

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PENERAPAN ILUSTRASI DAN PERANCANGAN
ASET GRAFIS DALAM PROSES KERJA DI
STUDIO MOARA MALANG**



Disusun Oleh:

SIFA MUJAHIDAH LAILIYAH

(3032010031)

**PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PENERAPAN ILUSTRASI DAN PERANCANGAN
ASET GRAFIS DALAM PROSES KERJA DI
STUDIO MOARA MALANG**



Disusun Oleh:

SIFA MUJAHIDAH LAILIYAH

(3032010031)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN MAGANG
DI STUDIO MOARA**

Periode : 13 September 2023 s.d 13 Oktober 2023

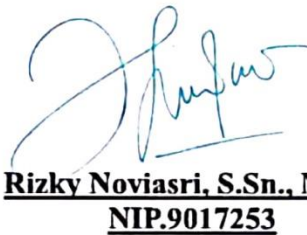
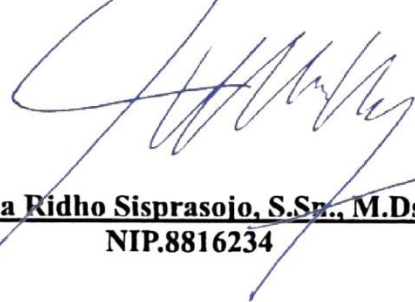
Di Susun oleh :

SIFA MUJAHIDAH LAILIYAH

(3032010031)

Mengetahui,
Ketua Prodi Desain Komunikasi
Visual UISI

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja Praktik



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

Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds.
NIP.9017253

Malang, 15 Oktober 2023

STUDIO MOARA

Mengetahui,
CEO Studio Moara

Menyetujui,
Pembimbing Lapangan



(Excellent Ritma Florendia)

(Dhika Supangestu)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan keberkahan dan rahmat santosa kepada kita semua sehingga Laporan Kerja Praktik dengan judul “PENERAPAN ILUSTRASI DAN PERANCANGAN ASET GRAFIS DALAM PROSES KERJA DI STUDIO MOARA MALANG” ini dapat diselesaikan dengan lancar dan tepat waktu. Tak lupa juga penulis ucapkan Terima Kasih kepada :

1. Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen pembimbing Kerja Praktik
2. Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds, selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual

senantiasa membimbing kami hingga tugas ini dapat terselesaikan dan terkumpul dengan baik. Semoga makalah ini yang telah kami buat bisa bermanfaat bagi pembaca. Oleh karena itu kami mengharapkan kritik serta saran dari semua pihak yang membaca yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya kami ini. Akhir kata, kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam penyusunan makalah ini dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memudahkan kita dalam segala urusan yang dilakukan, aamiin. Terima Kasih.

Gresik, 13 Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2.1. Tujuan Umum	1
1.2.2. Tujuan Khusus	2
1.2.3. Manfaat	2
1.2 Metodologi Pengumpulan Data.....	3
1.3 Waktu dan tempat Pelaksanaan Kerja Praktik	4
1.4 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik	4
BAB II PROFILE STUDIO MOARA.....	5
2.1 Profil Studio Moara.....	5
2.2 Visi dan Misi	5
2.2.1. Visi	5
2.2.2. Misi	5
2.3 Lokasi Studio Moara.....	5
2.4 Struktur Organisasi Studio Moara.....	6
2.5 Produk	6
2.5.1. Aset Grafis dan Ilustrasi.....	6
2.5.2. Instagram Post Template.....	7
2.5.3. Presentation Template.....	8
2.5.4. Poster dan Infografis Template	9
2.5.5. Ikonografi.....	9
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	10

3.1	Desain Komunikasi Visual.....	10
3.2	Ilustrasi.....	10
3.2.1	Fungsi Ilustrasi	10
3.2.2	Jenis – jenis Ilustrasi	11
3.3	Warna	12
3.3.1.	Kelompok Warna	12
3.3.2.	Colormood	13
3.4	Aset Grafis.....	14
3.5	Canva.....	15
BAB IV PEMBAHASAN.....		16
4.1.	Struktur Organisasi Kerja	16
4.2.	Skema Proses Kerja	16
4.3.	Tugas Unit Kerja	17
4.4.	Desain Aset City pop Anime	17
4.5.	Desain Aset Dessert	21
4.6.	Desain Aset Vibrant Stiker	25
4.7.	Desain Nostalgia Gadget	29
4.8.	Desain Aset Halloween	32
4.9.	Re Branding Album (Queen : News of The Word)	35
4.10.	Jadwal Kegiatan Kerja Praktik	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		39
5.1.	Kesimpulan	39
5.2.	Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA		40
LAMPIRAN.....		41
	Surat Pengantar Kerja Praktik.....	41
	Surat Penerimaan Kerja Praktik.....	42
	Lembar Kehadiran Kerja Praktik.....	43
	Lembar Evaluasi Kerja Praktik	45
	Sertifikat Kerja Praktik.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Logo Studio Moara	5
Gambar 2. 2. Struktur Organisasi Studio Moara	6
Gambar 2. 3. Aset Desain atau Grafis dan Ilustrasi pada Canva	7
Gambar 2. 4. Free Bundle Aset.....	7
Gambar 2. 5. Premium Bundle Aset	8
Gambar 2. 6. Premium 365	8
Gambar 2. 7. Template Presentasi yang ditawarkan melalui Behance	9
Gambar 2. 8. Poster dan Infografis Template yang ditawarkan melalui Evanto	9
Gambar 2. 9. Ikonografi 3D yang ditawarkan Melalui Evanto	9
Gambar 4. 1. Struktur Unit Kerja	16
Gambar 4. 2. Proses Alur Kerja	16
Gambar 4. 3. Brief pada Aplikasi Click Up.....	17
Gambar 4. 4. Sketsa Kasar Figur	18
Gambar 4. 5. Hasil Akhir Figur	21
Gambar 4. 6. Tahap Upload Aset ke dalam Gdrive.....	21
Gambar 4. 7. Konsep dan Moodboard	22
Gambar 4. 8. Sketsa Aset Dessert.....	22
Gambar 4. 9. Hasil Akhir Aset Dessert	25
Gambar 4. 10. Proses Upload Aset Desert.....	25
Gambar 4. 11. Moodboard Aset yang Akan Dibuat	26
Gambar 4. 12. Sketsa Aset Vibrant Stiker	26
Gambar 4. 13. Hasil Akhir Aset Vibrant Stiker.....	28
Gambar 4. 14. Tahap Upload pada Gdrive	28
Gambar 4. 15. Modboard Aset Nostalgia Gadget.....	29
Gambar 4. 16. Sketsa Aset yang Akan dibuat	30
Gambar 4. 17. Hasil Akhir Aset Nostalgia gadget	31
Gambar 4. 18. Tahapan Upload Aset kedalam GDrive	31
Gambar 4. 19. Moodboard asset Halloween.....	32
Gambar 4. 20. Sketsa Aset Halloween	32

Gambar 4. 21. Hasil Akhir Aset	34
Gambar 4. 22.Tahap Upload Gdrive.....	34
Gambar 4. 23. Album Original	35
Gambar 4. 24.sketsa awal	36
Gambar 4. 25.Proses Pengerjaan	36
Gambar 4. 26.Rebrabdin album.....	37
Gambar 4. 27.Atribut pendukung Rebranding.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1. Proses Eksekusi Sketsa Kasar.....	19
Tabel 4. 2. Tahap Eksekusi Sketsa Kasar	23
Tabel 4. 3. Tahapan Revisi Aset Dessert	24
Tabel 4. 4. Proses Eksekusi Sketsa	27
Tabel 4. 5. Tahapan Eksekusi Sketsa.....	30
Tabel 4. 6. Tahapan Eksekusi Sketsa.....	33
Tabel 4. 7. Jadwal Kegiatan Kerja Praktik	38

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Desain Komunikasi Visual mencakup pengkajian konsep komunikasi dan ekspresi kreatif, serta penerapan unsur visual dalam menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu. Selain memahami teori-teori, penting bagi para mahasiswa untuk menggabungkan pembelajaran dengan praktik guna memperoleh keterampilan dalam mengatasi berbagai permasalahan sekitar. Konsep kreatif yang disajikan dalam bentuk visual diharapkan dapat diterapkan secara efektif, baik untuk individu, kelompok masyarakat, maupun entitas bisnis atau korporasi. Implementasi dari hal tersebut direalisasikan melalui program Mata Kuliah Kerja Praktik.

Bagi mahasiswa semester 7, pelaksanaan Mata Kuliah Kerja Praktik menjadi keharusan sebagai persyaratan kelulusan mata kuliah dan pencapaian akademik dalam program Pendidikan S1. Di samping itu, pelaksanaan Kerja Praktik di Program Studi Desain Komunikasi Visual UISI juga menjadi bagian integral dari upaya pembinaan dan pengembangan mahasiswa, bertujuan untuk mempersiapkan mereka sebelum memasuki dunia kerja, terutama dalam ranah industri kreatif.

Penulis dengan ini mengajukan permohonan untuk menjalani Kerja Praktik di Studio Moara, sebuah entitas industri kreatif yang sesuai dengan keahlian penulis dalam Ilustrasi dan Desain Grafis. Didukung oleh pemahaman teoritis yang diperoleh selama perkuliahan, terutama yang berkaitan dengan Ilustrasi dan Desain Grafis, penulis berharap dapat meningkatkan keterampilan, pengalaman, dan jaringan hubungan selama menjalani Kerja Praktik di Studio Moara. Tujuan dan Manfaat

1.2.1. Tujuan Umum

1. Meningkatkan ketrampilan dan menerapkan konsep-konsep yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.
-

2. Memperoleh pengalaman tambahan dan mempersiapkan diri sebelum memasuki dunia kerja yang lebih profesional.
3. Mengasah kedisiplinan dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, baik dalam kerja kelompok maupun secara mandiri.
4. Memperluas pengetahuan mengenai industri kreatif yang relevan dengan bidang Desain Komunikasi Visual.

1.2.2. Tujuan Khusus

1. Untuk memenuhi persyaratan akademis Program Studi Desain Komunikasi Visual UISI yang mengharuskan menyelesaikan jumlah Satuan Kredit Semester (SKS) tertentu.
2. Membangun kerja sama dan relasi saling menguntungkan antara universitas, perusahaan, dan mahasiswa.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan komunikasi visual dalam konteks lingkungan kerja di Studio Moara.
4. Menghasilkan ide dan kreativitas yang berkontribusi pada pengembangan proyek di perusahaan.

1.2.3. Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik di Studio Moara adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perguruan Tinggi

Sebagai wadah untuk membina kemitraan dan kerjasama yang positif antara universitas dan perusahaan melalui partisipasi mahasiswa dalam kerja praktik, dengan tujuan menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi yang diperlukan dalam dunia kerja, terutama dalam industri kreatif.

2. Bagi Perusahaan

Membangun hubungan yang positif antara perusahaan dan perguruan tinggi, di mana perusahaan dapat mendapatkan manfaat dari kontribusi tenaga kerja mahasiswa yang sedang menjalani kerja praktik. Sebaliknya, mahasiswa yang mengikuti kerja praktik di perusahaan

tersebut juga memiliki peluang untuk menjadi calon tenaga kerja yang potensial bagi perusahaan tersebut.

3. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa memiliki kesempatan untuk melakukan kerja praktik yang dapat mengurangi beban Satuan Kredit Semester (SKS) dalam kurikulum perkuliahan, memungkinkan mereka melanjutkan studi dengan lancar. Selain itu, ini juga menjadi medium untuk menerapkan teori-teori yang diperoleh selama perkuliahan, memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan dan kompetensi dalam ilmu Desain Komunikasi Visual melalui partisipasi dalam proses kerja yang terlibat.

1.2 Metodologi Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam penyusunan laporan Kerja Praktik di Studio Moara adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati atau memeriksa secara teliti dan langsung di lokasi penelitian. (Riyanto, 2010) menyatakan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan secara langsung atau tidak langsung.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam konteks ini, penulis melakukan interaksi wawancara dengan direktur agensi dan pembimbing lapangan untuk memperoleh informasi dan data yang diperlukan.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015), dokumentasi adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, serta laporan berupa gambar dan keterangan yang mendukung penelitian. Penggunaan dokumentasi bertujuan untuk menghimpun data yang nantinya akan dianalisis secara lebih mendalam.

1.3 Waktu dan tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Lokasi : STUDIO MOARA

Alamat : Jl. Danau Sentani Utara No.H3-B1, Sawojajar, Kec.
Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur 65139

Waktu : 13 September – 13 Oktober 2023

1.4 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Dalam masa pelaksanaan Kerja Praktik ini, penulis tergabung dalam Divisi
Ilustrator.

BAB II

PROFIL STUDIO MOARA

2.1 Profil Studio Moara



Gambar 2. 1. Logo Studio Moara

Moara adalah sebuah agensi di industri kreatif yang berbasis di Kota Malang, khususnya di wilayah Kedungkandang, dan telah beroperasi sejak tahun 2021. Moara berperan sebagai studio desain grafis yang bertujuan untuk memenuhi berbagai kebutuhan grafis, termasuk di antaranya dalam bidang branding dan pemasaran digital seperti pembuatan website. Fokus utama Moara adalah pada produk yang ditargetkan kepada pengguna akhir, dan agensi ini memiliki afiliasi dengan Canva sebagai kontributor yang menyediakan aset dan template grafis.

2.2 Visi dan Misi

2.2.1. Visi

Menjadi studio desain besar yang berkarakter dan berintegritas dengan meliputi banyak keilmuan desain grafis.

2.2.2. Misi

Menjadi agensi yang tidak hanya berisi dengan sumber daya yang profesional dan berdedikasi akan tetapi dengan integritas dan atmosfer kerja yang sehat.

2.3 Lokasi Studio Moara

Alamat : Jl. Danau Sentani Utara No.H3-B1, Sawojajar, Kec. Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur 65139

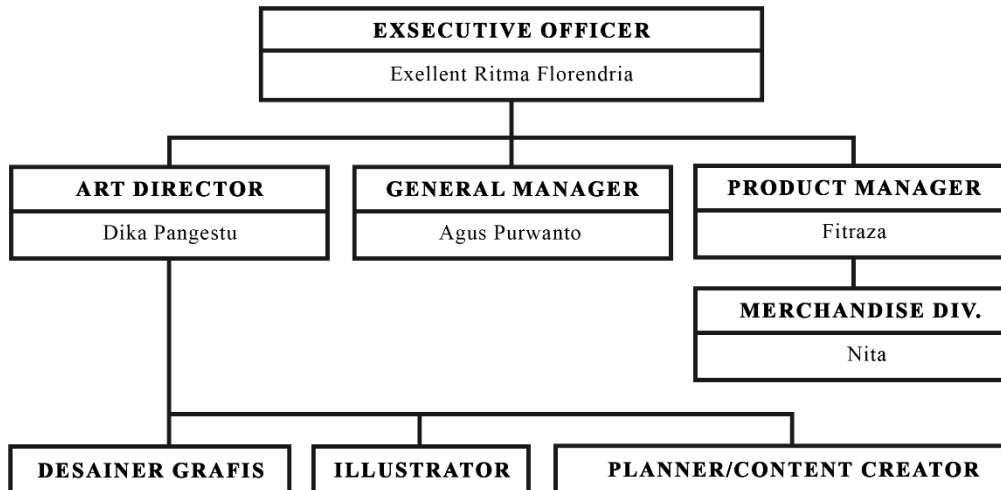
Email : studiomora@gmail.com

Telpon : 085790836709

Website : studiomooara.com

2.4 Struktur Organisasi Studio Moara

Adapaun struktur organisasi dari Studio Moara adalah sebagai berikut :



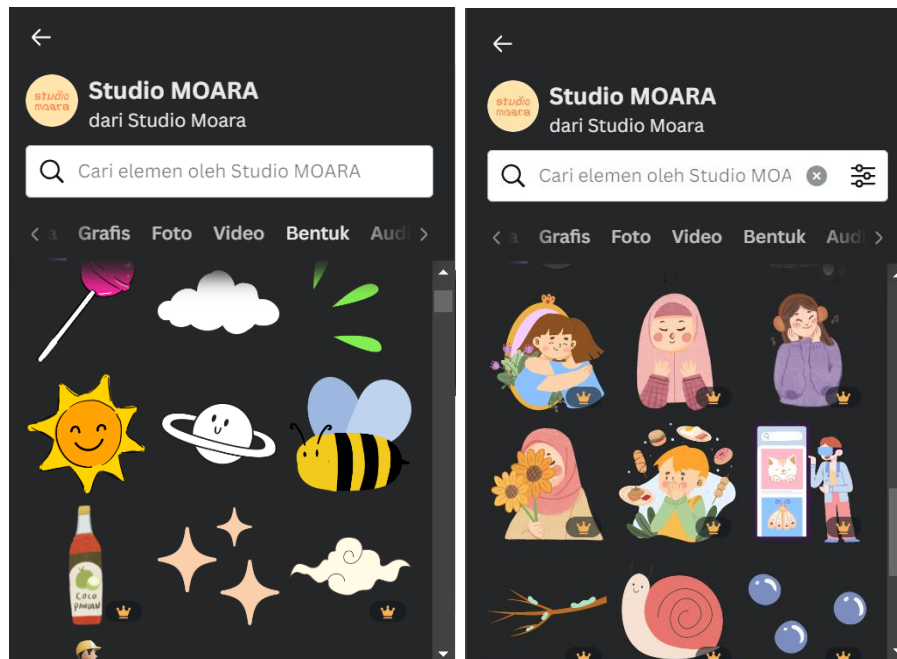
Gambar 2. 2. Struktur Organisasi Studio Moara

2.5 Produk

Produk utama yang ditawarkan adalah untuk pengguna akhir, seperti berbagai jenis desain yang dapat digunakan kembali oleh pengguna yang meliputi aset grafis dan template, seperti desain untuk posting Instagram atau cerita, presentasi, ikonografi, ilustrasi, dan sebagainya. Produk-produk tersebut kemudian dijual secara komersial melalui situs web studiomooara.com, Behance, Evanto ataupun didapatkan secara premium melalui platform Canva.

2.5.1. Aset Grafis dan Ilustrasi

Fokus awal dari Studio Moara adalah produksi elemen grafis atau aset grafis serta ilustrasi hingga pada akhirnya berkembang menjadi kontributor elemen pada aplikasi desain terkenal, Canva.



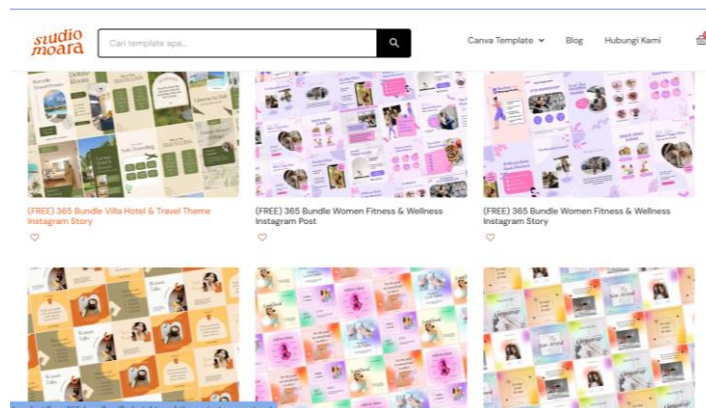
Gambar 2. 3. Aset Desain atau Grafis dan Ilustrasi pada Canva

2.5.2. Instagram Post Template

Jenis produk kedua yang ditawarkan oleh Studio Moara adalah template desain untuk kebutuhan konten sosial media khususnya Instagram, mulai dari yang gratis untuk digunakan hingga berbayar yang dapat dengan mudah didapatkan melalui laman website Studio Moara. Berikut beberapa bundle yang ditawarkan :

a. Free bundle

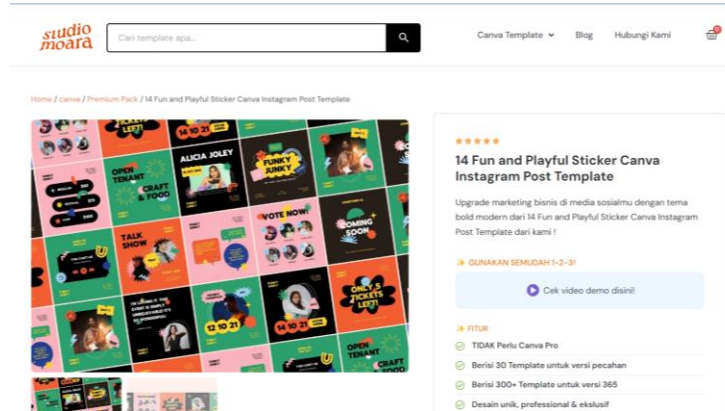
Bundle Gratis merupakan kumpulan aset grafis, mulai dari ilustrasi hingga ikonografi, yang dapat digunakan dengan mudah dan tanpa biaya.



Gambar 2. 4. Free Bundle Aset

b. Premium Bundle

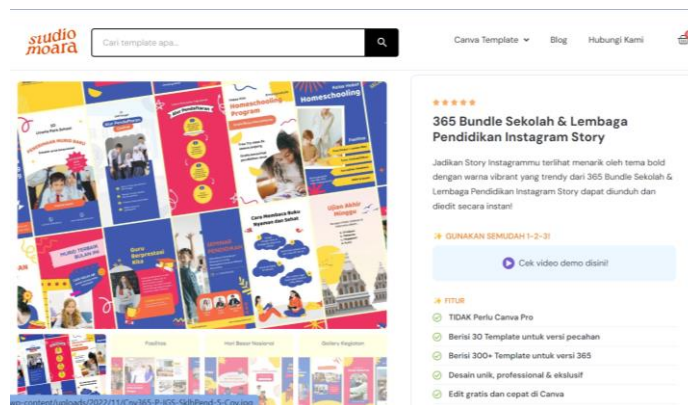
Bundle Premium adalah koleksi produk berbayar yang terdiri dari aset desain profesional, menyajikan beberapa keunggulan dan mencakup tiga puluh template dalam setiap bundle.



Gambar 2. 5. Premium Bundle Aset

c. Premium 365

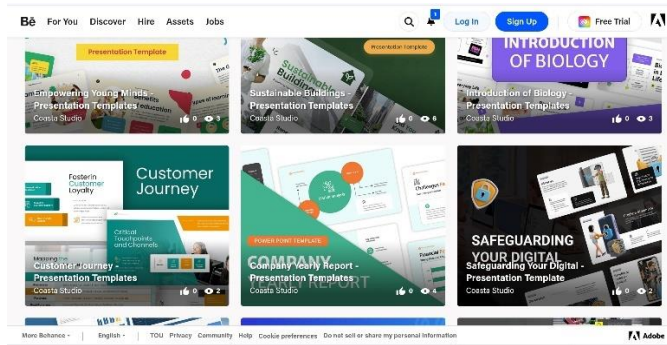
Mirip dengan Bundle Premium, produk berbayar ini menawarkan aset desain, namun dengan fitur dan lisensi penggunaan yang lebih lengkap. Selain itu, setiap bundle mencakup hingga 300 template atau aset yang dapat digunakan.



Gambar 2. 6. Premium 365

2.5.3. Presentation Template

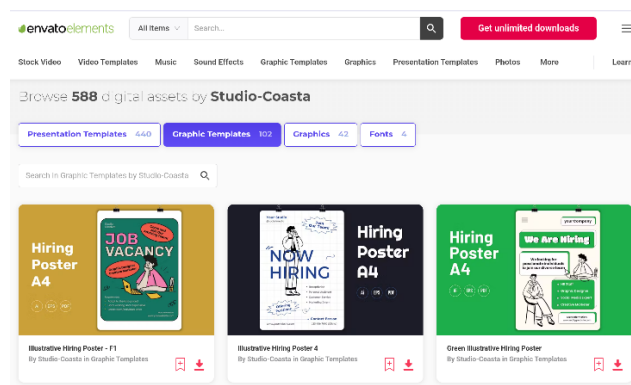
Adapun template lain yang ditawarkan oleh Studio Moara adalah template presentasi berekstensi dengan format file yang dapat dengan mudah digunakan kembali melalui Microsoft Powe Point.



Gambar 2. 7. Template Presentasi yang ditawarkan melalui Behance

2.5.4. Poster dan Infografis Template

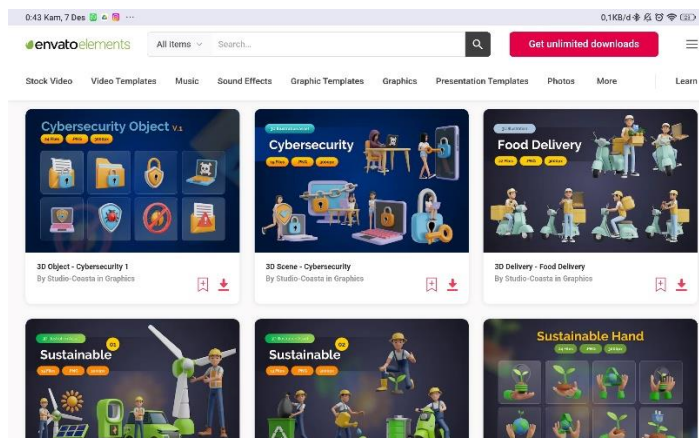
Selain melalui Behance Studio Moara juga menawarkan produk mereka melalui website lain, yaitu Evanto Element. Adapun produk yang ditawarkan adalah Poster Template.



Gambar 2. 8. Poster dan Infografis Template yang ditawarkan melalui Evanto

2.5.5. Ikonografi

Tidak hanya template poster dan infografis pada website Evanto Element Studio Moara juga menawarkan ikonografi bermodel tiga dimensi.



Gambar 2. 9. Ikonografi 3D yang ditawarkan Melalui Evanto

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah disiplin ilmu yang memfokuskan pada bagaimana mencapai suatu tujuan melalui komunikasi visual dan representasi yang dapat dikenali oleh indera penglihatan kita. Bidang komunikasi visual mencakup berbagai elemen, termasuk seni, tanda, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, serta penerapan harmonisasi warna, dan aspek-aspek lain yang relevan.

3.2 Ilustrasi

Ilustrasi merujuk pada gambar, foto, lukisan, desain, atau diagram yang digunakan untuk membantu menjelaskan suatu konsep, seperti dalam teks buku, esai, dan sebagainya. Asal-usul kata “ilustrasi” berasal dari bahasa Latin “illustrare,” yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Definisi lain menyatakan bahwa istilah ini berasal dari bahasa Inggris Pertengahan, merujuk pada penerangan atau pencerahan spiritual atau intelektual. Menurut Soedarso (1990), ilustrasi adalah gambar yang dibuat untuk tujuan tertentu, sementara menurut Rohidi (1984), ilustrasi adalah gambar yang terkait dengan seni rupa, berfungsi untuk memberikan gambaran atau penjelasan dari sebuah tulisan, membantu pembaca memahami suatu materi tertentu.

3.2.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki berbagai fungsi, dari berperan sebagai media untuk menarik perhatian hingga menjadi alat untuk mengekspresikan pengalaman dari suatu kejadian. Menurut Kusrianto (2009), ilustrasi memiliki beberapa peran atau fungsi, antara lain:

1. Deskriptif

Fungsi deskriptif dalam ilustrasi mencakup penggantian verbal atau naratif yang panjang dengan representasi visual.

2. Ekspresif

Fungsi ekspresif dalam ilustrasi bertujuan untuk menyampaikan ide, perasaan, makna, situasi, dan konsep abstrak, menjadikannya nyata melalui representasi visual.

3. Analitik dan struktural

Dalam fungsi ini, ilustrasi memiliki kemampuan untuk menunjukkan dengan detail setiap bagian dari suatu objek, seperti sistem atau proses.

4. Kuslitatif

Sementara itu, fungsi kualitatif dalam ilustrasi sering digunakan untuk memberikan representasi visual dari daftar, tabel, grafik, foto, gambar, hingga simbol.

3.2.2 Jenis – jenis Ilustrasi

Dalam perjalanannya, ilustrasi hingga kini memiliki beragam variasi jenis. Di bawah ini disajikan beberapa varian atau kategori ilustrasi menurut Zainudin (2023):

1. Naturalis atau Realis

Naturalis atau Realis merupakan suatu jenis ilustrasi yang secara akurat mencerminkan objek yang ada, termasuk bentuk dan warna, tanpa adanya penambahan atau pengurangan imajinasi dari penciptanya.

2. Dekoratif

Ilustrasi dekoratif adalah jenis ilustrasi yang digunakan untuk menghias atau mendekorasi objek dengan beberapa bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan, sesuai dengan gaya tertentu.

3. Kartun

Jenis ilustrasi pada umumnya memiliki tampilan yang lucu dan ciri khas tertentu yang membuatnya menarik. Oleh karena itu, kartun menjadi sangat populer di kalangan berbagai usia, terutama anak-anak.

4. Naratif

Ilustrasi naratif merupakan jenis ilustrasi yang mengandung elemen cerita. Biasanya, ilustrasi ini terdiri dari satu gambar atau lebih yang

menceritakan suatu adegan. Ilustrasi ini seringkali disertai teks, khususnya dalam buku cerita bergambar..

5. Karikatur

Ilustrasi naratif merupakan jenis ilustrasi yang mengandung elemen cerita. Biasanya, ilustrasi ini terdiri dari satu gambar atau lebih yang menceritakan suatu adegan. Ilustrasi ini seringkali disertai teks, khususnya dalam buku cerita bergambar.

3.3 Warna

Peran warna dalam kehidupan kita sangat signifikan, karena dapat mempengaruhi pemikiran, tindakan, dan memicu respons (Geothe, 2006). Dalam evolusi seni visual, warna dianggap sebagai unsur pokok seni rupa bersama dengan garis, bentuk, tonalitas, pola, dan tekstur. Dalam konteks seni visual, warna bukan hanya elemen estetis, tetapi juga menjadi karakteristik yang mencirikan identitas jenis atau genre, berfungsi sebagai penanda karakterisasi, waktu atau periode.

3.3.1. Kelompok Warna

Menurut teori warna yang diusulkan oleh Sir David Brewster pada tahun 1831, warna dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok warna (Nugraha dan Dwiyana, 2005). Penyusunan kelompok warna ini biasanya direpresentasikan dalam bentuk lingkaran yang dikenal sebagai lingkaran warna Brewster. Keempat kelompok warna tersebut mencakup:

1. Warna Primer

Menurut teori Brewster, warna primer adalah warna-warna dasar yang membentuk warna-warna lain melalui kombinasi dari warna primer. Warna-warna tersebut adalah merah, kuning, dan biru.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan melalui kombinasi antar warna primer, seperti merah dan kuning (jingga), kuning dan biru (hijau) dan biru dan merah (ungu).

3. Warna Tersier

Sedangkan kelompok warna ketiga adalah Tersier yang merupakan penggabungan antara salah satu warna sekunder dan primer.

4. Warna Kwartir

Kelompok warna yang terakhir yaitu kwarter yang merupakan kombinasi antara dua warna tersier, seperti moss green dan deep purple, yang masing-masing merupakan hasil dari percampuran warna tersier.

3.3.2. Colormood

Warna mencerminkan beragam suasana hati, dan ketika kita mengombinasikan warna, kita juga menggabungkan representasi emosi yang terkait dengan masing-masing warna tersebut.

1. Soft

Warna yang lembut dapat ditemukan pada nuansa warna yang memiliki kontras rendah dan sedikit kandungan warna.

2. Refreshing

Untuk menciptakan suasana yang menyegarkan, perlu mengombinasikan warna dengan sedikit cahaya atau refleksi cahaya agar terasa menenangkan.

3. Tropical

Warna tropical atau turkis sering dianggap sebagai warna dingin, seperti biru, tetapi perbedaannya terletak pada penggunaan biru-hijau yang cerah dan sentuhan warna komplementer untuk meningkatkan kedalaman warna.

4. Calm

Warna biru terang dapat menjadi skema warna utama yang menciptakan rasa ketenangan. Sedikit sentuhan warna putih pada warna dingin dapat menciptakan perasaan damai.

5. Magical

Elemen magis seringkali dikaitkan dengan warna ungu, karena ungu memiliki sifat yang tidak dapat diprediksi. Warna ungu akan lebih menonjolkan aura magisnya ketika dipadukan dengan warna komplementer, seperti kuning.

3.4 Aset Grafis

Dalam dunia Desain Grafis terutama para desainer pasti tak asing dengan aset desain maupun penyedia resource desain, yang mana Asset design telah disediakan dan dapat mudah didapatkan melalui website - website penyedia asset design seperti, freepik, sutterstock, canva, dan lain sebagainya, sehingga proses pembuatan sebuah desain lebih cepat dan meningkatkan kualitas hasil akhir dari sebuah desain yang telah dibuat.

Aset desain umumnya mengacu pada berbagai elemen grafis, audio, dan visual yang digunakan dalam proses perancangan desain, baik itu dalam bentuk digital maupun cetak. Penggunaan aset desain memiliki peran penting dalam menciptakan desain yang menarik dan efektif, serta memberikan kesan konsistensi visual pada desain.

Aset desain mencakup berbagai elemen dalam desain. Berikut adalah beberapa jenis aset desain yang umum digunakan:

1. Gambar atau foto

Gambar merupakan representasi visual dari objek, ide, atau konsep yang dibuat menggunakan berbagai alat atau media, seperti pensil, cat, tinta, serta perangkat lunak atau digital seperti kamera atau komputer.

2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambaran visual yang umumnya digunakan dalam perancangan visual untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Ilustrasi memiliki peran signifikan dalam membentuk komunikasi visual yang kuat, baik dalam media digital maupun cetak.

3. Ikon

Ikon adalah elemen visual yang digunakan sebagai representasi objek atau konsep tindakan yang dapat dengan mudah dimengerti oleh pengamat. Dalam desain antarmuka pengguna, seperti aplikasi atau situs web, ikon berfungsi untuk menggambarkan fungsi, aksi, atau fitur tertentu kepada pengguna.

4. Mock up

Mockup adalah bentuk visualisasi dari suatu rancangan atau produk sebelum diimplementasikan. Dengan kata lain, mockup adalah model yang memberikan gambaran umum dengan kesan realistis atau mendekati hasil akhir dari desain yang diinginkan.

5. Template

Template adalah kerangka kerja desain visual yang menyediakan struktur dasar atau panduan untuk menciptakan suatu proyek desain tertentu.

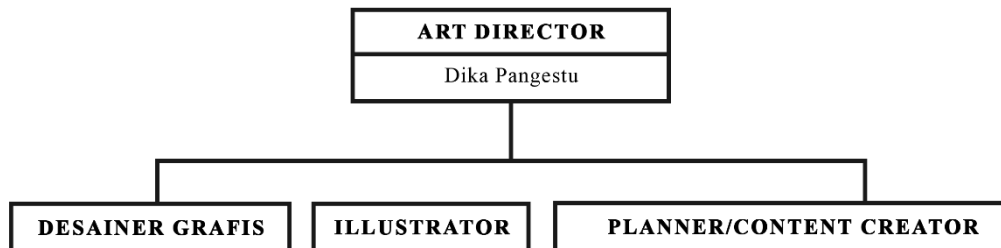
3.5 Canva

Canva, yang diluncurkan pada tahun 2013, adalah platform desain dan komunikasi visual yang bertujuan mempermudah pengguna dalam membuat dan mempublikasikan desain. Canva beroperasi sebagai aplikasi berbasis online yang menyediakan berbagai template desain dan aset-aset desain dengan berbagai tema dan gaya. Platform ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang mendukung produktivitas dalam proses produksi desain, dengan menyediakan dua layanan, yaitu versi gratis dan berbayar.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, Canva menawarkan berbagai template desain yang kreatif dan menarik, mencakup presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, infografis, serta beragam aset desain seperti gambar, ikon, bentuk, dan ratusan jenis font, semuanya dapat diakses secara gratis.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Struktur Organisasi Kerja



Gambar 4. 1. Struktur Unit Kerja

Dalam susunan struktur penulis tergabung dalam tim desain sebagai ilustrator yang bekerja dibawah arahan Art Director serta saling mendukung dengan desainer grafis dan content creator. Adapun tugas utama dari penulis selama menjalani kerja praktik di Studio Moara adalah merencanakan produksi hingga eksekusi aset grafis dengan tema yang telah ditentukan oleh Art Director sesuai dengan kebutuhan.

4.2. Skema Proses Kerja



Gambar 4. 2. Proses Alur Kerja

Proses pengerjaan tugas dimulai dengan penjelasan sistem kerja dari Pak Dhika, yang kemudian menugaskan pembuatan beberapa aset grafis untuk template Canva. Brief tugas tersebut dicatat dalam aplikasi Click Up, dengan tautan yang terhubung ke Millanote untuk detail instruksi aset yang akan dibuat. Setelah menerima brief, penulis melakukan riset untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Setelah menyelesaikan riset, penulis membuat beberapa sketsa konsep

yang kemudian diperiksa oleh Pak Dhika. Setelah sketsa disetujui, penulis mulai mengeksekusi konsep yang telah dibuat.

Proses pengumpulan aset dilakukan melalui Google Drive untuk setiap aset, dengan tautan yang nantinya diarahkan ke aplikasi Click Up untuk pengecekan oleh project manager. Setelah dicek dan tidak ada revisi, project manager memberikan tanda bahwa tugas tersebut telah selesai (completed) dan bisa melanjutkan ke tugas berikutnya.

4.3. Tugas Unit Kerja

Selama pelaksanaan Kerja Praktik di Studio Moara, penulis menjadi bagian dari tim Ilustrator dengan tanggung jawab pekerjaan sebagai berikut:

1. Mendesain aset desain untuk elemen Canva, di mana penulis ditugaskan untuk membuat desain aset yang akan digunakan sebagai elemen di platform Canva.
2. Re-desain album band, di mana penulis diberi tugas untuk membuat ulang desain beberapa album dengan gaya yang simpel dan minimalis, sesuai dengan gaya yang dianut di Studio Moara.

4.4. Desain Asset City pop Anime

Proyek awal yaitu pembuatan aset untuk minggu pertama, dengan persyaratan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh Pak Dhika selaku Art Director di Studio Moara, Instruksi tersebut diberikan dalam bentuk tautan brief di aplikasi Click Up.



Gambar 4. 3. Brief pada Aplikasi Milanote

Untuk memudahkan membuat aset desain sesuai dengan gaya dari Studio Moara, penulis diberikan akses ke tautan Milanote yang berisi contoh beberapa gaya desain aset. Hal ini bertujuan untuk membantu dalam mengerjakan desain untuk beberapa tema yang telah diberikan.

1. Brainstroming

Disini penulis telah diberikan tema untuk konsep aset yang akan dikerjakan untuk week satu, yaitu aset design dengan tema : Nostalgia Gadget, Gamer Girls Device, Citypop Anime. Seperti yang telah di cantumkan di dalam moadboard millanote tersebut.

2. Konsep dan Sketsa

Disini penulis membuat sketsa kasar aset yang akan dibuat, yang telah melalui proses riset dan brainstorming melalui pinterest dan behance. Disini penulis membuat aset design menggunakan gaya Anime manhwa yang telah dilakukan beberapa riset di pinterest dan behance. Berikut merupakan sketsa kasar dari salah satu tema yang telah di berikan untuk aset design week satu yaitu : City Pop Anime



Gambar 4. 4.Sketsa Kasar Figur

3. Eksekusi

Setelah konsep dan sketsa mendapatkan persetujuan dari pembimbing lapangan, penulis memulai pengerjaan sketsa kasar yang telah disetujui. Di bawah ini adalah tahapan penyelesaian yang telah dilakukan oleh penulis.

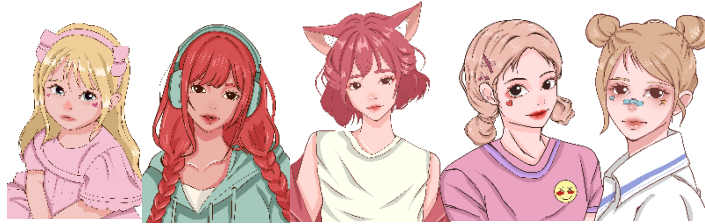
Tabel 4. 1. Proses Eksekusi Sketsa Kasar

Proses Pembuatan	Kegiatan
	<p>Penulis membuat beberapa sketsa kasar karakter untuk tema desain karakter citypop Anime, yang nantinya akan di asistensikan kepada Art Directur</p>
	<p>Setelah sketsa di setuju, penulis kemudian melanjutkan desain ke tahap lineart</p>
	<p>Setelah lineart selesai, selanjutnya memberikan warna base ke dalam desain yang telah dibuat</p>

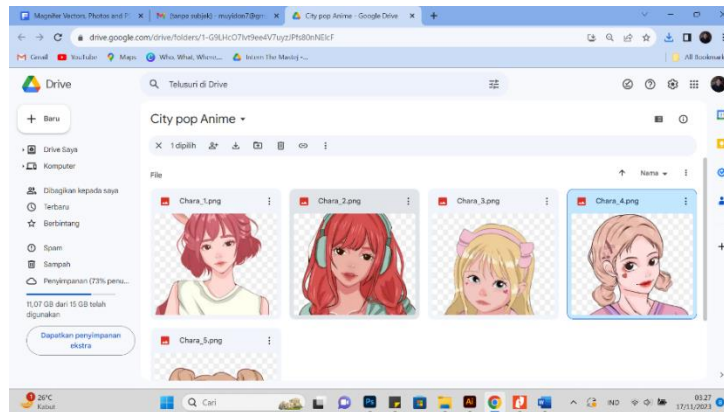
	<p>Kemudian penulis menambahkan shading ke dalam beberapa bagian dalam gambar seperti, lipatan baju, contour wajah, rambut dan juga shading di area mata.</p>
	<p>Agar gambar terlihat lebih hidup, perlu ditambahkan highlight di beberapa tempat seperti dibagian bibir, mata, hidung, dan kilauan rambut</p>
	<p>Terakhir menambahkan warna background untuk gambar dan selesai. Terakhir menambahkan warna background untuk gambar dan selesai.</p>

4. Hasil akhir

pada tahap ini penulis menyiapkan hasil akhir desain yang telah dibuat dan kemudian disave dengan format png, kemudian di upload di gdrive dan link gdrive di kumpulkan di click up untuk di cek oleh pembimbing lapangan.



Gambar 4. 5. Hasil Akhir Figur



Gambar 4. 6. Tahap Upload Aset ke dalam Gdrive

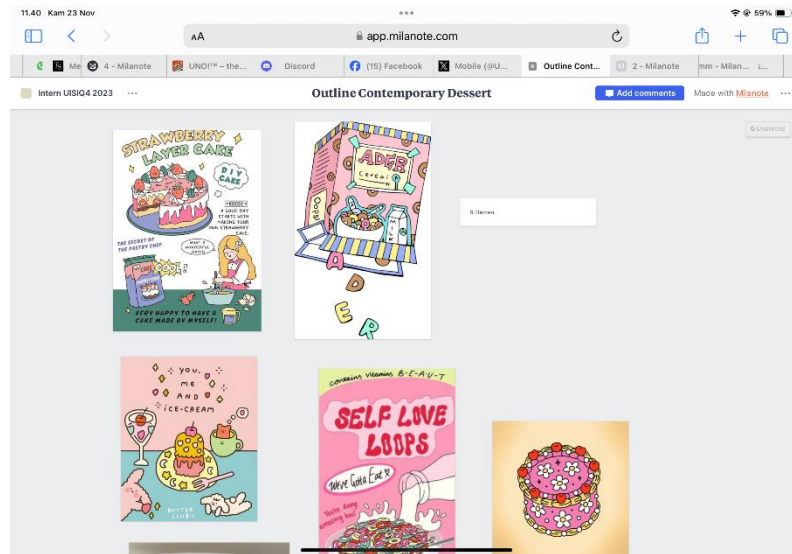
pada tahap ini penulis menyiapkan hasil akhir desain yang telah dibuat dan kemudian disave dengan format png, kemudian di upload di gdrive dan link gdrive di kumpulkan di click up untuk di cek oleh pembimbing lapangan

4.5. Desain Aset Dessert

Disini penulis telah diberikan tema untuk konsep aset yang akan dikerjakan untuk week dua, yaitu aset design dengan tema : Doodle Kpop Elementary, Shoujo/Citypop Elemen, Outline Contemporary Dessert. Seperti yang telah di cantumkan di dalam moadboard millanote tersebut.

1. Brainstroming

Di sini, penulis diberikan tema untuk mengembangkan konsep aset pada minggu kedua, dengan fokus pada desain aset yang melibatkan Doodle Kpop Elementary, unsur Shoujo/Citypop, dan bentuk kontur Contemporary Dessert. Seperti yang tercatat dalam papan mood Millanote tersebut.



Gambar 4. 7. Konsep dan Moodboard

2. Konsep dan Sketsa

Pada langkah ini, penulis membuat gambaran awal dari aset yang akan dibuat, setelah melalui rangkaian riset dan brainstorming melalui Pinterest dan Behance. Di sini, penulis menciptakan desain aset dengan gaya seni yang simpel, menggunakan outline tipis. Berikut adalah gambaran kasar dari salah satu tema yang diberikan untuk aset desain pada minggu pertama, yakni "Contemporary Dessert".



Gambar 4. 8. Sketsa Aset Dessert

3. Eksekusi

Setelah konsep dan sketsa mendapatkan persetujuan dari pembimbing lapangan, penulis memulai pengerjaan sketsa kasar yang sudah disetujui. Di bawah ini adalah tahapan penyelesaian yang telah dilakukan oleh penulis.

Tabel 4. 2. Tahap Eksekusi Sketsa Kasar

Proses Pembuatan	Kegiatan
	<p>Tahap pertama yaitu pembuatan sketsa cupcake yang telah dilakukan riset sebelumnya</p>
	<p>Setelah sketsa di setuju, penulis kemudian melanjutkan desain ke tahap lineart</p>
	<p>Untuk tahap selanjutnya yaitu coloring, disini penulis memakai warna yang simple dan memilih warna soft pink yang mempunyai kesan feminim.</p>
	<p>Kemudian penambahan beberapa shading di dalam whip cream cupcake</p>

Untuk proses selanjutnya terdapat beberapa revisi dalam design, berikut proses revisi desain dari tema dessert tersebut.

Tabel 4. 3. Tahapan Revisi Aset Dessert

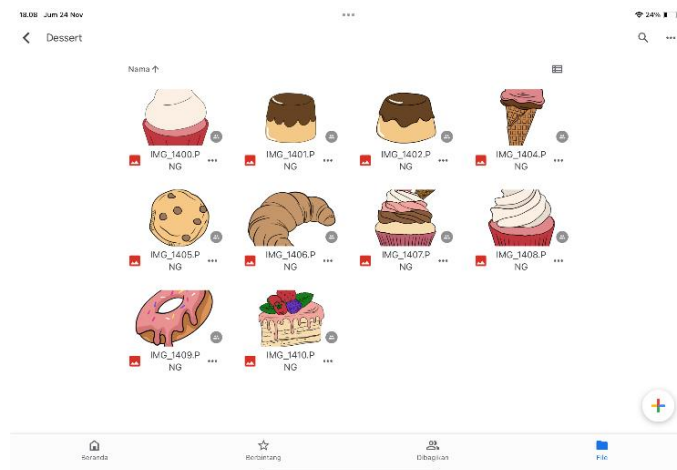
Proses Pembuatan	Kegiatan
	<p>Revisi dari desain pertama adalah : lineart yang terlalu tebal, dan desain yang dibuat kurang simple. Dari beberapa masukan tersebut penulis membuat desain cupcake yang simple dan mengurangi penggunaan garis lengkung yang terlalu banyak pada whip cream.</p>
	<p>Selanjutnya penulis menggunakan lineart yang tidak terlalu tebal agar terlihat lebih simple. Brush yang digunakan adalah brush monolin.</p>
	<p>Tahap terakhir yaitu finishing dengan hanya menggunakan warna warna dasar saja.</p>

4. Hasil akhir

Di tahap ini penulis menyiapkan hasil akhir desain yang telah dibuat dan kemudian disave dengan format png, kemudian di upload di gdrive dan link gdrive di kumpulkan di click up untuk di cek oleh pembimbing.



Gambar 4. 9. Hasil Akhir Aset Dessert



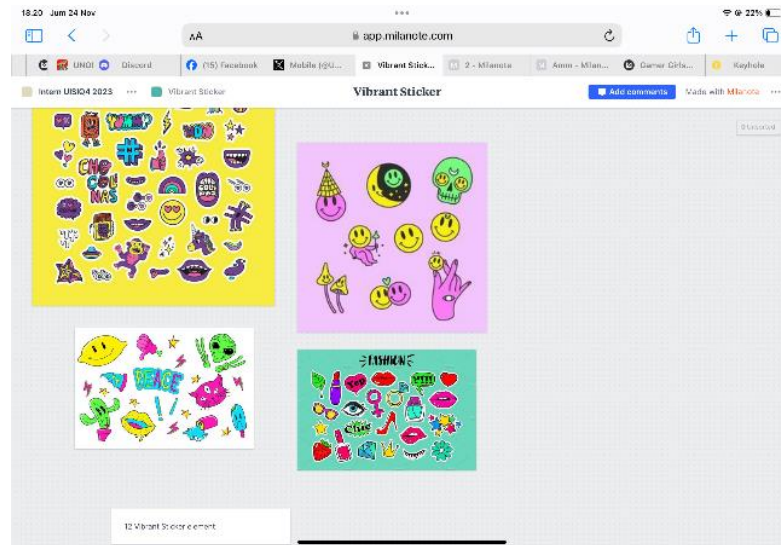
Gambar 4. 10. Proses Upload Aset Desert

4.6. Desain Aset Vibrant Stiker

Di sini, penulis telah mendapatkan tema untuk konsep aset yang akan dikerjakan pada minggu ketiga, yakni desain aset dengan tema Halloween, Elemen Monster Lucu, Stiker Berwarna-warni, dan Clipart Kawaii. Sesuai dengan yang tertera dalam papan mood Millanote tersebut.

1. Brainstroming

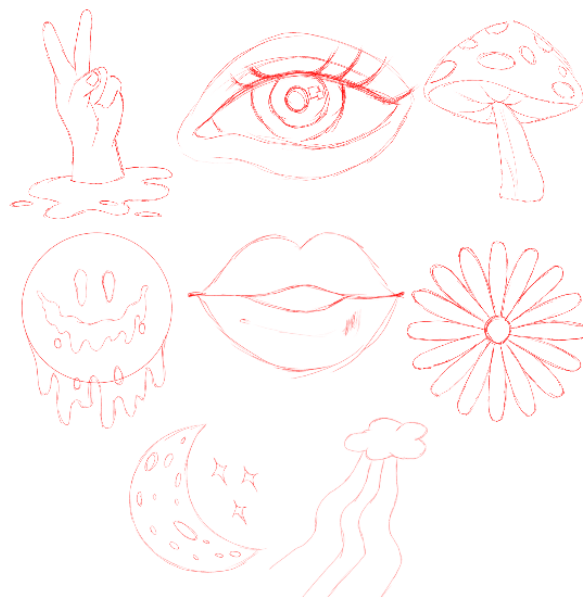
Disini penulis telah diberikan tema untuk konsep aset yang akan dikerjakan untuk week dua, yaitu aset design dengan tema : Halloween, Cute Monster, Vibrant Sticker, dan Kawaii Clipart. Seperti yang telah di cantumkan di dalam moadboard millanote tersebut.



Gambar 4. 11. Moodboard Aset yang Akan Dibuat

2. Konsep dan Sketsa

Di tahap ini penulis membuat sketsa kasar aset yang akan dibuat, yang telah melalui proses riset dan brainstorming melalui pinterest. Disini penulis membuat aset design menggunakan gaya style vibrant dengan penggunaan warna warna yang terang dan bertabrakan. Berikut merupakan sketsa kasar dari salah satu tema yang telah di berikan untuk aset design week satu yaitu, Vibrant Sticker.


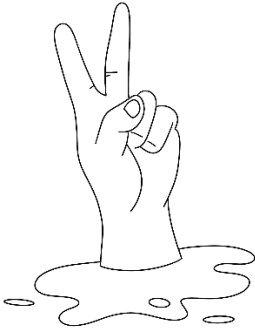
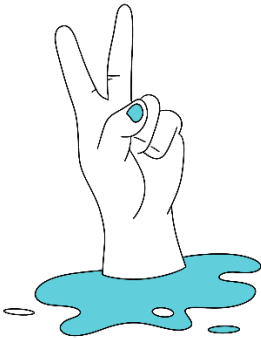


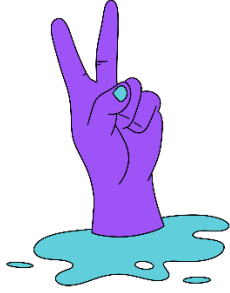
Gambar 4. 12. Sketsa Aset Vibrant Stiker

3. Eksekusi

Setelah konsep dan sketsa disetujui oleh pembimbing lapangan. Kemudian penulis mulai mengerjakan sketsa kasar yang telah disetujui. Berikut merupakan proses finishing yang telah dikerjakan oleh penulis.

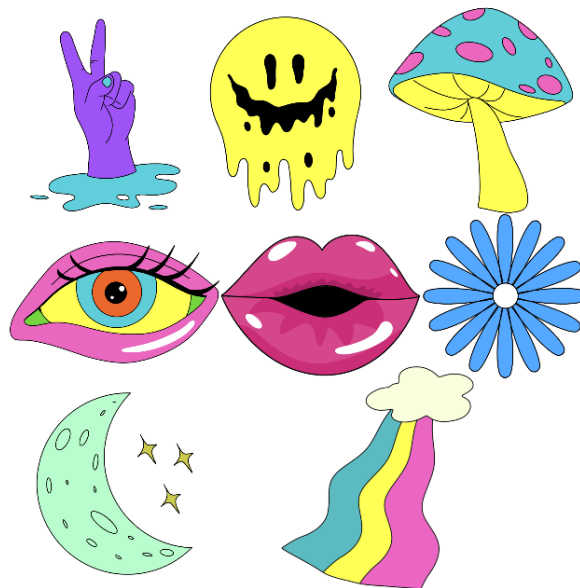
Tabel 4. 4. Proses Eksekusi Sketsa

Proses Pembuatan	Kegiatan
	<p>Di tahap ini penulis melanjutkan sketsa yang sebelumnya telah di asistensikan.</p>
	<p>Selanjutnya penebalan sketsa menggunakan outline tipis dengan brush monolin.</p>
	<p>Selanjutnya pemberian warna pada base yang sesuai dengan tema vibrant.</p>

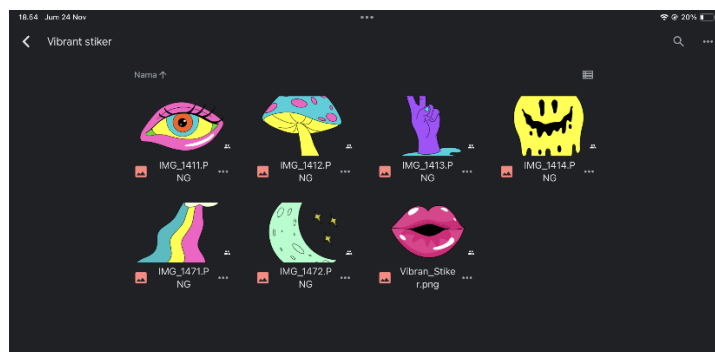
	<p>Tahap akhirnya dilanjut dengan pemberian warna yang bertabrakan agar bisa di dapat vibes vibrant dalam desain yang di inginkan.</p>
---	--

4. Hasil akhir

Di tahap ini penulis menyiapkan hasil akhir desain yang telah dibuat dan disave dengan format png, kemudian di upload di gdrive dimana link gdrive tersebut akan di kumpulkan di click up untuk bisa di cek oleh pembimbing lapangan.



Gambar 4. 13. Hasil Akhir Aset Vibrant Stiker



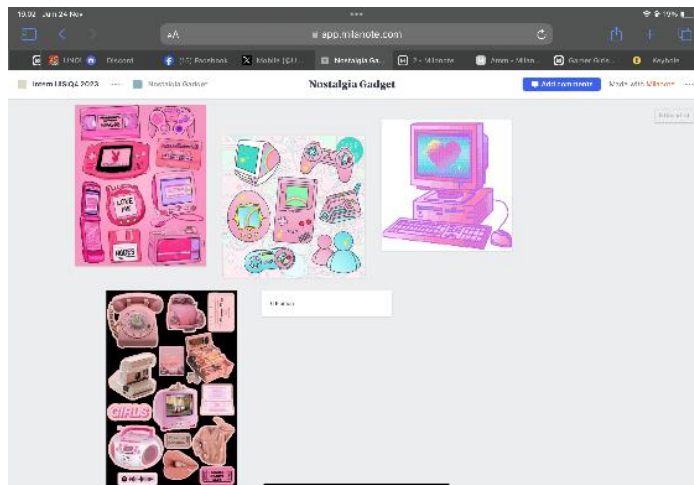
Gambar 4. 14. Tahap Upload pada Gdrive

4.7. Desain Nostalgia Gadget

Di sini, penulis telah diberikan tema untuk konsep aset yang akan dikerjakan pada minggu pertama, yakni desain aset dengan tema Nostalgia Gadget, Gamers Girl Device, dan Anime Citypop. Sesuai dengan yang tertera dalam papan mood Millanote tersebut.

1. Brainstoming

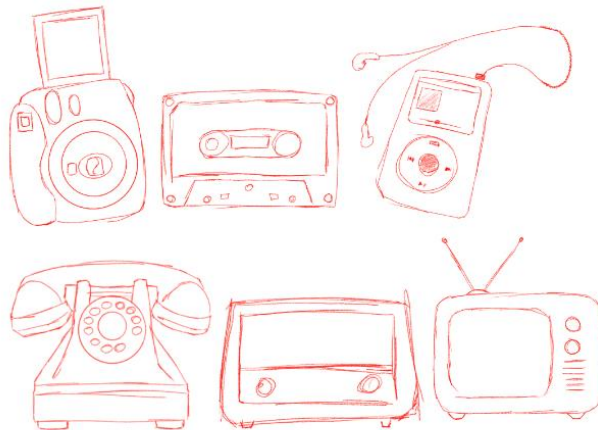
Di sini, penulis telah diberikan tema untuk konsep aset yang akan dikerjakan pada minggu kedua, yaitu desain aset dengan tema Nostalgia Gadget, Gamers Girl Device, dan Anime Citypop. Sesuai yang tercatat dalam papan mood Millanote tersebut.



Gambar 4. 15. Modboard Aset Nostalgia Gadget

2. Konsep dan Sketsa



Di tahap ini penulis membuat sketsa kasar aset yang akan dibuat, yang telah melalui proses riset dan brainstorming melalui pinterest. Disini penulis membuat aset design menggunakan gaya style retro yang mempunyai kesan jadul dengan penggunaan warna vignate dan simpel. Berikut merupakan sketsa kasar dari salah satu tema yang telah di berikan untuk aset design dengan tema : Nostalgia Gadget.

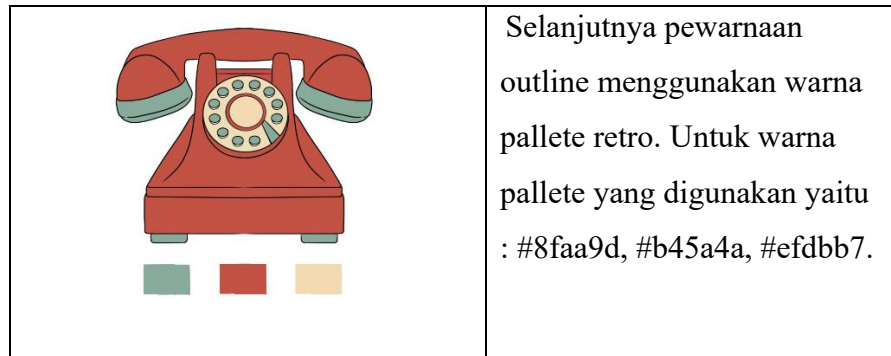


Gambar 4. 16. Sketsa Aset yang Akan dibuat

3. Eksekusi

Tabel 4. 5. Tahapan Eksekusi Sketsa

Proses Pembuatan	Kegiatan
	<p>Di tahap ini penulis melanjutkan sketsa yang sebelumnya telah di asistensikan sebelumnya.</p>
	<p>Selanjutnya penebalan sketsa menggunakan outline tipis dengan brush monolin.</p>

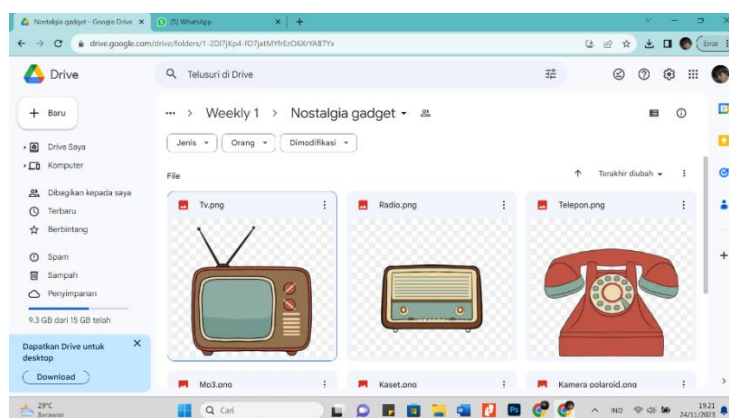


4. Hasil Akhir

Pada langkah ini, penulis menyiapkan desain akhir yang telah dibuat dan menyimpannya dalam format PNG. Selanjutnya, desain tersebut diunggah ke Google Drive, dan tautan Google Drive tersebut akan dikumpulkan di platform Click Up untuk diperiksa oleh pembimbing lapangan.



Gambar 4. 17. Hasil Akhir Aset Nostalgia gadget

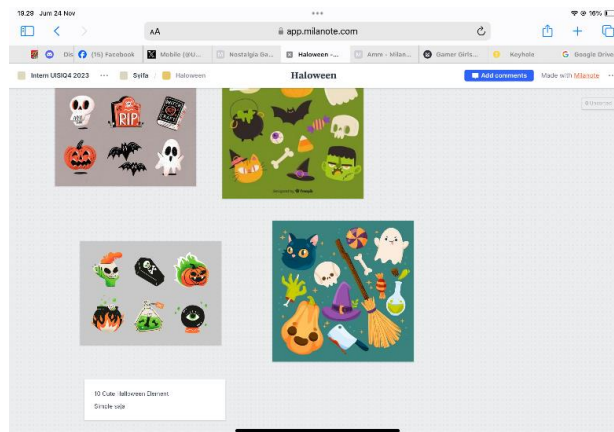


Gambar 4. 18. Tahapan Upload Aset kedalam GDrive

4.8. Desain Aset Halloween

1. Brainstroming

Di sini, penulis telah mendapatkan tema untuk konsep aset yang akan dikerjakan pada minggu ketiga, yakni desain aset dengan tema Halloween, Monster Lucu, Stiker Berwarna-warni, dan Clipart Kawaii. Seperti yang tercatat dalam papan mood Millanote tersebut.



Gambar 4. 19. Moodboard asset Halloween

2. Konsep dan Sketsa





Pada langkah ini, penulis menghasilkan gambaran awal dari aset yang akan dibuat, yang sudah melalui tahap riset dan ide-ide yang dikumpulkan melalui pinterest. Di sini, penulis menciptakan desain aset dengan gaya yang simpel, minimalis, dan menggemaskan. Berikut adalah gambaran kasar dari salah satu tema yang diberikan untuk aset desain dengan fokus pada Halloween.




Gambar 4. 20. Sketsa Aset Halloween

3. Eksekusi

Tabel 4. 6. Tahapan Eksekusi Sketsa

Proses Pembuatan	Kegiatan
	<p>Di tahap ini penulis melanjutkan sketsa yang sebelumnya telah di asistensikan sebelumnya.</p>
	<p>Selanjutnya penebalan sketsa menggunakan outline tipis dengan brush monolin.</p>
	<p>Selanjutnya pewarnaan outline menggunakan warna orange dan hijau yang merupakan warna dasar dari labu.</p>
	<p>Kemudian memberikan efek shading menggunakan warna yang lebih gelap.</p>

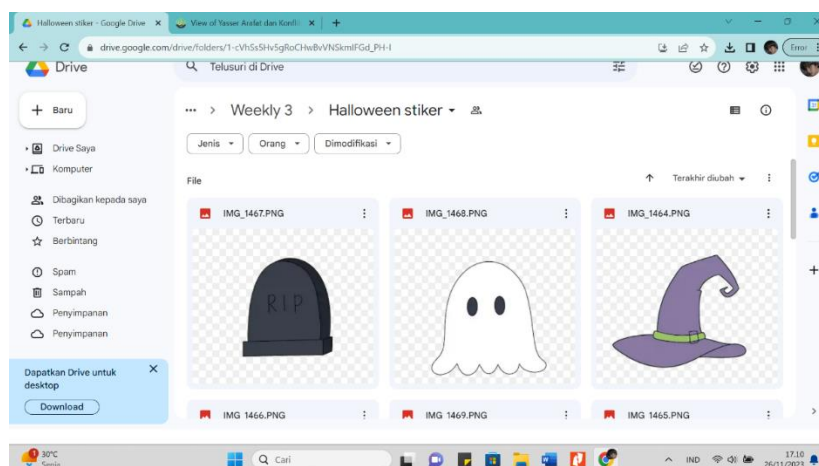
	<p>Terakhir pemberian highlight di mata labu.</p>
---	---

4. Hasil akhir

Pada tahap ini, penulis menyiapkan desain akhir yang telah dibuat dan menyimpannya dalam format PNG. Selanjutnya, desain tersebut diunggah ke Google Drive, dan tautan Google Drive akan dikumpulkan di platform Click Up untuk diperiksa oleh pembimbing lapangan.



Gambar 4. 21. Hasil Akhir Aset



Gambar 4. 22.Tahap Upload Gdrive

4.9. Re Branding Album (Queen : News of The World)



Gambar 4. 23. Album Original

Disini penulis telah diberikan tugas yang bersifat dummy project untuk me Rebranding allbum music dari band yang telah dibuat sebelumnya. rebranding album mencakup tampilan visual hingga atribut yang meliputi desain cover cd, poster, merchandise

1. Brainstorming

Di awal proses riset ini, penulis sedang mengeksplorasi beberapa band yang akan mengalami Re Branding untuk album mereka. Setelah itu, penulis akan mengembangkan konsep yang sesuai dengan karakteristik masing-masing band yang telah dipilih. Dalam konteks ini, Band Queen dan album mereka yang berjudul News Of The World telah dipilih sebagai fokus Re Branding Album.

2. Konsep dan Sketsa

Dalam tahap ini, penulis merancang konsep Re Branding Album dengan mengusung gaya Art Nouveau. Penulis memilih gaya ini karena keautentikan Art Nouveau yang cenderung feminin dan memiliki kesan klasik yang khas.

Dalam hal ini, penulis memuat konsep tema "kesetaraan gender" untuk mencocokkan dengan judul album "News of The World". Pada konsep tersebut, akan tergambar ilustrasi pria dan wanita yang memiliki tingkat dan peluang yang setara.

3. Eksekusi

Disini penulis membuat sketsa untuk desain album yang akan digunakan.



Gambar 4. 24.sketsa awal

Penulis menciptakan ilustrasi dengan menggunakan gambaran tubuh manusia pada bagian atas, dengan sisi kiri menggambarkan wanita dan sisi kanan menggambarkan pria. Selanjutnya, penulis menambahkan dua tangan tambahan di bawah gambaran tubuh tersebut, lengkap dengan penambahan gelang gender untuk merepresentasikan laki-laki dan perempuan.



Gambar 4. 25.Proses Pengerjaan

Setelah itu, penulis memberikan warna dan sentuhan akhir pada sketsa yang sudah dihasilkan sebelumnya. Penulis memilih palet warna ini karena

album sebelumnya juga mengadopsi warna hijau, namun pada kesempatan ini, penulis memilih nuansa hijau yang lebih tua dan menambahkan sedikit campuran warna biru untuk meningkatkan kontras dalam desain ilustrasi tersebut.

4. Hasil akhir



Gambar 4. 26.Rebrabdin album



Gambar 4. 27.Atribut pendukung Rebranding

Disini penulis memaparkan karya hasil akhir dari Re Branding dari Album The Queen “News of The World”

4.10. Jadwal Kegiatan Kerja Praktik

Tabel 4. 7. Jadwal Kegiatan Kerja Praktik

No.	kegiatan	Minggu ke -							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Pengenalan tempat Kerja Praktik	■							
2	Pengenalan lingkungan proses dan sistem kerja studio		■						
3	Melaksanakan tugas yang diberikan			■	■	■	■	■	
4	Penyusunan laporan Kerja Praktik							■	
5	Evaluasi kinerja Kerja Praktik								■

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.Kesimpulan

Studi mengenai Desain Komunikasi Visual merupakan penelitian ilmiah yang memfokuskan pada teori-teori desain dan diiringi oleh praktik agar dapat mengaplikasikan prinsip-prinsip desain secara optimal. Penyelenggaraan Kerja Praktik bertujuan agar mahasiswa dapat terlatih dan memiliki kemampuan untuk menangani berbagai permasalahan di sekitar mereka dengan pendekatan kreatif, yang nantinya diwujudkan dalam bentuk karya visual, baik itu untuk individu maupun kelompok. Program. Kerja Praktik menjadi tempat bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan.

Pelaksanaan Kerja Praktik oleh penulis, yang dilaksanakan pada periode 13 September hingga 27 Oktober di Studio Moara, memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Melalui pengalaman Kerja Praktik ini, penulis mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang kerja sama tim, interpretasi terhadap brief project yang diberikan, penerimaan masukan dari rekan kerja, serta pembelajaran mengenai penerapan ilustrasi dalam berbagai elemen desain yang digunakan untuk proyek-proyek yang sedang dikerjakan.

5.2.Saran

Menjalani program kerja praktik yang sesuai dengan minat dan hobi merupakan pengalaman yang sangat memuaskan. Selain memperoleh pengetahuan baru dalam lingkup pekerjaan, penulis juga merasa senang dan nyaman bekerja di lingkungan kreatif, khususnya dalam bidang ilustrasi. Hal ini akhirnya memberikan pengalaman baru kepada penulis dalam menghadapi tantangan di dunia kerja di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Rahajeng Dyah (2017) *Perancangan Warna dalam Buku Ilustrasi Berjudul "Arafura"* (Tugas Akhir Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara)

Ahmad Zainudin (2023) *Jenis-Jenis Ilustrasi Dalam Desain Grafis*, diakses pada 2 November 2023 dari <https://desain-grafis.s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Jenis-Jenis-Ilustrasi-dalam-Desain-Grafis>

Dedi Nur Fajar Paksi (2021) *Warna Dalam Dunia Visual* (Makalah Fakultas Film dan Televisi. Institut Kesenian Jakarta)

Gilang Fadhilah (2023) *Meningkatkan Produktivitas dengan Memanfaatkan Aset Desain Digital yang Berkualitas* diakses pada 20 November 2023 dari <https://gitaset.co/blog>

Khairina Hidayati (2020) *Mengenal Brand Asset Identitas* diakses pada 20 November 2023, dari <https://glints.com/id/lowongan/brand-asset-adalah/>

LAMPIRAN

Surat Pengantar Kerja Praktik



Gresik, 09 October 2023

Nomor : 0262/KI.05/03-01.01.01.01/10.23
Lampiran : 1 (satu) berkas proposal
Perihal : Permohonan Kerja Praktik

Kepada Yth.
EXCELLENT RITMA FLORENDIA
STUDIO MOARA
Jl. D.Sentani Utara V No.H3, Sawojajar, Kec. Kedungkandang, Kota Malang
Jawa Timur 65319

Dengan hormat,

Dalam rangka melengkapi kurikulum Program Studi **Desain Komunikasi Visual** Universitas Internasional Semen Indonesia, maka setiap mahasiswa diharuskan melaksanakan Kerja Praktik untuk memberikan gambaran kerja nyata kepada mahasiswa, menerapkan ilmu-ilmu yang telah diperoleh di Perguruan Tinggi sekaligus memperoleh pengalaman kerja.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima mahasiswa berikut :

No.	NIM	NAMA
1.	3032010017	Muhammad Amrullahil Fadhil
2.	3032010031	Sifa Mujahidah Lailiyah

untuk dapat melaksanakan Kerja Praktik di **STUDIO MOARA** pada tanggal **13 September 2023 - 13 Oktober 2023**. Kami berharap mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan pekerjaan yang sesuai dengan program studinya dan sebagai bahan pertimbangan kami lampirkan 1 (satu) berkas proposal.

Selanjutnya kami akan menunggu konfirmasi dan kabar baik dari Bapak. Adapun contact person yang dapat dihubungi untuk Kerja Praktik mahasiswa tersebut adalah Muhammad Amrullahil Fadhil di nomor HP.085231366653 dan alamat e-mail muhammad.fadhil20@student.uisi.ac.id. Besar harapan kami agar Bapak/Ibu dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami.

Demikian, atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini kami mengucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Koordinator Kerja Praktik



Eis Mersilia Hanesti, S.EI., M.SEI
NIP. 9319317

Kompleks PT. Semen Indonesia, Jl. Veteran, Gresik 61122.
Telp : (031) 3985482; (031) 3981732 ext.3661,3662; Fax : (031) 3985481
Website : www.uisi.ac.id; email : info@uisi.ac.id

Surat Penerimaan Kerja Praktik



STUDIO MOARA

Jl. Danau Sentani Utara H3-B1, Kedungkandang – Malang
East Java - Indonesia 65139
<http://studiomoara.com/>
085225.50.70.20

SURAT KETERANGAN MAGANG

Nomor: 03/SKM/XI/2023

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Excellent Ritma Florendia
Jabatan/Golongan : CEO
Nama Instansi : Studio Moara

menyatakan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama mahasiswa : SIFA MUJAHIDAH LAILIYAH
NIM : 3032010031

Nama mahasiswa : MUHAMMAD AMRULLAHIL FADHIL
NIM : 3032010017

Telah selesai melakukan kegiatan Pendalaman Materi Praktis di perusahaan/mitra **Studio Moara** selama 1 Bulan terhitung sejak 13 September 2023 hingga 13 Oktober 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan dapat dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 04 / 12 / 2023
Yang membuat pernyataan,



Excellent Ritma Florendia

Lembar Kehadiran Kerja Praktik



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 : SIFA MUJAHIDAH LAILIYAH
 NIM : 3032010031
 Judul Kerja Praktik : PENERAPAN ILUSTRASI DAN PERANCANGAN ASET GRAFIS DALAM PROSES KERJA DI STUDIO MOARA

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
1	11/09/23	Perkenalan sistem kerja yang ada di studio moara serta briefing tugas		
2	12/09/23	Pembuatan aset ilustrasi untuk canva tema nostalgia gadget, gamers girl device, dan citypop anime (week 1)		
3				
4				
5	13/09/23	Pembuatan aset ilustrasi untuk canva dan pengecekan rutin		
6	14/09/23	Pembuatan aset ilustrasi untuk canva tema nostalgia gadget, gamers girl device, dan citypop anime (week 1)		
7				
8	15/09/23	Pengumpulan aset ilustrasi di link gdrive dan click up		
9	18/09/23	Pembuatan aset ilustrasi untuk canva tema : doodle kpop element, shoujo/city pop element, outline contemporary dessert (week 2)		
10				
11				
12	19/09/23	Pembuatan aset ilustrasi untuk canva tema : doodle kpop element, shoujo/city pop element, outline contemporary dessert (week 2)		
13	20/09/23	Pembuatan aset ilustrasi untuk canva dan pengecekan rutin		
14	21/09/23	Pembuatan aset ilustrasi untuk canva tema : doodle kpop element, shoujo/city pop element, outline contemporary dessert (week 2)		
15				
16	22/09/23	Pengumpulan aset ilustrasi di link gdrive dan click up		
17	25/09/23	Pembuatan aset ilustrasi untuk canva tema : halloween, cute monster, vibrant sticker, kawaii clipart (week 3)		
18				
19	26/09/23	Pembuatan aset ilustrasi untuk canva tema : halloween, cute monster, vibrant sticker, kawaii clipart (week 3)		
20	27/09/23	Pembuatan aset ilustrasi untuk canva dan pengecekan rutin		
21				

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



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 : SIFA MUJAHIDAH LAILIYAH
 NIM : 3032010031
 Judul Kerja Praktik : PENERAPAN ILUSTRASI DAN PERANCANGAN ASET GRAFIS DALAM PROSES KERJA DI STUDIO MOARA


No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
1	28/09/23	Pengumpulan aset ilustrasi di link gdrive dan click up		
2	02/10/23	Briefing tugas membuat re-design album musik band		
3		Riset album musik yang akan di Re design ulang		
4	03/10/23			
	04/10/23	Proses pengerjaan Re – Design Album band Queen : News of The World		
	05/10/23	Proses pengerjaan Re – Design Album band Queen : News of The World		
	06/10/23	Proses pengerjaan Re – Design Album band Queen : News of The World		
	09/10/23	Proses pengerjaan Re – Design Album band Queen : News of The World		
	10/10/23	Pengecekan dan beberapa revisi Re Design album band Queen : News of The World		
	11/10/23	Proses pengerjaan Re – Design Album band Queen : News of The World		
	12/10/23	Proses pengerjaan Re – Design Album band Queen : News of The World		
	13/10/23	Proses pengerjaan Re – Design Album band Queen : News of The World		
	27/10/23	Presentasi hasil akhir Re – Design Album		

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

Lembar Evaluasi Kerja Praktik



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



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 EVALUASI KERJA PRAKTIK

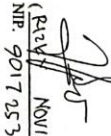
Dosen Pembimbing

LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK


Pembimbing Lapangan

Nama : SIFA MUJAHIDAH LAILIYAH
NIM : 302301003
Judul Kerja Praktik : PENERAPAN ILLUSTRASI DAN PERANCANGAN ASET GRAFIS DALAM PROSES KERJA DI STUDIO MOARA

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %		
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %		
Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktik dan Kerjasama)	50 %		
Kerajinan dan Sikap	15 %		
JUMLAH	100%	JUMLAH	86,5

Gresik, 13 November 2023
Dosen Pembimbing

(RIZKY NOVIANSY CSM, M.D.)
NIP. 9017253

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	8,5	8,5
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	8,5	21,25
Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktik dan Kerjasama)	50 %	8,5	42,5
Kerajinan dan Sikap	15 %	9,0	13,5
JUMLAH	100%	JUMLAH	85,75

Gresik, 13 November 2023
Pembimbing Lapangan

(Dikha Supriyanti)
NIP.

Sertifikat Kerja Praktik



STUDIO MOARA

Certificate of Internship

Sifa Mujahidah Lailiyah

Graphic Designer & Illustrator

Internship Program on September 3, 2023 – October 20, 2023

By continuing to learn, you have expanded your perspective,
sharpened your skills and made yourself even more in demand.



Excellent Ritma Florendia
CEO & Manager



Dhika Supangestu
COO & Art Director