalam panel atau ukuran frame disesuaikan dengan adegan yang ditampilkan karena setiap gambar dibuat memiliki tujuan dan makna tertentu (Eisner, 2000). Pusat perhatian gambar akan dipengaruhi oleh ukurannya.

3. Parit

Parit, juga disebut sebagai ruang sela antar panel, adalah semacam durasi waktu dalam film. Selama ruang sela ini, pembaca seolah diberi kebebasan untuk berpikir tentang bagaimana gambar-gambar yang ada di antara panel bergerak. Pembaca dapat mengembangkan ide-ide mereka dengan mengubah dua gambar yang berbeda di panel menjadi satu konsep yang sesuai dengan pemahaman mereka sendiri (McCloud, 2001). Parit atau ruang sela di antara panel dapat disesuaikan sesuai dengan tujuan atau kesan yang diinginkan.

4. Balon Kata

Balon kata adalah representasi dari wacana atau cerita yang dikatakan oleh subjek gambar. Baik ucapan mulut maupun ucapan batin dapat diwakili oleh balon kata. Menurut Marcel Bonneff (1998) balon ucapan mewakili fungsi bahasa komik. Ungkapan dan monolog batin dari adegan atau ilustrasi dalam panel adalah fungsi bahasa dalam dialog repliknya yang ditempatkan dalam balon.

5. Bunyi Huruf

Komik terdiri dari gambar dan teks karena merupakan seni rupa dua dimensi. Jadi, bunyi huruf mewakili suara dalam teks. Menurut Ajidarma (2011), lettering suara adalah ekspresi dari ucapan yang dikeluarkan oleh objek. Bunyi huruf juga dipengaruhi oleh bentuknya yang ditulis. Bunyi huruf yang dihasilkan akan dipengaruhi oleh teks yang ditulis, bentuk font, dan cara font dibuat.

6. Cerita

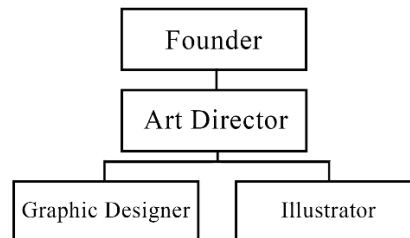
Komik juga disebut sebagai sastra gambar dan merupakan jenis narasi visual (Bonneff, 1998). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa komik yang baik tidak hanya bergantung pada kekuatan gambar; banyak yang gagal hanya karena memiliki alur cerita yang buruk. Menurut banyak pakar, komik yang baik adalah ketika mampu menceritakan dengan baik.

7. Garis Gerak

Garis gerak adalah jenis garis yang menunjukkan atau memberikan kesan gerak pada gambar. Bentuk garis gerak bervariasi tergantung pada ide dan kebutuhan. Setiap bentuk garis gerak yang digunakan dalam komik memiliki kesan yang berbeda.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Kerja



Gambar 4.1 Struktur Organisasi dari PensilStudio

4.2 Tugas Unit Kerja

Tugas peserta kerja praktik di PensilStudio adalah di bidang kreatif, terutama di bidang ilustrasi dan komik. Mulai dari perancangan karakter, *brainstorming*, hingga ke proses pembuatan komik. Pada bagian tersebut sangat erat kaitannya dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual, terutama dalam *Design Thinking* dan cabang keilmuan ilustrasi.

4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Kegiatan Kerja Praktik ini dilaksanakan sesuai dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual yang di berikan selama perkuliahan 6 semester. Alur pada kegiatan Kerja Praktik yang dilakukan di PensilStudio yaitu dimulai dengan adanya proses pengenalan Perusahaan, kemudian pengenalan alur kerjanya serta pembekalan singkat. Kemudian diberikan penugasan khusus untuk penulis sebagai peserta Kerja Praktik.

4.4 Tugas Khusus

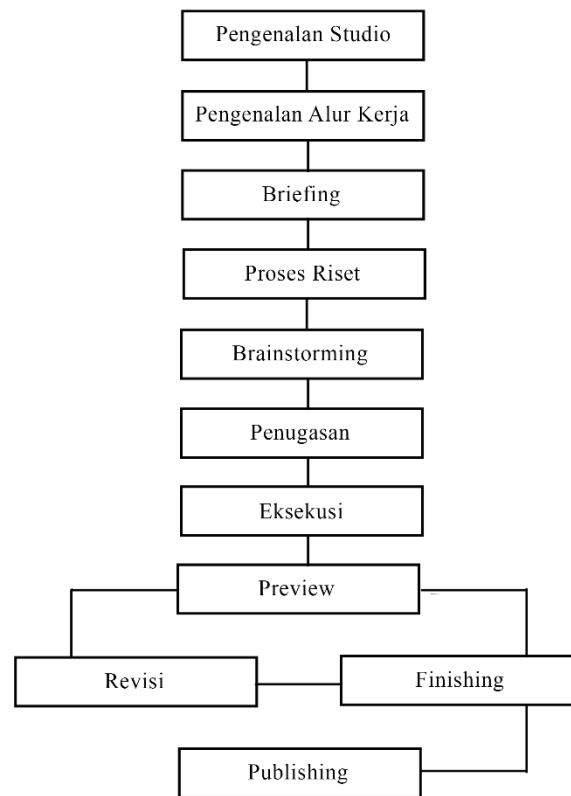
Adapun tugas khusus yang diberikan kepada penulis sebagai peserta Kerja Praktik ini yakni perancangan sebuah komik. Dalam perancangan komik ini mencakup berbagai tahapan seperti pembuatan IP sebagai cikal bakal komik, pembuatan synopsis, pengembangan synopsis ke cerita, perancangan karakter, pembuatan storyboard, lalu eksekusi menjadi sebuah komik.

4.4.1 Tujuan Tugas

Tujuan penugasan khusus ini adalah karena Pak Yudi Sutanto ingin penulis sebagai peserta Kerja Pratik dapat mengerti, memahami, dan tahu bagaimana proses pembuatan

sebuah komik. Sehingga ketika selesai waktu kerja Praktik mendapatkan ilmu dan keahlian tambahan dalam bidang pembuatan komik dan mampu merancang sebuah komik yang baik.

4.4.2 Prosedur Kerja



Gambar 4.4.2 Prosedur Kerja Praktik di PensilStudio

4.5 Hasil Pekerjaan dan Pembahasan

4.5.1 Tugas Primer Komik Reff

4.5.1.1 Brief

Pada tahap ini yang dilakukan pertama kali adalah penerimaan brief dari bapak Yudi. Di mana beliau menginginkan untuk pembuatan sebuah cerita. Dalam tema cerita ini dibebaskan oleh beliau, bisa memilih genre apapun namun penulis memutuskan untuk mengambil cerita bertemakan musik. Dari pencarian tema tersebut, beliau memberikan brief baru untuk membuat poin-poin cerita penting yang akan diangkat. Kemudian dibuat serangkaian cerita yang utuh.

Namun beliau setelah membaca cerita yang telah dibuat, beliau merasa ceritanya masih biasa saja. Kemudian beliau mencoba memberikan revisi cerita. Dari revisi tersebut penulis mencoba menambahkan satu genre lagi, yakni Sci-Fi. Karena menurut beliau cerita yang penulis buat sudah pernah ada, meskipun tidak sepersis yang penulis buat namun konflik yang disajikan sudah pernah ada yang buat.

4.5.1.2 Riset Karakter

Adapun riset

4.5.1.2 Desain Karakter

Setelah cerita yang direvisi disetujui berpindah ke tahap mendesain karakter yang ada di cerita tersebut. Dalam cerita tersebut terdapat 3 karakter utama, yakni Ark, Haf, dan Sin. Dalam perancangan karakter ini terbagi menjadi dua tahap, yakni tahap desain awal, dan desain final. Adapun lampiran brief penugasan yang diberikan beliau di Whatsapp :



Gambar 4.5.1.2 Brief

4.5.1.3 Desain Awal

Dalam desain ini merupakan desain awal yang penulis buat sesuai diskripsi karakter tokoh di cerita. Berikut adalah desain dari ketiga karakter berikut :

a) Arka

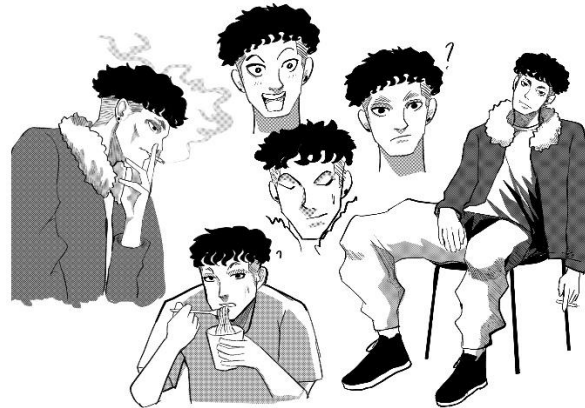
Arka digambarkan sebagai sesosok leader band yang berposisi di bagian gitaris. Dia memiliki sifat santai, ceria, namun juga serius. Arka memiliki ciri fisik berambut keriting.



Gambar 4.5.1.3.1 Desain Sementara Ark

b) Haf

Digambarkan karakter dengan watak yang cuek, tidak peduli dengan omongan orang lain. Dia memiliki ciri fisik berambut pendek dan tampilan sangar dan bandel.



Gambar 4.5.1.3.2 Desain Sementara Haf

c) Sin

Digambarkan dengan watak yang cukup berani, sensitive, dan memiliki penampilan cowok idaman para Wanita. Selain itu style pakaiannya modis dan tidak mainstream.



Gambar 4.5.1.3.3 Desain Sementara Sin

Dalam pembuatan desain awal Pak Yudis memberikan brief membuat beberapa pose dan ekspresi yang sekiranya berkaitan dengan karakter.

4.5.1.4 Desain Final

Setelah terjadi beberapa revisi dan penyesuaian, diputuskanlah hasil final desain dari ketiga karakter tersebut sebagai berikut :

a) Desain final dari Ark



Gambar 4.5.1.4 Desain Final Ark

b) Desain final dari Haf

Dalam desain final Haf terdapat perubahan total karena pada desain awal masih kurang terasa dari aura bandelnya.



Gambar 4.5.1.5 Desain Final Haf

c) Desain final dari Sin

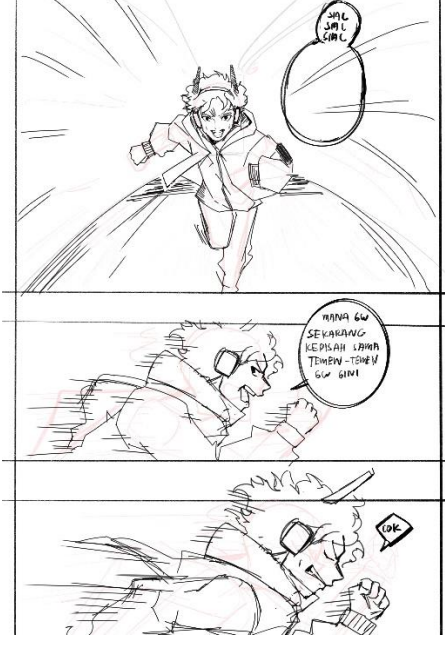



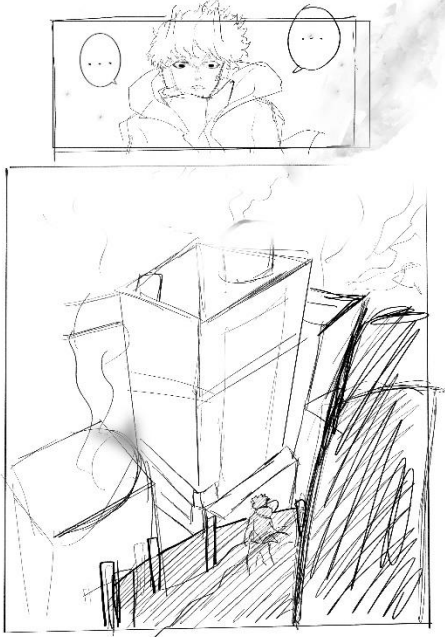
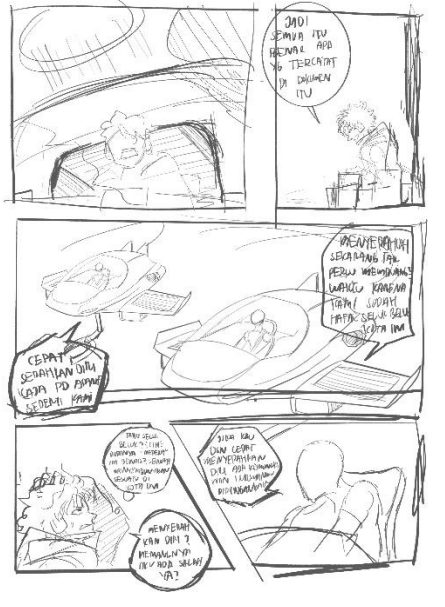
Gambar 4.5.1.6 Desain Final Sin

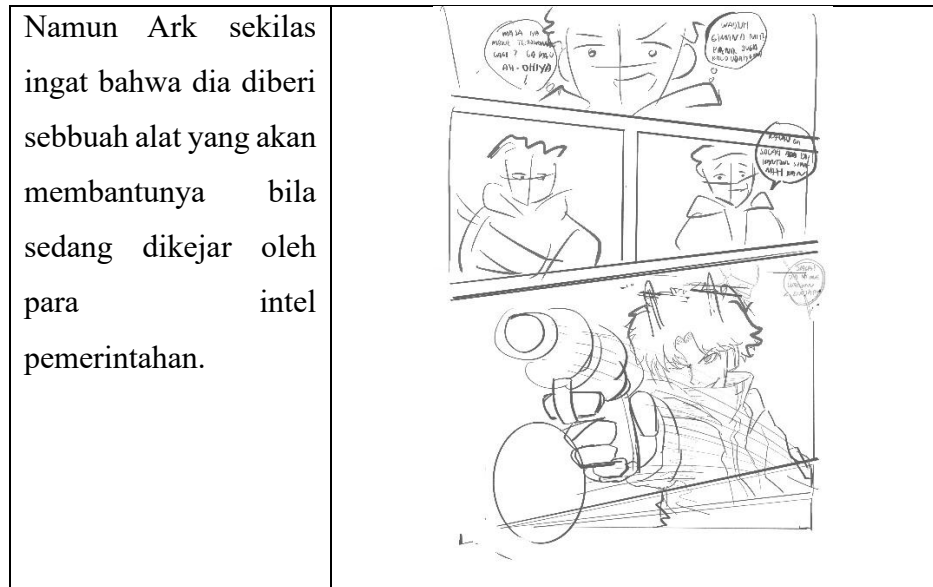
4.5.1.5 Pembuatan Storyboard

Setelah perancangan karakter, masuk ke tahap pembuatan storyboard dari naskah cerita yang sudah dibuat di awal. Dalam proses storyboard ini tidak diperlukan gambar yang detail, namun jelas akan penyampaian apa yang akan disampaikan tiap panel. Sehingga ketika proses lining akan lebih mudah pengerjaannya. Berikut merupakan tabel halaman dari tiap halaman storyboard yang telah melalui proses revisi beserta narasi pendek dari tiap halaman storyboard.

Narasi Singkat	Storyboard
<p>Pada tahun 20xx kehidupan di bumi maju dengan pesat. Manusia cukup beradaptasi dengan perkembangan teknologi, terutama AI. Di suatu Gedung terdapat sosok karakter misterius yang sedang mendengarkan berita tentang pelarian seorang buronan.</p>	
<p>Di sisi lain walikota beserta tangan kanannya menyaksikan kejadian demo yang diakibatkan oleh sebuah band karena liriknya mengandung rahasia pemerintah yang ditutup-tutupi.</p>	

<p>Menuju tempat lain, salah satu karakter utama, Ark berlari. Dia sekarang menjadi status buron.</p>	
<p>Ark berlari ke sebuah terowongan terbengkalai yang menghubungkan ke suatu tempat.</p>	

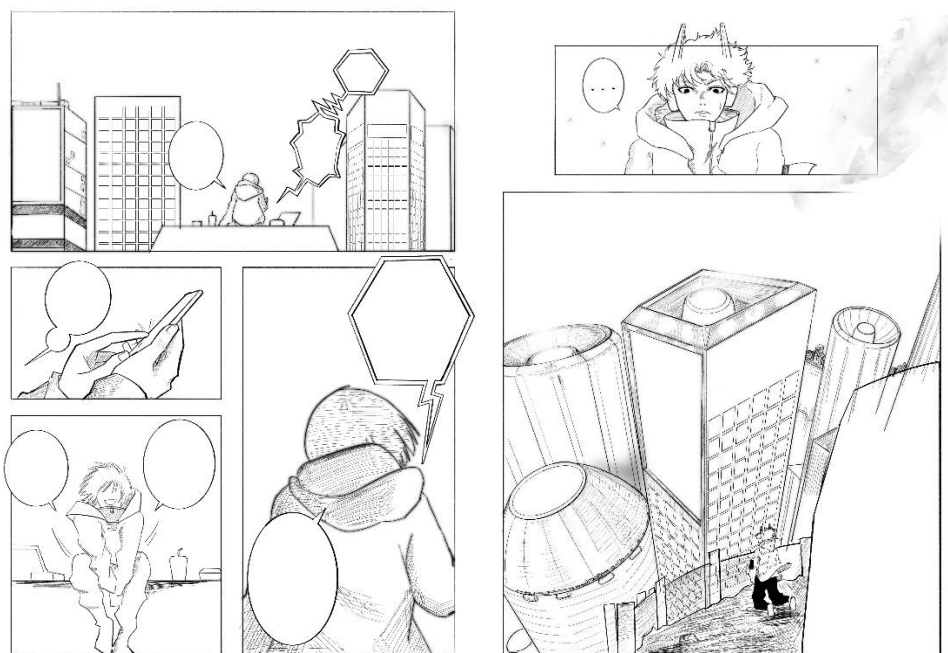
<p>Ark tidak menyangka akan melihat sebuah pemandangan yang dia sendiri tidak duga.</p>	
<p>Namun rupanya intel dari pemerintahan masih mengikuti Ark hingga ke ujung terowongan terbengkalai.</p>	



Tabel 4.5.1.5 Storyboard

4.5.1.6 Proses Line Art

Dalam proses ini, penulis melakukan proses lining ke komik tersebut. Dalam proses ini cukup singkat karena gambarannya yang ada di storyboard cukup tergambar dengan baik sehingga lebih mudah dalam tahap lining ini. Berikut beberapa lampiran hasil dari lining komik :



Gambar 4.5.1.6 Proses Lining atau Line Art Komik

4.5.1.7 Proses Toning dan Finishing

Proses terakhir yakni pemberian tone di setiap panel halaman komik. Toning biasanya sekaligus dengan proses detailing, seperti pemberian detail lipatan baju, kedalaman *value*, hingga pemberian *background*. Lalu ke proses finishing yang di mana pemberian teks dialog di dalam balon teks, pemberian teks *SFX*, dan merapikan panel dari gambar yang bocor.



Gambar 4.5.1.7 Hasil Toning dan Detailing Komik

4.5.2 Tugas Sekunder

4.5.2.1 Brief

Dalam penugasan sekunder, penulis menerima tugas untuk pembuatan sebuah sketsa yang bertemakan jurnalis yang sedang meliput sebuah acara orasi dari ketiga paslon Capres dan Cawapres yang akan bersaing di tahun 2024 mendatang.



Gambar 4.5.2.1 Brief Sketsa

4.5.2.2 Proses Sketsa dan Aproval

Dalam proses sketsa ini, penulis mulai membuat sketsa sesuai arahan dari beliau dan mendapatkan approval setelahnya.



Gambar 4.5.2.2 Approval Sketsa

4.6 Jadwal Kerja Praktik

Kerja Praktik dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang di mulai pada tanggal 24 Agustus 2023 sampai 30 September. Berikut jadwal pelaksanaan kerja praktik :

Hari Kerja	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	09.00	14.00
Selasa	09.00	14.00
Rabu	09.00	14.00
Kamis	09.00	14.00
Jum'at	09.00	14.00
Sabtu	09.00	14.00
Minggu	LIBUR	LIBUR

Kegiatan	Minggu ke			
	1	2	3	4
1. Pengenalan Perusahaan				
2. Pengenalan system kerja pekerjaan				
3. Melaksanakan tugas yang diberikan				
4. Penyusunan laporan kerja praktik				
5. Evaluasi Kinerja				

Tabel 4.6.2 Tabel jadwal kerja praktik dan penugasan

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari Kerja Praktik di PensilStudio selama kurang lebih 1 bulan ini, penulis mendapatkan pandangan baru bagaimana cara kerja bila menjadi komikus. Perancangan yang matang dan riset sangatlah penting dalam pembuatan komik. Selain itu proses brainstorming juga sangat dibutuhkan ketika ingin mendapatkan sebuah ide.

Semua pengalaman ini menjadi pengetahuan berharga yang belum pernah penulis dapatkan selama masa perkuliahan. Diharapkan ilmu yang diperoleh selama praktik ini akan menjadi bekal berharga untuk masa depan penulis dalam menghadapi dunia kerja sesungguhnya.

5.2 Saran

Hasil dari pelaksanaan kerja praktik di PensilStudio memberikan harapan bahwa mahasiswa yang terlibat akan dapat mengembangkan kemampuan profesional mereka dengan ide-ide baru dan kreatif. Tujuan utamanya adalah agar mereka mampu bersaing dalam dunia ilustrasi, baik dalam dunia ilustrasi itu sendiri ataupun komik. Penulisan laporan ini masih belum sempurna dan memiliki banyak kesalahan, oleh karena itu adanya saran yang membangun sangat diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Patricia, F.D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud. Jurnal Studi Komunikasi
- Rongiyati, Sulasi (2018). Pelindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Pada Produk Ekonomi Kreatif
- Tjaturrebowo, D. (2020). Teori McCloud dan Sejarah Komik Indonesia. Diakses dari <https://senibudayafilasafatdanpariwisata.design.blog/2020/02/06/teori-mccloud-dan-sejarah-komik-indonesia/>
- Witabora, Joneta (2012). Peran Dan Perkembangan Ilustrasi

LAMPIRAN

1. Surat Diterima Kerja Praktik



Home Studio :
Jl. Sidomulyo Desa Medowo
Kecamatan Kandangan,
Kabupaten Kediri, 64292, Jawa
Timur

Kediri, 24 Agustus 2023

Nomor : PS/24/08/2023
Lamp : -
Hal : Permohonan Kerja Praktek

Kepada Yth :
Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Internasional Semen Indonesia

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Proposal Permohonan Kerja Praktek yang diajukan kepada kami oleh mahasiswa atas nama :

1. Nama : Ersadana Wismarlingga
NIM : 3032010010
Program Studi : Desain Komunikasi Visual/S1
No Telp : 081230055139

Dengan ini kami memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut di atas untuk melakukan kegiatan Kerja Praktek dan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan kegiatan tersebut di Pencil Studio terhitung mulai 24 Agustus – 30 September 2023. Demikian Surat Balasan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Salam Hangat,



Yudi Sutanto
Founder Pencil Studio

2. Sertifikat Selesai Magang



3. Absensi Magang



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.

Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122

Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Ersadana Wismarlingga
NIM : 3032010010
Judul Kerja Praktik : Penerapan Keilmuan Desain Komunikasi Visual Dalam Kerja Praktek Di PensilStudio

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
1	24-08-2023	Meet Online Perdana pengenalan PensilStudio	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
2	25-08-2023	Pengenalan lebih dalam dan juga system kerja	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
3	26-08-2023	Diskusi tentang proyek pembuatan IP	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
4	28-08-2023	Mencari referensi cerita dan style ilustrasi	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
5	29-08-2023	Brainstorming tema untuk IP	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
6	30-08-2023	Brainstorming kembali untuk tema IP	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
7	31-08-2023	Menentukan tema sementara untuk IP	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
8	01-09-2023	Mencari referensi cerita serta style ilustrasi	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
9	02-09-2023	Membuat synopsis untuk gambaran dunia IP	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
10	04-09-2023	Mengembangkan ide dari synopsis menjadi cerita	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
11	05-09-2023	Review Cerita	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
12	06-09-2023	Revisi Cerita	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
13	07-09-2023	Review, Fiksasi Cerita, dan menentukan nama IP	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
14	08-09-2023	Perancangan desain karakter	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
15	09-09-2023	Perancangan desain karakter	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
16	11-09-2023	Perancangan desain karakter	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
17	12-09-2023	Perancangan desain karakter	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
18	13-09-2023	Fiksasi desain karakter	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
19	14-09-2023	Menentukan Media Komik sebagai media eksekusi IP	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
20	15-09-2023	Pembuatan storyboard dan revisi	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
21	16-09-2023	Revisi lagi storyboard	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
22	18-09-2023	Revisi minor storyboard	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
23	19-09-2023	Eksekusi storyboard ke sketsa	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
24	20-09-2023	Pembuatan sketsa	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
25	21-09-2023	Preview Sketsa dan revisi	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
26	22-09-2023	Preview Sketsa dan revisi minor	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
27	23-09-2023	Seleksi page sketsa yang akan dieksekusi ke lining	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
28	25-09-2023	Tahap lining komik	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
29	26-09-2023	Tahap lining komik	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
30	27-09-2023	Proses toning	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
31	28-09-2023	Proses toning dan pemberian teks SFX	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
32	29-09-2023	Pemberian teks dialog	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>
33	30-09-2023	Revisi dialog dan finishing	<i>Ersadana</i>	<i>Ersadana</i>

Catatan :

Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/Mingguan) selama kerja praktik dan ditandatangani oleh Pelaksana kerja praktik dan Pembimbing Lapangan dimana kerja praktik dilaksanakan.

4. Dokumentasi Kegiatan Magang

