



**PERANCANGAN *IMAGE DESIGN* DAN *LAYOUT* PADA HARIAN  
DISWAY SURABAYA**



**Oleh:**  
**ADITYA KUSUMA WARDHANA**  
**18420100076**

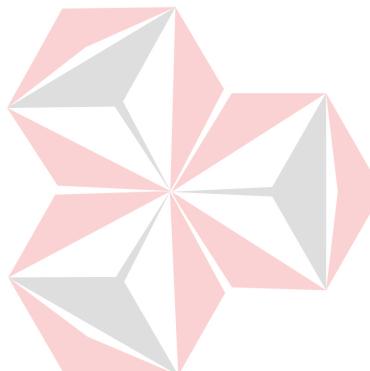
---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2021**

**PERANCANGAN *IMAGE DESIGN* DAN *LAYOUT* PADA HARIAN  
DISWAY SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana



Nama  
NIM  
Program

Disusun Oleh :

**UNIVERSITAS**

**Dinamika**

: ADITYA KUSUMA WARDHANA

: 18420100076

: S1 (Strata Satu)

**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN IMAGE DESIGN DAN LAYOUT PADA HARIAN**  
**DISWAY SURABAYA**

Laporan Kerja Praktik oleh

**Aditya Kusuma Wardhana**

NIM : 18420100076

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 07 Juli 2021



**Pembimbing**

Digitally signed by  
FentyFahminnansih  
DN: cn=Fenty  
Fahminnansih, o=FTI,  
Undika, ou=DKV,  
email=fenty@dinamika  
.a c.id, c=ID  
Date: 2021.07.07  
11:48:03 +07'00'

Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT.

NIDN. 0706028502

Disetujui :

Penyelia

HARIAN **Dis**  
Nathania Christiyanto, S.Ds

Koordinator Desain Harian Disway

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Digitally signed  
by Siswo  
Martono  
Date: 2021.07.07  
14:19:44 +07'00'

Siswo Martono, S.Kom., M.M

NIDN. 0726027101



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*“Kembalilah untuk berdiskusi dengan dirimu sendiri, agar kamu mengetahui apa  
yang perlu diperbaiki”*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

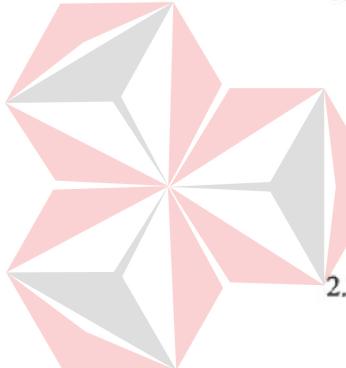
*“Kegagalan bukanlah suatu akhir, tetapi kesempatan untuk memulainya lagi”*

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai Mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Aditya Kusuma Wardhana  
NIM : 18420100076  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PERANCANGAN IMAGE DESIGN DAN LAYOUT  
PADA HARIAN DISWAY SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:



1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika. Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih mediakan dan dikelola dalam bentuk pengkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
  2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
  3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya
- Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, 6 Juli 2021

Yang menyatakan



Aditya Kusuma Wardhana

NIM: 18420100076

## ABSTRAK

Harian Disway merupakan perusahaan media cetak didirikan oleh PT. Disway Rumah Berita yang dipimpin oleh Dahlan Iskan. Media Harian Disway memiliki kantor yang berlokasi di Jl. Walikota Mustajab 76 Surabaya, ini baru saja berdiri pada Juli 2020. Media cetak menjadi salah satu bentuk komunikasi yang dapat diakses oleh banyak masyarakat. Selain memberikan informasi kepada masyarakat, media cetak juga memiliki banyak manfaat dan salah satu bentuk komunikasi baik dalam kota maupun antar kota. Media cetak mengutamakan informasi visual berupa teks gambar. Dalam produksi media cetak, layout juga sangat diperlukan agar tetap terlihat menarik dan tidak cepat membuat bosan saat membaca. Dalam laporan ini penulis menyajikan beberapa layout yang menarik selama melaksanakan kerja praktik supaya pembaca tidak bosan dalam membaca Harian Disway dan penulis perlu memperhatikan dalam penggunaan ejaan kata supaya pembaca dapat memahami dengan baik. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik yang didapat berjudul "Perancangan *Image Design* dan *Layout* pada Harian Disway Surabaya".

**Kata Kunci:** *Image Design*, *Layout*, Harian Disway Surabaya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan *Image Design* dan *Layout* pada Harian Disway Surabaya”. Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk lulus mata kuliah Kerja Praktik pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika. Melalui kesempatan yang sangat berharga ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada:

1. Kedua orang tua yang Saya sayangi selalu mendukung, memberi motivasi dan mendoakan yang terbaik untuk menyelesaikan laporan ini.
2. Ibu Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT. selaku Dosen Pembimbing yang banyak membantu dan selalu memberi arahan yang baik dalam memberikan bimbingan selama penyusunan laporan kerja praktik.
3. Bapak Siswo Martono,S.Kom.,M.M. selaku Ketua Program Studi yang membantu memberikan arahan yang baik selama penyusunan laporan kerja praktik.
4. Seluruh bapak, ibu dosen S1 Desain Komunikasi Visual dan teman-teman saya seperjuangan kerja praktik yang bersama-sama membantu, memberi dukungan dan saran dari awal proses kerja praktik hingga pembuatan laporan ini.
5. Bapak Taufiq selaku Direktur dan Ibu Nathania selaku Koordinasi Desain Harian Disway yang juga memberikan ijin untuk melakukan kerja praktik dan masukan terhadap implementasi kerja praktik.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 07 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

	Halaman
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL .....	v
BAB I PENDAHULUAN .....	8
1.1 Latar Belakang .....	8
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Tujuan Kerja Praktik .....	10
1.5 Manfaat Kerja Praktik .....	10
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	12
2.1 Profil Media Harian Disway .....	12
2.2 Sejarah Media Harian Disway.....	15
2.3 Job Description.....	17
BAB III LANDASAN TEORI.....	18
3.1 Desain Grafis.....	18
3.2 <i>Layout</i> .....	20
3.3 Teks .....	21
3.4 Tipografi.....	22



**UNIVERSITAS**  
**Dinamika**

3.5 Elemen Desain.....	23
3.6 Elemen Tak Terlihat.....	24
3.7 Publishing.....	25
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>26</b>
4.1 Posisi Dalam Instansi .....	26
4.2 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Disway Rumah Berita .....	26
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>32</b>
5.1 Kesimpulan.....	32
5.2 Saran.....	32
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>33</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>34</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**DAFTAR TABEL**

Halaman

Tabel 2.1 Spesifikasi Media Harian Disway ..... 14

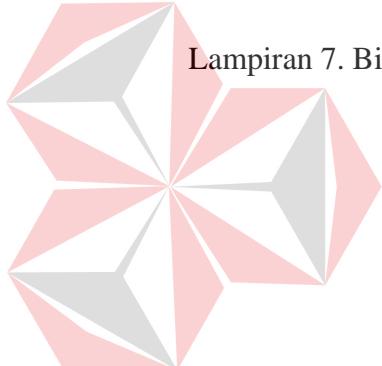


**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Harian Disway .....	12
Gambar 2.2 Lokasi Kantor Harian Disway .....	12
Gambar 2.3 Lokasi Kantor Harian Disway (2) .....	13
Gambar 2.4 Lokasi Kantor Harian Disway (3) .....	13
Gambar 2.5 Lokasi Kantor Harian Disway (4) .....	14
Gambar 2.6 Struktur Organisasi PT Disway Rumah Berita.....	16
Gambar 4.1 Google Drive Upload Lifestyle Harian Disway (1).....	27
Gambar 4.2 Google Drive Upload Lifestyle Harian Disway (2).....	27
Gambar 4.3 File Naskah dan Gambar Pada Rubrik Musik .....	28
Gambar 4.4 Logo Adobe Indesign .....	28
Gambar 4.5 User Interface Adobe Indesign.....	29
Gambar 4.6 Design Layout Rubrik Prewedding Harian Disway .....	30
Gambar 4.7 Desain Layout Halaman Belakang Harian Disway .....	31

**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Design Layout Harian Disway .....	34
Lampiran 2. Surat Balasan Perusahaan .....	38
Lampiran 3. Form KP-5 .....	39
Lampiran 4. Form KP-6 .....	40
Lampiran 5. Form KP-7 .....	41
Lampiran 6. Kartu Bimbingan KP .....	44
Lampiran 7. Biodata Penulis .....	45



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

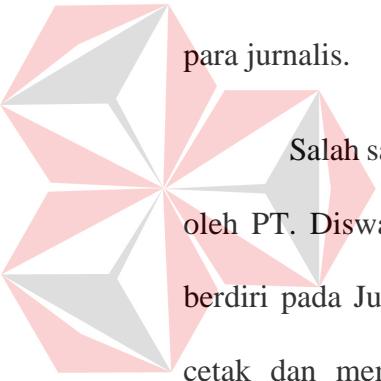


Pada era saat ini dapat dikatakan bahwa setiap orang membutuhkan media informasi. Hal ini terjadi karena pesatnya perkembangan teknologi saat ini, sehingga segala jenis informasi merupakan kebutuhan sehari-hari. Menemukan segala macam informasi sangatlah baik, karena akan menambah pengetahuan seseorang dan memperluas wawasannya. Di Indonesia, berbagai jenis media sering digunakan untuk berkomunikasi dan menyebarluaskan informasi, antara lain televisi, radio, surat kabar, majalah, dan internet. Setiap media komunikasi memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Pada dasarnya, berbagai media di Indonesia dibagi menjadi dua kategori, yaitu media konvensional dan media baru. Media konvensional sering digunakan untuk mengirim atau menerima pesan dan informasi kepada masyarakat luas. Media konvensional terdiri dari media cetak dan media penyiaran. Setelah perkembangan media konvensional, muncul media baru. Media baru merupakan jenis media yang menggunakan internet dan teknologi digital atau komputer sebagai sarana pengoperasiannya. Media baru ini diciptakan dan dikembangkan setelah pesatnya kemajuan teknologi komunikasi khususnya teknologi digital atau komputer dan internet. blog, media sosial, dan website merupakan contoh aplikasi yang termasuk dalam media komunikasi baru atau new media

Jenis media cetak semakin beragam, bahkan sampai diklasifikasikan berdasarkan usia, dari anak-anak hingga orang tua. Anak-anak dan remaja sering

menjadi konsumen media cetak tabloid. Ada berbagai majalah dari berbagai usia, seperti majalah anak-anak, majalah remaja, majalah bisnis, majalah mode, majalah olahraga, majalah permainan dan banyak topik majalah lainnya.

Dari banyak jenis media cetak yang digunakan untuk menyampaikan informasi, salah satunya adalah surat kabar. Surat kabar sudah tidak asing lagi bagi masyarakat dan sudah menjadi kebutuhan sehari-hari karena memiliki banyak informasi terkini setiap harinya. Surat kabar merupakan media massa yang diedit dan dicetak. Surat kabar berukuran besar yang memuat informasi tentang dan seputar kehidupan sehari-hari, dan berita yang dikandungnya dicari dan ditulis oleh para jurnalis.



Salah satu media surat kabar yaitu Harian Disway. Harian Disway didirikan oleh PT. Disway Rumah Berita yang dipimpin oleh Dahlan Iskan ini baru saja berdiri pada Juli 2020. Harian Disway membuat informasi yang berbasis media cetak dan memiliki jumlah halaman yang berbeda setiap hari. Media yang diterbitkan tidak untuk tujuan bisnis, melainkan media ini merupakan ungkapan rasa terima kasih kepada jurnalistik dan mempertahankan jurnalistik agar tetap terus hidup. Sebagai media informasi, Harian Disway memiliki tata letak atau bisa disebut dengan “*layout*”. PT. Disway Rumah Berita menjadi pilihan kerja praktik untuk memahami etika di tempat kerja dan sikap yang harus dilakukan dalam tim kerja untuk memenuhi keinginan konsumen serta sebagai sarana untuk mengembangkan dan menerapkan *image design* yang dipelajari selama perkuliahan di program studi Desain Komunikasi Visual. Harapannya ke depan dapat mengembangkan kreativitas dalam dunia kerja saat melakukan pekerjaan nyata.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara menerapkan *Image Desain* dan *Layout* pada Harian Disway Surabaya.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan laporan ini membutuhkan beberapa batasan masalah. Batasan masalah yang digunakan dalam perancangan *layout* ini adalah:

1. Merancang *layout* Harian Disway.
2. Merancang *layout* menggunakan *software* Adobe Indesign.



## 1.4 Tujuan Kerja Praktik

1. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami aplikasi ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.
2. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami aplikasi ilmu yang telah didapat di instansi/perusahaan.
3. Mahasiswa dapat memahami dan mengerti penerapan secara langsung tentang desain sesungguhnya.
4. Mahasiswa dapat mengetahui produktivitas instansi/perusahaan.

## 1.5 Manfaat Kerja Praktik

Manfaat dari kerja praktik ini memang sangat banyak, berikut merupakan manfaat dari kerja praktik:

1. Bagi Pribadi
  - a. Dapat memahami proses penggerjaan *layout* Harian Disway.
  - b. Menambah pengalaman di bidang desain.

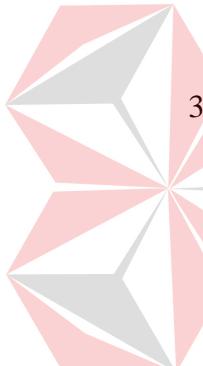
- c. Dapat mengembangkan ilmu yang dipelajari selama proses perkuliahan dengan kerja lapangan
- d. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

## 2. Bagi Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- c. Memudahkan perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang teknologi informasi.

## 3. Bagi Akademik

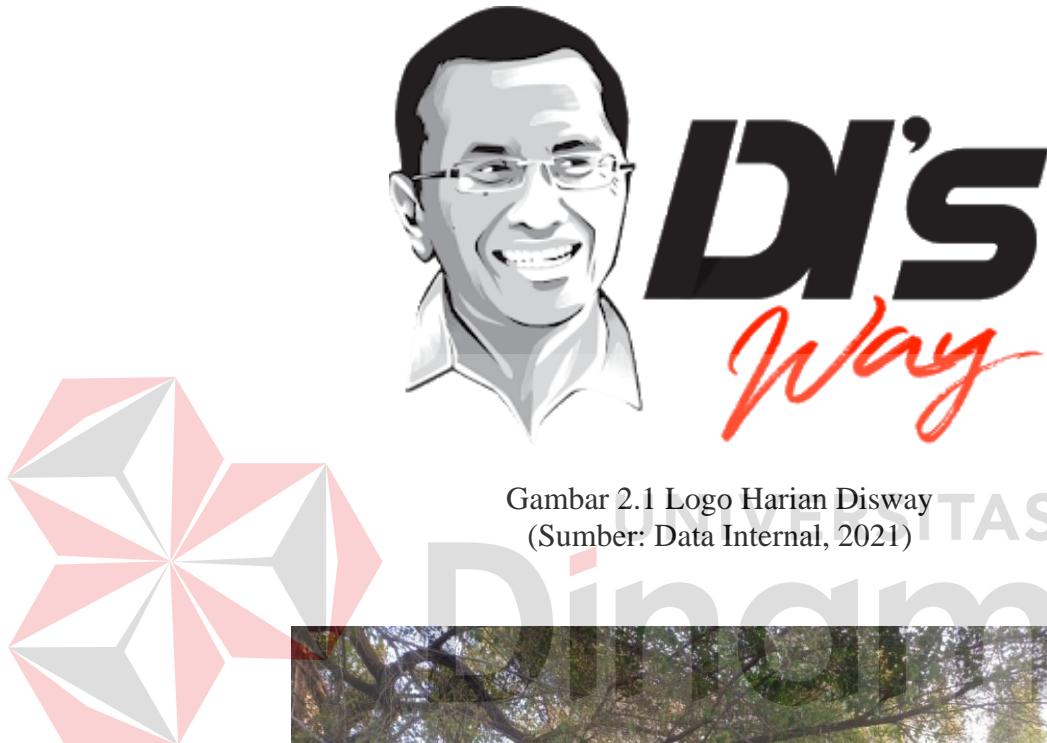
- a. Dapat mengaplikasikan ilmu desain pada perancangan *layout* di Harian Disway.
- b. Perguruan tinggi akan dikenal di dunia kerja.
- c. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.



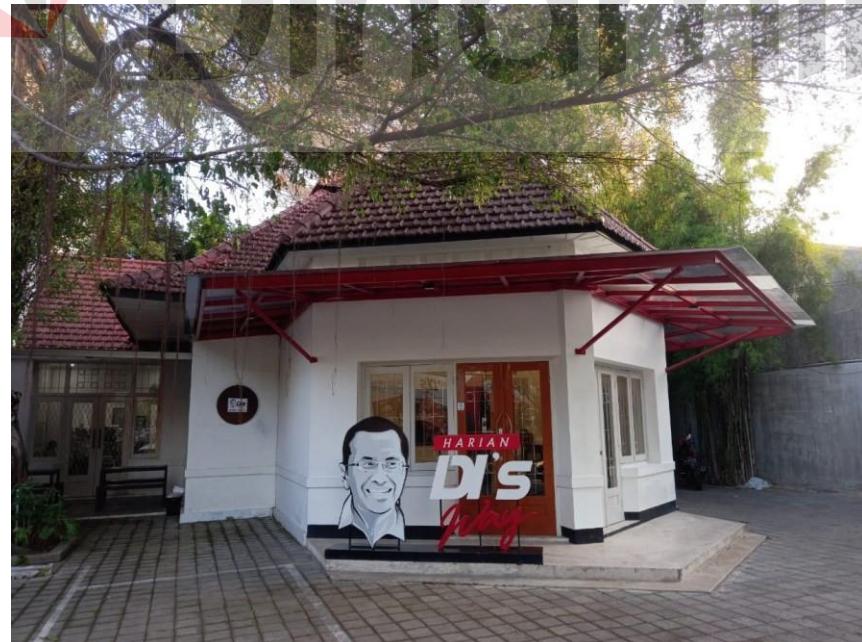
## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Media Harian Disway



Gambar 2.1 Logo Harian Disway  
(Sumber: Data Internal, 2021)



Gambar 2.2 Lokasi Kantor Harian Disway  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 2.3 Lokasi Kantor Harian Disway (2)

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 2.4 Lokasi Kantor Harian Disway (3)

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 2.5 Lokasi Kantor Harian Disway (4)

(Sumber: Data Pribadi)

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Perusahaan : PT. Disway Rumah Berita

Divisi : Redaksi (Grafis)

Tempat : Jl. Walikota Mustajab 76 Surabaya

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 1 Maret 2021 hingga 1 April 2021, dengan alokasi waktu senin sampai jum'at dan minggu pada pukul 15.00-21.00 WIB.

### 2.1.1. Spesifikasi Media Harian Disway

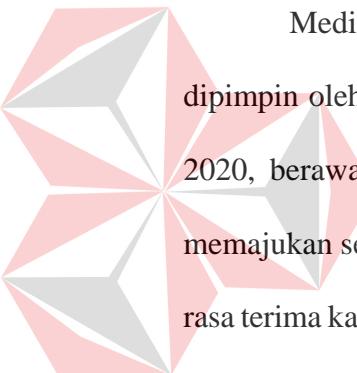
Tabel 2.1 Spesifikasi Media Harian Disway

Tipe	Surat Kabar Harian
Pemilik	Prof. Dr. Dahlan Iskan

Format	A4
Ukuran	21 cm x 30 cm
Halaman	48 Halaman
Terbit	Setiap Hari (Daily)
Penerbit	PT. Disway Rumah Berita
Harga	Rp. 6.000 / Eksemplar
Bahasa	Indonesia

(Sumber: Data Internal, 2021)

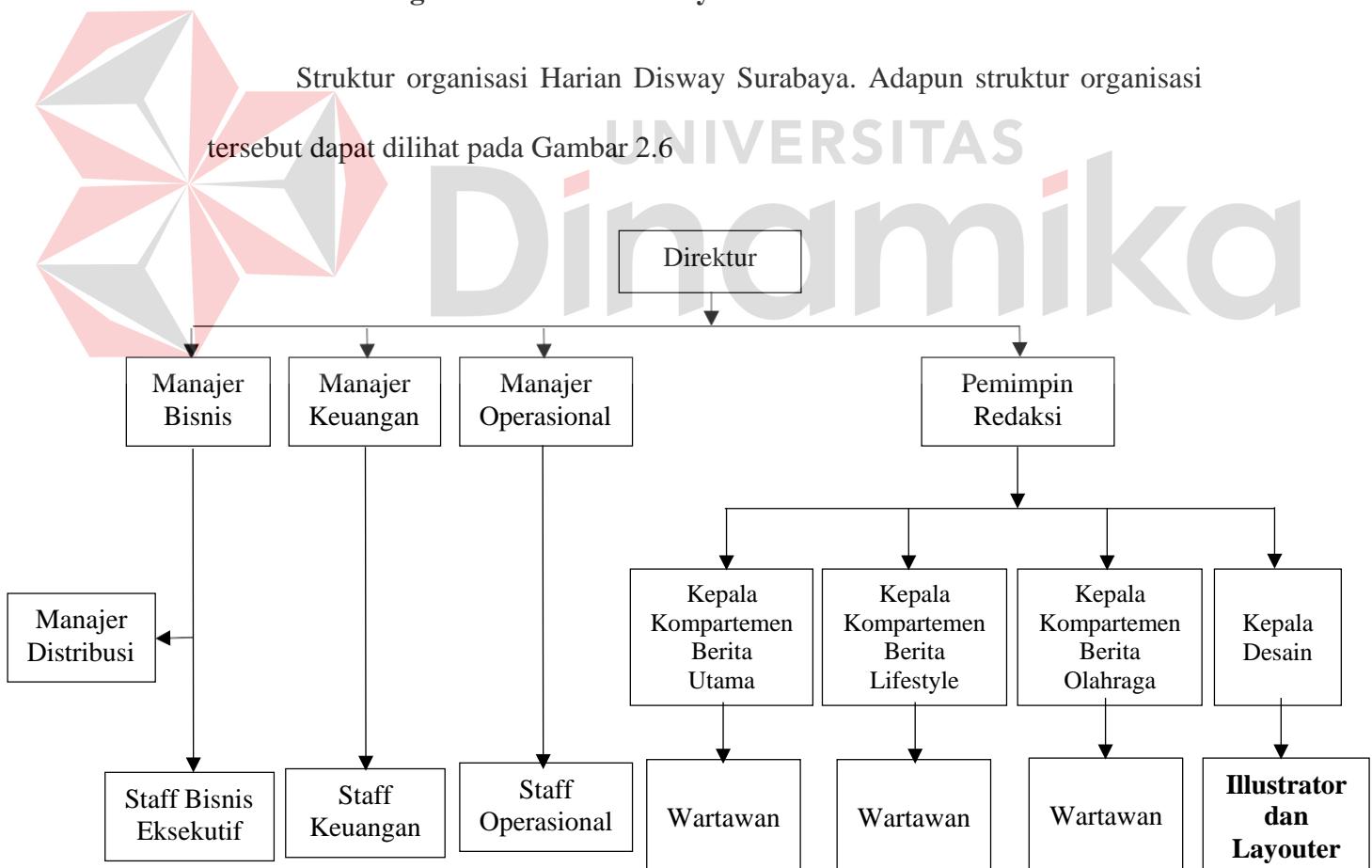
## 2.2 Sejarah Media Harian Disway



Media harian disway didirikan oleh PT. Disway Rumah Berita yang dipimpin oleh Dahlan Iskan. Media Harian Disway ini baru saja berdiri pada Juli 2020, berawal dari kisah Dahlan Iskan ingin mewujudkan keinginannya untuk memajukan sebuah perusahaan agar dapat berhasil dan berkembang serta memiliki rasa terima kasih kepada jurnalistik dan mempertahankan jurnalistik agar tetap terus hidup, terbitlah Harian Disway. Selama pandemi virus Covid-19, di masa lockdown Dahlan Iskan ingin mewujudkan impiannya untuk membangun perusahaan yang berhasil di Indonesia seperti perusahaan “Huawei” yang ada di Tiongkok. Dalam skala yang kecil “Huawei” dulu juga sangat kecil. Itulah sebabnya sebagai penggagas, pendiri dan pemodal, Pak Dahlan Iskan hanya akan memegang 2 persen saja saham di perusahaan Harian Disway ini. Pemegang saham mayoritasnya adalah yayasan Karyawan Disway. Inilah perusahaan yang akan sepenuhnya diabadikan untuk kemajuan perusahaan itu sendiri dan kesejahteraan karyawannya.

Saat ini surat kabar memang mengalami penurunan akibat adanya media sosial dan platform berita online yang dapat memudahkan para pembacanya mengakses melalui gadget. Akan tetapi surat kabar yang memiliki manajemen dan struktur yang bagus masih tetap jaya. Dengan segala inovasi yang diciptakan, Harian Disway ini dapat disebut bukan koran, tetapi Harian Disway adalah media yang pemikiran dan wujudnya sudah disesuaikan dengan tuntutan zaman, termasuk varian non-printed-nya nanti. Oleh karena semua pikiran tersebut akan terus dibahas dan diceritakan di Harian Disway.

### 2.3 Struktur Organisasi Harian Disway



Gambar 2.6 Struktur Organisasi PT Disway Rumah Berita

(Sumber: Data Internal, 2021)

## 2.4 Job Description

Harian Disway memiliki struktur organisasi, masing-masing divisi memiliki *Job Description* yang telah ditentukan, adapun *Job Description* pada Harian Disway yaitu: Direktur, melakukan koordinasi di tiap divisi. Marketing, melakukan penjualan produk, mencari iklan, *public relation* oleh Harian Disway untuk mencapai target penjualan di tiap bulannya. Manajer keuangan, mengkoordinasikan dan mengendalikan perencanaan, pelaporan dan pembayaran kewajiban perpajakan perusahaan agar efisien, akurat dan tepat waktu. Merencanakan dan mengoordinasikan penyusunan anggaran perusahaan dan mengontrol penggunaan anggaran tersebut untuk memastikan penggunaan dana yang efektif dan efisien untuk mendukung operasional perusahaan. Manajer operasional, merancang strategi perencanaan produksi dan menentukan penerapan metode manajemen proyek dan struktur jaringan teknologi informasi. Manajer operasional juga melakukan beberapa hal seperti penanganan materi, mengatur pengadaan bahan baku, serta mengontrol kualitas produk. Pemimpin redaksi, membuat perencanaan rubrikasi untuk Harian Disway, mengatur dan me-manage keperluan redaksi dan wartawan.

Pada kegiatan kerja praktik, penulis berada di divisi layouter yang bertanggung jawab atas penyusunan dan desain tata letak pada media cetak yang akan digunakan. Tugas seorang layouter meliputi penyusunan elemen-elemen desain yang terdiri dari gambar dan teks agar tampilan menjadi menarik saat disajikan.

## BAB III

### LANDASAN TEORI

Dalam penerapan image design layout dan publishing pada media harian DISWAY, ada beberapa teori-teori dasar terkait yang dapat digunakan untuk membantu penelitian serta menyelesaikan permasalahan yang ada dan berkaitan dengan kegiatan yang akan diterapkan.

#### 3.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan kegiatan kreatif yang bertujuan untuk menciptakan karya yang fungsional dan indah untuk berbagai jenis media. Proses komunikasi media tersebut tidak hanya bertumpu pada teks, tetapi juga cenderung lebih banyak menggunakan unsur visual. Menurut Helfand (2016), mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat. Menurut Sitepu (2004), mengungkapkan beberapa elemen dasar desain grafis, antara lain :

##### 1. Garis

Dalam pekerjaan desain grafis, garis digunakan untuk memisahkan posisi antara elemen grafis lainnya di dalam halaman. Selain itu bisa digunakan sebagai penunjuk bagian-bagian tertentu dengan tujuan sebagai penjelas

kepada pembaca. Garis dalam desain grafis dibagi menjadi 4, yaitu: vertikal, horisontal, diagonal, dan kurva.

## 2. Bentuk

Bentuk merupakan suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karenanya adanya tekstur. Bentuk bisa berupa wujud alam (figur), yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (non figur). Bentuk memiliki perubahan wujud berupa stilisasi, distorsi, dan transformasi. Makna ini dikonstruksi dalam grafis dua dimensi. Lazim juga disebut area. Sedangkan dalam grafis 3 dimensi bentuk disamaartikan dengan massa.



## 3. Ruang

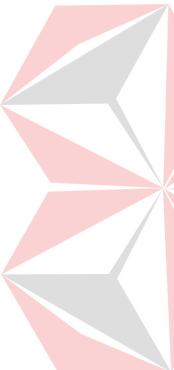
Kusmiati et al. (1999), menjelaskan ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Elemen ini dalam praktik desain grafis koran misalnya digunakan sebagai elemen ruang bernafas bagi mata pembaca. Hal ini dimaksudkan agar tidak terlalu lelah membaca teks yang terlalu panjang. Dan ruang kosong memberikan penegasan pemisah antar kolom teks koran. Selain itu memberikan kesan desain yang lapang dan rapi. Hal ini diistilahkan dengan *white space* (ruang kosong). Ruang kosong berarti ketidak beradaan teks ataupun gambar. Benar- benar kosong, dan bukan berarti tempat yang terbuang dan sia-sia, bukan sama sekali. Ruang kosong itu adalah bahasa tersendiri dari desain yang telah buat.

#### 4. Warna

Warna sebuah obyek ditentukan bagaimana cahaya yang jatuh pada obyek dan dipantulkan ke mata kita. Sebab cahaya memiliki *spektrum* (rangkaian sistematis) warna, dan spektrum warna tersebutlah yang membantu manusia mengenali warna. Warna ditimbulkan oleh perbedaan kualitas cahaya yang direfleksikan atau dipancarkan oleh obyek.

#### **3.2 Layout**

*Layout* merupakan penataan elemen-elemen desain relatif terhadap pesawat untuk membentuk suatu tatanan artistik. Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menyajikan gambar dan elemen teks secara komunikatif, serta memudahkan pembaca untuk menerima informasi yang disajikan. Sebuah grid dibuat untuk mengatasi masalah penataan elemen visual dalam ruangan. Sistem grid digunakan sebagai alat untuk menyederhanakan sintesis visual yang memungkinkan desainer grafis membangun sistem untuk menjaga konsistensi saat mengulang komposisi.



Tujuan utama penggunaan sistem grid dalam desain grafis adalah untuk membuat desain yang mudah dikomunikasikan dan menarik. Menurut Rustan (2009), *layout* merupakan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Kemudian dalam melayout terdapat beberapa prinsip-prinsip yang dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu layout yang baik. Adapun prinsip dasar layout yaitu:

### 1. *Sequence* (hierarki atau flow)

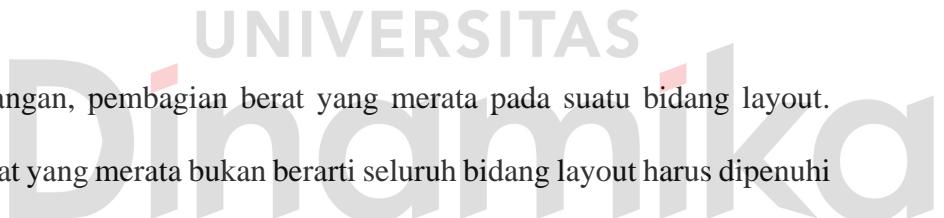
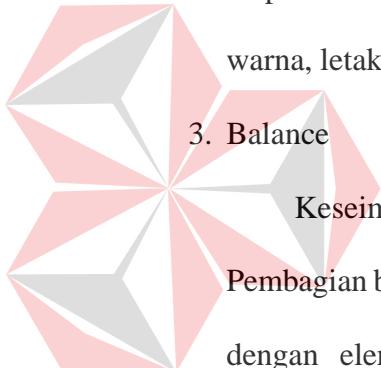
Di dalam suatu karya sering kali terdapat lebih dari informasi yang ingin disampaikan. Untuk itu kita perlu membuat suatu urutan atau prioritas dari yang harus dibaca pertama sampai yang boleh dibaca paling akhir. Dengan adanya *sequence* maka akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan serta lebih memudahkan juga bagi para pembaca.

### 2. *Emphasis Sequence*

*Emphasis Sequence* dapat dicapai dengan adanya *emphasis*. Dimana *emphasis* merupakan penekanan yang mencakup elemen-elemen seperti: ukuran, warna, letak/posisi, bentuk.

### 3. Balance

Keseimbangan, pembagian berat yang merata pada suatu bidang layout. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen sesuai kebutuhan dan meletakkan di posisi yang tepat.

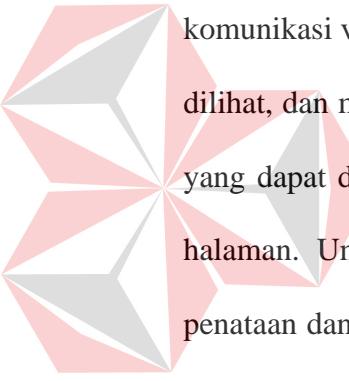


## 3.3 Teks

Definisi teks menurut Nababan (1984), teks merupakan esensi wujud bahasa. Artinya, teks direalisasikan atau diwujudkan dalam bentuk wacana dan lebih bersifat konseptual. Saat menulis teks untuk tujuan tertentu, maka harus memilih bentuk dan struktur teks yang akan digunakan agar pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat. Struktur teks yang dipilih oleh pembicara untuk mencapai tujuan bergantung pada konteks situasi saat ini. Tindakan komunikasi

yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu diwujudkan dalam bentuk teks tertentu. Sedangkan menurut Beaugrande (1981), bahwa teks mengacu pada suatu peristiwa komunikatif. Teks ditransmisikan melalui saluran atau media yang sesuai dan idealnya akan memiliki fungsi yang memenuhi tujuan komunikatif yang dimaksudkan.

### 3.4 Tipografi



Tipografi merupakan teknik dan metode pemilihan dan penataan huruf dengan mengatur sebaran huruf pada ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga memaksimalkan kenyamanan membaca. Dalam desain komunikasi visual, layout disebut dengan “bahasa visual”, yaitu bahasa yang dapat dilihat, dan merupakan alat untuk menerjemahkan bahasa lisan ke dalam halaman yang dapat dibaca, fungsinya untuk menyampaikan gagasan atau informasi pada halaman. Untuk pengamat. Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak. Dalam tipografi terdapat elemen teks yang terdiri dari judul (headline) dan deck/lead/taiching.

#### 1. Judul (Headline)

Artikel biasanya dimulai dengan beberapa kata pendek, biasanya disebut headline. Biasanya di surat kabar, judul diberi ukuran yang lebih besar untuk menarik perhatian pembaca dan membedakannya dari topik lain.

## 2. Deck/Lead/Taiching

Deck/Lead/Taiching adalah gambaran singkat, dibahas dalam teks utama.

Penempatannya biasanya di antara judul dan badan.

### 3.5 Elemen Desain

Pada elemen dasar desain terdapat 4 pengelompokan, antara lain:

#### 1. Conceptual Elements

Elemen visual ini eksis namun tidak nyata, merupakan sebuah elemen imajiner, belum dinyatakan pada suatu media.

#### 2. Point

Sebuah titik mengindikasikan sebuah posisi. Tidak mempunyai panjang dan lebar. Bukan merupakan sebuah wilayah atau ruang. Merupakan awalan dan akhir dari sebuah garis.

#### 3. Line

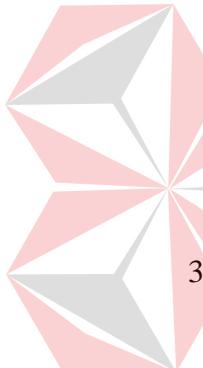
Sebuah garis memiliki panjang namun tidak memiliki lebar. Garis ini membentuk bidang.

#### 4. Volume

Volume dibentuk dari gabungan bidang. Dalam desain 2 dimensi, volume hanyalah imajinasi yang tak nyata.

#### 5. Visual Elements

Ketika conceptual elements mulai dinyatakan pada media contohnya digambarkan pada suatu kertas, ia akan menunjukkan dirinya. Sebuah garis tidak lagi hanya memiliki panjang tapi kini memiliki lebar (lebih tepatnya ketebalan). Ketika telah dinyatakan, conceptual elements kini memiliki:



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## 6. Shape

Apapun yang dapat digolongkan menjadi sebuah shape (bentuk).

## 7. Size

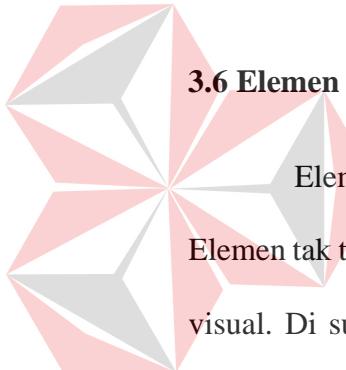
Setiap bentuk mempunyai besar yang bersifat relatif ataupun terukur secara matematis.

## 8. Color

Sebuah bentuk dibedakan dari sekelilingnya karena warna yang ada padanya.

## 9. Texture

Bentuk dapat memiliki karakter tekstur entah itu polos atau memiliki hiasan, entah itu lembut atau kasar.



## 3.6 Elemen Tak Terlihat

Elemen tak terlihat adalah bagian terpenting saat membuat halaman koran.

Elemen tak terlihat ini digunakan untuk menentukan perbedaan antara teks dan efek visual. Di surat kabar, elemen tak terlihat ini menjadi fondasi atau bingkai, dan

acuan penempatan semua elemen yang ada.

### 1. Margin

Ruang antara tepi area penulisan dan tepi kertas (halaman). Jarak antara tepi kertas dan ruang yang akan ditempati elemen tata letak. Margin mencegah elemen layout mencapai tepi halaman terlalu jauh.

### 2. Grid

Grid pada layout surat kabar adalah alat yang sangat berguna karena memudahkan untuk menentukan layout elemen-elemen tata letak.

Menggunakan grid dapat mencapai keseragaman dan konsistensi layout dengan baik.

### 3.7 Publishing

Umumnya istilah *publishing* (penerbitan) adalah produksi dan penyebaran informasi dalam bentuk cetakan untuk masyarakat umum. Menurut Pambudi (1981), *publishing* adalah tindakan mempublikasikan kepada masyarakat umum, kata-kata dan gambar yang dibuat oleh orang-orang kreatif, kemudian diedit oleh editor, yang kemudian digandakan oleh bagian percetakan. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *publishing* adalah pekerjaan menerbitkan informasi dalam bentuk cetakan kepada masyarakat luas. Saat ini, berbagai bentuk media massa disebarluaskan melalui saluran penyiaran yang berbeda. Salah satunya adalah media cetak, yang merupakan sarana atau perantara komunikasi yang tercetak di atas kain kertas dan kain dasar untuk menyampaikan pesan atau informasi. Elemen bentuk utama media cetak adalah visualisasi teks dan gambar.

Jenis media cetakan di media massa adalah koran atau koran, majalah, tabloid dan sebagainya.

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV akan membahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di Media Harian Disway. Pada pelaksanaan kerja praktik, tugas yang diberikan berhubungan dengan program studi Desain Komunikasi Visual. Pada kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk *mlayout* Harian Disway.

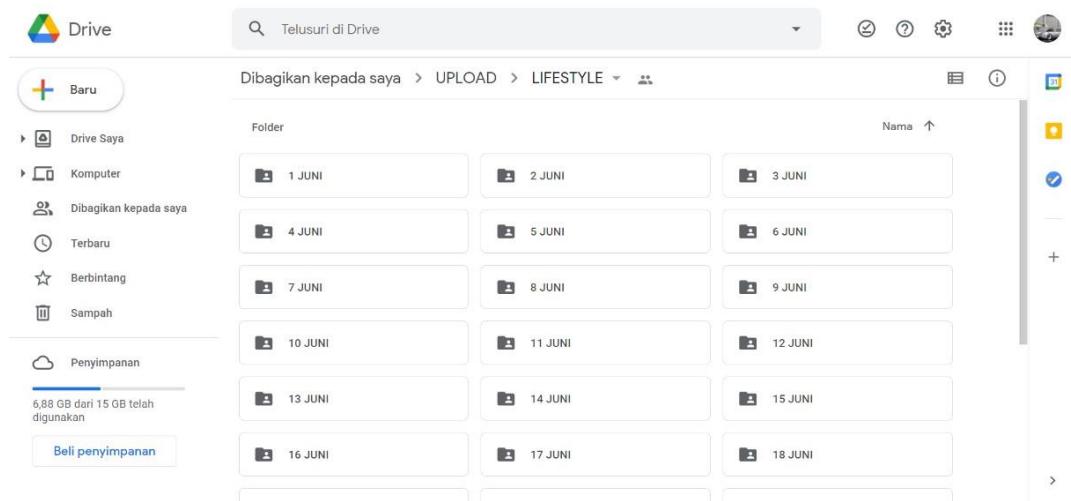
#### 4.1 Posisi Dalam Instansi

Dalam pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat ialah sebagai desainer *layout*, yang memiliki tugas mendesain atau *mlayout* pada media Harian Disway dengan memadukan unsur-unsur desain.

#### 4.2 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Disway Rumah Berita

Kegiatan sehari-hari yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di PT. Disway Rumah Berita dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai dengan gambar hasil pekerjaan selama melaksanakan kegiatan kerja praktik serta keterangan pada setiap gambar.

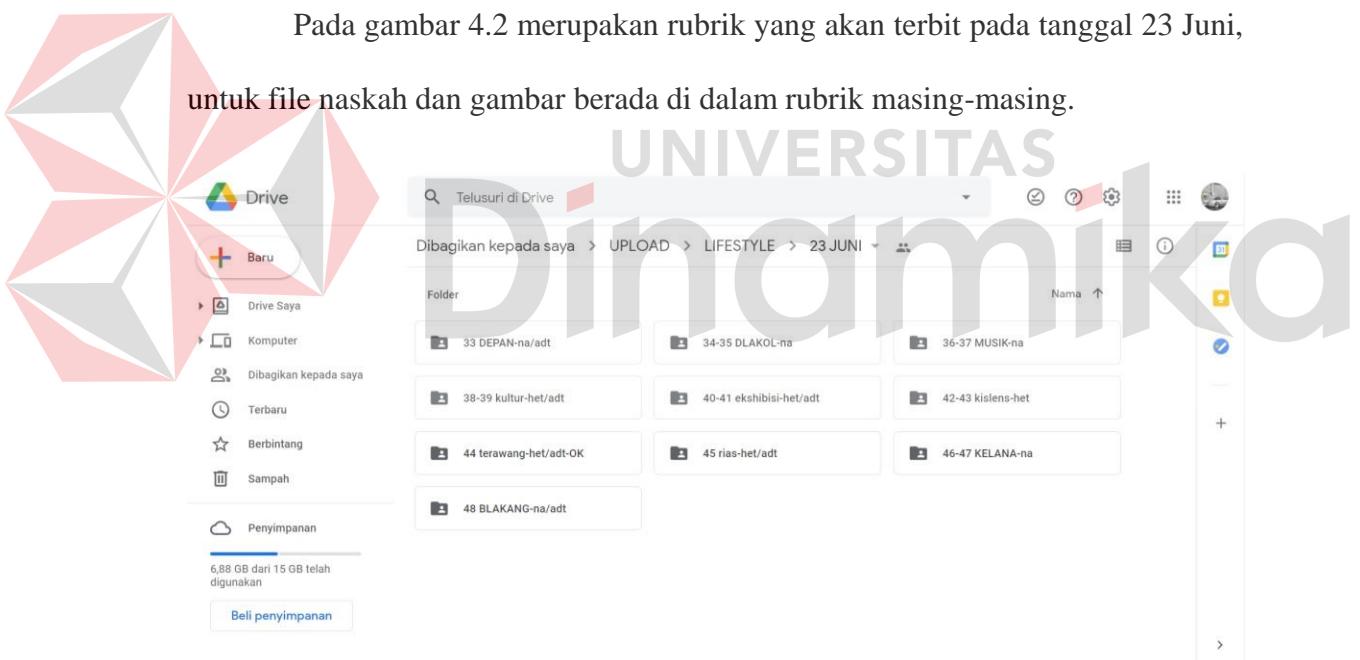
Awal kegiatan melaksanakan kerja praktik di Harian Disway ialah mengenal *software-software* yang digunakan dalam pembuatan layout Harian Disway. Dalam pembuatan *layout* Harian Disway, menggunakan *software* Adobe Indesign. Untuk proses *editing* foto menggunakan *software* Adobe Photoshop. Sebelum melakukan kegiatan *layout*, untuk pengambilan file naskah dan gambar berada di *drive upload lifestyle* yang sudah disediakan sesuai dengan tanggal terbit seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Google Drive Upload Lifestyle Harian Disway (1)

(Sumber: Data Internal, 2021)

Pada gambar 4.2 merupakan rubrik yang akan terbit pada tanggal 23 Juni, untuk file naskah dan gambar berada di dalam rubrik masing-masing.

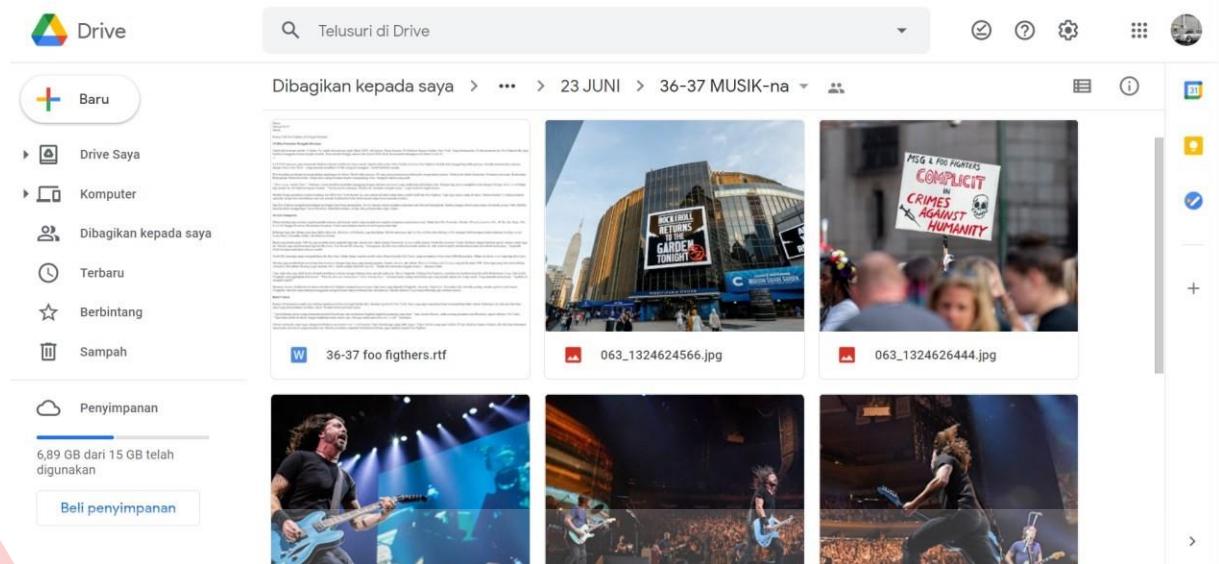


Gambar 4.2 Google Drive Upload Lifestyle Harian Disway (2)

(Sumber: Data Internal, 2021)

Pada Gambar 4.3 merupakan rubrik yang akan terbit pada tanggal 23 Juni, untuk file naskah dan gambar berada di dalam rubrik masing-masing. File naskah

dan gambar di *download* kemudian untuk memulai proses *layout* menggunakan *software* Adobe Indesign.



Gambar 4.3 File Naskah dan Gambar Pada Rubrik Musik

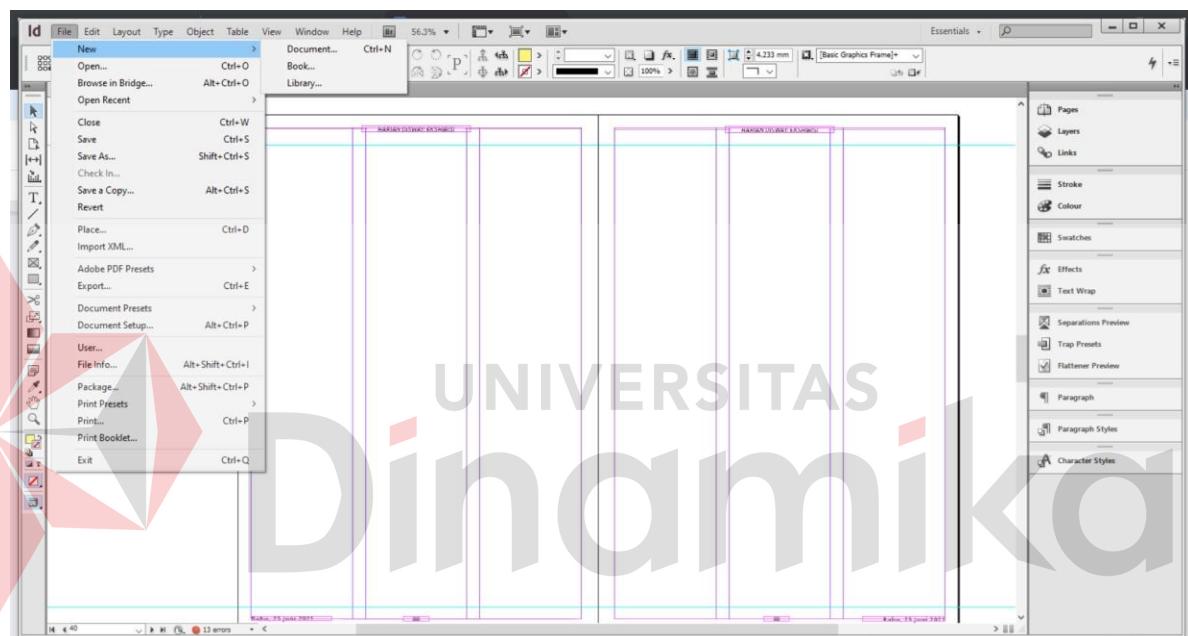
(Sumber: Data Internal, 2021)



Gambar 4.4 Logo Adobe Indesign

(Sumber: PNGio.com)

Pada Gambar 4.5 merupakan user interface dari Adobe Indesign, untuk Langkah selanjutnya file naskah dan gambar yang sudah di *download* dari drive *upload* lifestyle dimasukan ke Adobe Indesign dengan *shortcut* **ctrl+D** kemudian pilih file naskah dan gambar yang akan di *layout*. Untuk ukuran *artboard* yang digunakan 21 cm x 30 cm dengan format A4 dan setiap halaman terdiri dari 3 *column*.



Gambar 4.5 User Interface Adobe Indesign

(Sumber: Data Internal, 2021)

#### 4.2.1. *Design Layout* Rubrik Prewedding

Selama melaksanakan kerja praktik di Harian Disway ialah merancang desain *layout*, dengan memperhatikan beberapa ketentuan yang harus diterapkan seperti penggunaan jenis font dan penggunaan foto. Pada Gambar 4.6 merupakan salah satu hasil dari pembuatan *layout* di Harian Disway.



Gambar 4.6 Design Layout Rubrik Prewedding Harian Disway

(Sumber: Data Internal, 2021)

Untuk nama font pada rubrik menggunakan *Libre Franklin*, subjudul dan

judul menggunakan font *Prata*, undercoop dan nama penulis menggunakan font

*Helvetica Neue LT Pro 75 Bold*, naskah pada setiap halaman menggunakan font

*Helvetica Neue LT Pro 65 Medium*, kredit foto dan teks foto menggunakan font

*Lato Medium*, dan penggunaan font pada hari, serta tanggal ialah *Open Sans Bold*.

Pada penggunaan foto A, foto tersebut harus ditampilkan baik dari segi space

ataupun ukuran foto harus lebih besar dari foto pendukung lainnya. Untuk

melakukan *editing* foto bisa dilakukan diawal proses *layout* maupun proses akhir.

#### 4.2.2. Design Layout Rubrik Selebritas

Pada gambar 4.7 merupakan cover belakang Harian Disway, dimana pada halaman cover belakang penulis membuat berbeda tampilan-nya dengan halaman-halaman sebelumnya yang memiliki background putih. Untuk cover belakang penulis menyajikan background bewarna dan memberikan *Text Wrap* pada foto A supaya naskah dapat mengikuti bentuk foto A. Untuk hasil perancangan desain *layout* Harian Disway dapat dilihat pada lembar lampiran.



Gambar 4.7 Desain Layout Halaman Belakang Harian Disway

(Sumber: Data Internal, 2021)

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melaksanakan kerja praktik di Harian Disway, dapat disimpulkan dalam beberapa hal yakni:

1. Dalam proses pembuatan *layout* harus memiliki ketelitian dalam penggunaan ejaan kata yang tepat, keseimbangan warna antara tata letak gambar dan unsur-unsur yang ingin ditonjolkan sehingga komposisi desain yang tampil dapat menarik perhatian pembaca.
2. Dengan adanya *layout* pada Harian Disway pembaca tidak akan dibuat bingung dengan alur berita yang akan dibaca, karena dalam satu section terdapat rubrik yang menjelaskan berita tersebut.
3. Dapat mengetahui proses atau alur dalam pembuatan suatu berita dan kemudian melakukan *finishing* dengan melakukan *layout* pada berita tersebut.

#### 5.2 Saran

Untuk divisi *layouter* selalu memperhatikan setiap halaman yang akan di *layout* terutama pada penggunaan ejaan kata di judul, dan pada bagian divisi pracetak untuk selalu memperhatikan dalam melakukan pengecekan hasil akhir di setiap *section* halaman utama, sport dan lifestyle sebelum memasuki proses cetak pada Harian Disway.

## DAFTAR PUSTAKA

Beaugrande, et W. D. (1981). *Introduction to Text Linguistics*. United States of America: Longman Inc.

Halfand, J. (2016). *Design: The Invention of Desire*. New Haven, London: Yale University Press.

Kusmiati, A., Pudjiastuti, S., & Suptandar, P. (1999). *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.

Nababan, P. W. J. (1984). *Sosiolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia.

Pambudi, H. (1981). *Dasar dan Teknik Penerbitan Buku*. Jakarta: Sinar Harapan.

Rustan, S. (2009). *Layout*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sitepu, B. (2004). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

