



**PEMBUATAN DESAIN ILUSTRASI DIGITAL DENGAN KONTEN
EDUKASI DI PT. SELAKSA ABDI KARYA TERPADU INDONESIA**

KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Figo Vio Hidayat

18420100099

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PEMBUATAN DESAIN ILUSTRASI DENGAN
KONTEN EDUKASI DI *PT. SELAKSA ABDI
KARYA TERPADU INDONESIA***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
menyelesaikan Mata Kuliah Kerja Praktik

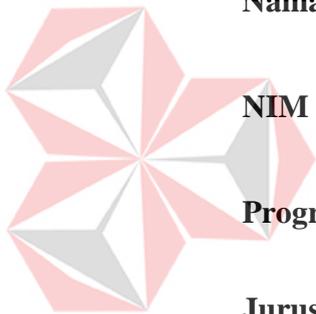
Disusun Oleh :

Nama : Figo Vio Hidayat

NIM : 18420100099

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual



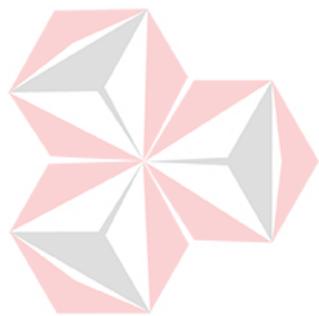
UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Jalani Saja.”

LEMBAR PERSEMBAHAN



**Saya persembahkan untuk kedua Orang tua tercinta dan Bapak
Ibu Dosen serta staff Universitas Dinamika begitu juga pihak yang
telah membantu dari awal hingga selesainya laporan ini
~ Terima kasih :) ~**

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN DESAIN ILUSTRASI DIGITAL DENGAN KONTEN EDUKASI DI
PT.SELAKSA ABDI KARYA TERPADU INDONESIA

Laporan Kerja Praktik oleh :

Figo Vio Hidayat

NIM : 18420100099

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 10 Januari 2022



Pembimbing I

Digitally signed by
Fenty
Fahminnansih, ST,
MMT
Date: 2022.01.11
15:53:22 +07'00'

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

NIDN. 0706028502

Penyelia

Digitally signed by
TRECHSNA ALI RAHMADANI, S.H.
Date: 2022.01.11
15:53:22 +07'00'

Trechsna Ali Rahmadani

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Digitally signed
by Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds
Date: 2022.01.12
15:18:43 +07'00'

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN. 0720028701

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN
KARYA**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Figo Vio Hidayat
NIM : 18420100099
Program Studi. : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif Jenis
Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PEMBUATAN DESAIN ILUSTRASI DIGITAL DENGAN
KONTEN EDUKASI DI PT. SELAKSA ABDI KARYA TERPADU
INDONESIA**

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 Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
Karya tersebut diatas 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 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.



Figo Vio Hidayat
NIM : 18420100099

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan seni ilustrasi berkembang pesat dari dekade ke dekade yang membuat para seniman atau desainer dapat bergerak dengan mudah dalam bidang teknologi, menggunakan media teknologi software seperti Adobe untuk mempermudah pekerjaan para desainer dalam membuat karya visual. Pembuatan ilustrasi bisa diaplikasikan dalam banyak bidang dan dalam tema apapun untuk menginformasikan atau memberi pesan kepada konsumen visual itu sendiri.

Salah satu *Perusahaan* yang bergerak dalam bidang edukasi anak sekolah yang menampilkan ilustrasi infografis untuk menambah tingkat pengetahuan kepada anak sekolah dengan platform edukatif yaitu Outclass. Outclass berdiri atas dasar **PT. Selaksa Abdi Karya Terpadu Indonesia** yang dimana memanfaatkan platform edukasi untuk membimbing Anak sekolah mempelajari ilmu pengetahuan secara online dimasa Pandemi Covid-19, menggunakan cuplikan video *Motion Graphic Illustration* dengan tema yang sesuai dengan tingkat dasar sekolah anak. Aset Materi Pembelajaran yang berbasis pada para Guru sekolah untuk memudahkan mereka dalam mempresentasikan pengetahuan dengan tema yang menarik bagi para Anak sekolah.

Kata Kunci: *Desain Grafis, Desain Ilustrasi, Outclass*

KATA PENGANTAR

Segala puji atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga Laporan Kerja Praktik yang berjudul “**Pembuatan Desain Ilustrasi Digital dengan konten Edukasi di PT.Selaksa Abdi Karya Terpadu Indonesia**” dapat terselesaikan tanpa suatu halangan yang berarti.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang turut terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Dinamika;
2. Bapak **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds. ,ACA.** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual;
3. Ibu **Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing serta memberikan arahan dan dukungan dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik ini;
4. Bapak **Trechsna Ali Rahmadani** selaku Penyelia serta keluarga besar **PT. Selaksa Abdi Karya terpadu Indonesia** yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kerja praktik dilingkungan instansinya, serta telah memberikan pengalaman dan ilmu.
5. Semua pihak-pihak yang turut membantu dan mendukung penyelesaian penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.

Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat memberikan manfaat dan mohon maaf apabila terdapat kesalahan penulisan ataupun kata-kata yang kurang berkenan.

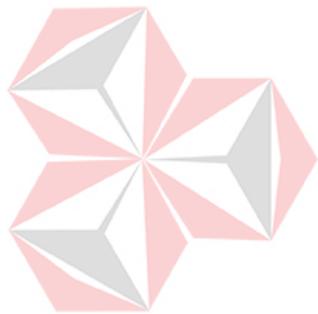
Surabaya, 10 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

<i>LEMBAR MOTTO</i>	<i>iii</i>
<i>LEMBAR PERSEMBAHAN</i>	<i>iv</i>
<i>LEMBAR PENGESAHAN</i>	<i>v</i>
<i>SURAT PERNYATAAN</i>	<i>vi</i>
<i>PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA</i>	<i>vi</i>
<i>ABSTRAK</i>	<i>vii</i>
<i>KATA PENGANTAR</i>	<i>viii</i>
<i>DAFTAR ISI</i>	<i>ix</i>
<i>BAB I</i>	<i>1</i>
<i>PENDAHULUAN</i>	<i>1</i>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Pelaksanaan.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
<i>BAB II</i>	<i>5</i>
<i>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</i>	<i>5</i>
2.1 Sejarah Instansi.....	5
2.2 Profil Instansi.....	6
2.3 Visi dan Misi.....	7
2.4 Struktur Organisasi.....	8
<i>BAB III</i>	<i>10</i>
<i>LANDASAN TEORI</i>	<i>10</i>
3.1 Desain Grafis.....	10
3.2 Ilustrasi	15

<i>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN</i>	18
4.1 <i>Penjelasan Pekerjaan</i>	18
4.2 <i>Konsep</i>	18
4.3 <i>Referensi</i>	19
4.4 <i>Penentuan Software</i>	20
4.5 <i>Implementasi Karya</i>	20
<i>BAB V PENUTUP</i>	24
5.1 <i>Kesimpulan</i>	24
5.2 <i>Saran</i>	24
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	25



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sudah begitu maju dan pesat. Informasi semakin mudah dikonsumsi oleh masyarakat luas, khususnya melalui internet dan media sosial. Dalam media sosial, banyak hal yang dapat diakses, tidak hanya kabar dari kawan atau saudara, masyarakat juga mudah mendapatkan informasi, hiburan, permainan dan salah satu yang dapat diakses dengan mudah adalah konten edukasi. Edukasi memiliki arti segala keadaan, hal peristiwa, kejadian, atau tentang suatu proses perubahan sikap dan tata laku seorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Saat ini konten – konten edukasi lebih mudah diakses dibanding dulu saat masyarakat hanya dapat menemukan informasi melalui surat kabar atau buku di perpustakaan, karena adanya daring. Hal itu yang ditangkap oleh PT. Selaksa Abdi Karya Terpadu Indonesia, yang sesuai visi mereka yaitu “Demi mewujudkan Pendidikan yang berkualitas dan terjangkau sebagai upaya membawa Manusia kepada kehidupan yang berwawasan luas, akhlak yang mulia, pola pikir yang dinamis, siap bersaing secara global, Makmur dan sejahtera”, sehingga muncullah *platform* Outclass sebagai bentuk partisipasi perusahaan tersebut untuk meningkatkan pendidikan masyarakat. Outclass dikembangkan oleh PT. Selaksa Abdi karya Terpadu Indonesia untuk mengedukasi masyarakat, khususnya anak sekolah dari tingkat SD hingga SMA dengan bentuk – bentuk pengetahuan dasar yang dapat diakses melalui Google Play ataupun internet secara daring dan praktis.

Memanfaatkan sumber daya manusia yang membantu Outclass dalam membuat konten edukasi dengan merancang aspek desain ilustrasi dalam sebuah storyboard dengan menggunakan media komputer dan software adobe illustrator yang dimana akan diolah kembali aset *storyboard* yang sudah illustrator storyboard kembangkan menjadi sebuah ilustrasi motion video oleh animator. Kesempatan ini yang ditangkap oleh penulis untuk melakukan magang di dalam Outclass, untuk memahami dan membantu proses pembuatan animasi menggunakan aset *storyboard* yang sudah tersedia di dalam *library* perusahaan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam laporan ini yaitu :

“Pembuatan Desain Ilustrasi dengan konten edukasi di PT. Selaksa Abdi Karya Terpadu Indonesia”

1.3 Batasan Masalah

Agar jelas dan terarah, terdapat batasan masalah yang akan dirancang dalam penjelasan Laporan Kerja Praktik adalah Pembuatan ilustrasi digital dengan konten edukasi berupa storyboard untuk pembuatan animasi motion graphic.

1.4 Tujuan

Laporan Kerja Praktik ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang telah dicantumkan dalam perumusan masalah, yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan desain ilustrasi digital didalam *storyboard*

1.5. Manfaat

Dalam penerapan Ilustrasi desain grafis pada platform edukasi ,manfaat yang dapat diperoleh antara lain :

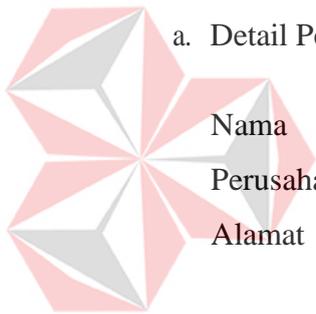
1. Manfaat Teoritis

- a) Diharapkan dapat menjadi masukan bagi ilmu pengetahuan serta literatur ilmiah, dan dapat dijadikan sumber referensi bagi laporan kerja praktik serupa di masa yang akan datang.
- b) Menambah wawasan mengenai penerapan Ilustrasi desain grafis pada Platform edukatif

2. Manfaat Praktis

- a) Membantu PT. Selaksa Abdi Karya Terpadu Indonesia dalam mempermudah pembuatan animasi Storyboard untuk para Animator
- b) Animator dan Head designer akan tahu bagaimana perkembangan dan hasil dari pembuatan desain ilustrasi digital dan memberi manfaat berupa bagaimana cara membuat storyboard ilustrasi menjadi animasi *motion graphic*.

1.6 Pelaksanaan



a. Detail Perusahaan

Nama Perusahaan	PT. Selaksa Abdi Karya Terpadu Indonesia
Alamat	Jl. Wonorejo Permai I/7 , Perumahan Nirwana Eksekutif Blok AA , Surabaya , Jawa Timur
Telepon	+62 815-1707-2584
E-mail	Outclass@gmail.com
Website	Outclass.co.id

b. Periode

Tanggal Pelaksanaan : 1 November s/d 1 Desember 2021

Waktu : 09.00 – 17.00 (Senin – Sabtu)

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berikut bertujuan untuk memudahkan dalam memahami pembahasan pada Laporan Kerja Praktik ini, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat yang diuraikan lagi dalam dua sub-bab yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, pelaksanaan kerja praktik, dan sistematika penulisan laporan kerja praktik.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini membahas tentang profil instansi yang ditempati dalam pelaksanaan Kerja Praktik yaitu Outclass, yang berisikan mengenai sejarah, profil, visi dan misi, tugas dan fungsi, dan struktur organisasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang berbagai teori yang relevan guna menunjang penulisan Laporan Kerja Praktik.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini membahas tentang pekerjaan yang telah dilaksanakan saat Kerja Praktik di PT. Selaksa Abdi Karya Terpadu Indonesia, yang diangkat dalam Laporan Kerja Praktik ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terkait pembahasan pada Laporan Kerja Praktik. Kesimpulan berisi ringkasan keseluruhan hasil dalam Laporan Kerja Praktik ini, sementara saran berisi beberapa masukan untuk permasalahan yang diangkat dalam Laporan Kerja Praktik ini.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Instansi

Outclass adalah sebuah platform aplikasi pendidikan yang berbasis Android, IOS, dan Web yang bernaung di bawah PT. Selaksa Abdi Karya Terpadu Indonesia. Outclass Indonesia hadir untuk memberikan fasilitas dan layanan pendidikan yang lengkap, terpadu, dan terintegrasi. Aplikasi Outclass pertama kali tersedia dan secara resmi dapat di unduh pada 15 Oktober 2020. Outclass di desain khusus untuk memenuhi kebutuhan pendidikan digital yang tengah berkembang di Indonesia. Memulai ide pertama pada bulan April 2020 dengan melihat adanya kehadiran pandemi Covid-19, Outclass dirancang dari awal sebagai aplikasi yang siap digunakan untuk menopang hingga meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Selama pandemi covid-19, pendidikan Indonesia mendapatkan kesulitan tetapi hal sebaliknya dilihat oleh pemilik atau CEO Outclass. Keadaan ini menuntut masyarakat Indonesia untuk maju dengan menggunakan teknologi dan menjadi langkah yang besar untuk memajukan bangsa Indonesia. Outclass juga berfokus kepada peningkatan kesejahteraan kehidupan guru dan akses pendidikan global yang terjangkau untuk seluruh lapisan ekonomi rakyat Indonesia, dengan demikian pendidikan bisa merata dan tanpa diskriminasi serta penghasilan untuk guru bisa meningkat.

2.2 Profil Instansi



Gambar 2.1 Foto profil perusahaan dan semua pengelola Sumber Daya Perusahaan
(Sumber : Berkas penulis. 2021)

Berikut adalah beberapa informasi mengenai PT. Selaksa Abdi Karya

Nama Perusahaan : PT. Selaksa Abdi Karya Terpadu Indonesia

Alamat : Jl. Wonorejo Permai I/7 , Perumahan Nirwana Eksekutif Blok AA , Surabaya , Jawa Timur

Telepon/Hp : +62 815-1707-2584

Email : info@outclass.co.id

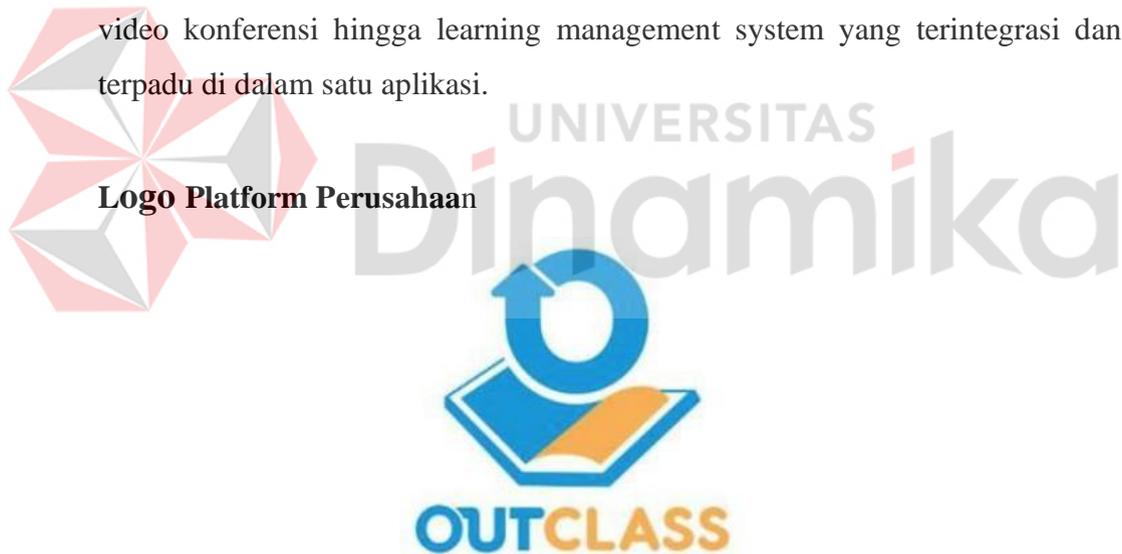
Website : Outclass.co.id

Jam kerja : 09:00 – 17.00 WIB

Hari Kerja : Senin – Sabtu

2.3 Visi dan Misi

Outclass indonesia memiliki visi “Pendidikan berakhlak, berkualitas, terjangkau, dan bersaing dimulai dari, oleh, dan untuk Indonesia, menuju ke dunia Internasional.” Karena Outclass percaya bahwa negara bisa maju, bila bidang pendidikan diperhatikan dengan serius serta tidak adanya ketimpangan atau diskriminasi pendidikan di seluruh wilayah Indonesia. Selain memiliki tenaga pendidik yang handal, Outclass percaya bahwa media dan carapenyampaian yang interaktif dan melibatkan partisipasi murid akan meningkatkan keberhasilan pendidikan di Indonesia. Demi mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan terjangkau sebagai upaya membawa manusia kepada kehidupan yang berwawasan luas, akhlak yang mulia, pola pikir yang dinamis, siap bersaing secara global, makmur dan sejahtera. Outclass hadir sebagai aplikasi yang menyediakan semua kebutuhan pendidikan mulai dari video konferensi hingga learning management system yang terintegrasi dan terpadu di dalam satu aplikasi.

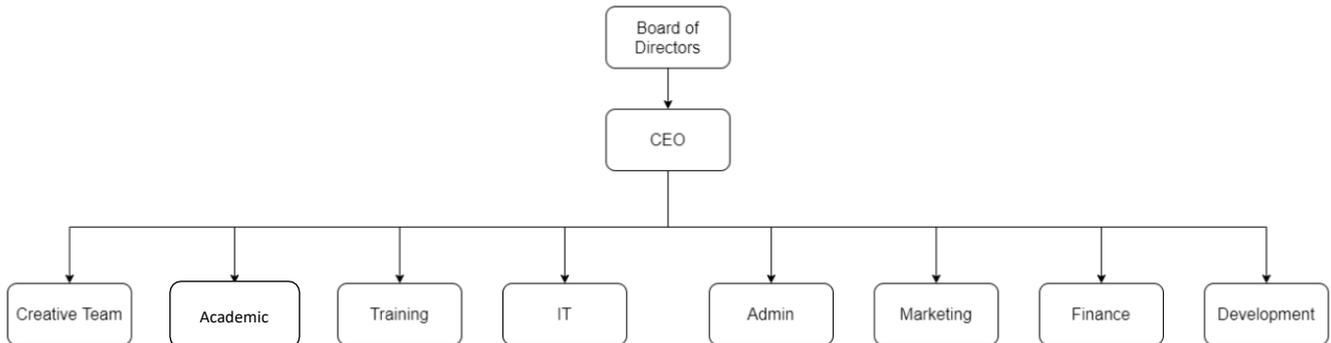


Logo Platform Perusahaan

Gambar 2.2 Logo Platform perusahaan Outclass
(Sumber : Berkas penulis. 2021)

2.4 Struktur Organisasi

Berikut ini merupakan susunan struktur Organisasi Outclass



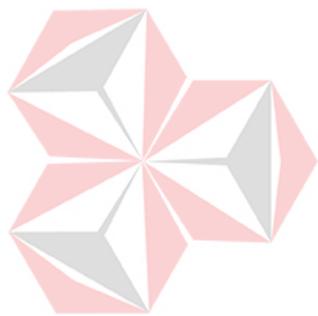
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Platform Outclass

(Sumber : Berkas penulis. 2021)

Dalam struktur perusahaan Outclass Indonesia, semua divisi berada pada posisi yang sejajar. Dalam melaksanakan tugas, menurut penulis setiap divisi dapat mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Berdasarkan bagan di atas, CEO merupakan pemegang saham terbesar serta yang menjadi pendiri Outclass Indonesia. CEO langsung membawahi setiap kepala divisi untuk menyampaikan tugas dan target OutClass Indonesia. Divisi Creative team bertanggung jawab berkenaan dengan berbagai hal yang membutuhkan desain. Hal-hal seperti poster, video pengenalan, video tutorial, video RPP dan kebutuhan desain di aplikasi OutClass juga merupakan tanggung jawab dari Creative team. Divisi Academic bertanggung jawab untuk menyediakan tenaga pendidik, menjalin Kerjasama dengan lembaga dan komunitas pendidikan, kemudian membuat, menyediakan sertamengumpulkan RPP (rancangan program pembelajaran), unggah soal unggah materi dan tugas.

Kemudian divisi Training yang bertanggung jawab untuk melakukan pelatihan terhadap setiap lembaga yang bekerjasama dengan OutClass. Terutama berkaitan dengan penggunaan aplikasi outclass dan website admin. Divisi IT bertanggung jawab berkenaan dengan aplikasi OutClass, website OutClass, dan website admin juga internal. Sehingga apapun yang menjadi kendala saat menggunakan aplikasi, dan setiap pengembangan aplikasi semua tanggung jawab IT. Divisi Admin bertanggung jawab mengenai hal-hal yang berkaitan dengan administrasi, seperti surat Bagan 1 Struktur Organisasi OutClass Indonesia.

penerimaan, surat kepada lembaga, penerima CV dan surat-surat dari eksternal yang bersifat administrasi. Divisi Marketing bertanggung jawab untuk memasarkan juga meningkatkan brand awareness OutClass di masyarakat. Marketing juga mencari dan menjalin kerjasama dengan sekolah agar menggunakan aplikasi OutClass dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Divisi Finance bertanggung jawab terhadap pencatatan atau pembukuan, mengenai keuangan mulai dari pengeluaran, pemasukan, pembagian gaji, dan informasi tentang keuangan. Divisi Development bertanggung jawab berkenaan dengan perkembangan OutClass. Mulai dari aplikasi hingga perkembangan perusahaan, seperti pembukaan cabang, pelatihan terhadap admin sekolah dan pembuatan produk knowledge. Penulis ikut berpartisipasi dalam membantu divisi Team Creative.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III LANDASAN TEORI

3.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah ilmu yang mempelajari dan mengembangkan bahasa visual untuk keperluan informasi dan komunikasi dari pengantar pesan. Pesan visual yang disampaikan misalnya bisa berupa informasi produk, jasa atau gagasan kepada sasaran secara komunikatif dan persuasif dengan tujuan publikasi, promosi, dan pemasaran menggunakan media informasi (misalnya: televisi, website, majalah, surat kabar, brosur, dan media sosial).

Ada beberapa tokoh menyatakan pendapatnya tentang desain grafis, antara lain sebagai berikut. Muhammad Suyanto (dalam buku Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan, M. Suyanto, 2004). Desain Grafis didefinisikan sebagai “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Senada dengan Suyanto, dalam situs www.aiga.com, Jessica Helfand mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, serta 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 sesuatu yang mudah diingat.

Danton Sihombing juga menjelaskan bahwa adanya elemen-elemen grafis; seperti marka, simbol, tipografi dan fotografi atau ilustrasi, diterapkan sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi. Sehingga secara umum, pengertian dari desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi.

1. Unsur-Unsur Desain

Terdapat beberapa hal yang penting untuk diketahui dalam membuat suatu desain agar dapat menghasilkan komposisi desain yang harmonis, komunikatif, informatif, serta menarik. Beberapa hal penting tersebut disebut dengan unsur-unsur (elemen) desain. Unsur-unsur inilah yang menjadi dasar dalam memberikan peranan komunikasi secara visual. Berikut adalah uraian penjelasan dari 7 unsur desain :

Berikut adalah uraian penjelasan singkat dari 7 unsur desain :

a. Titik

Titik merupakan salah satu unsur desain yang paling mendasar. Baik berdiri sebagai individual maupun sebagai kelompok, unsur titik memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Dalam desain, titik bisa berperan sebagai pemberian aksent yang dengan fungsi elemen dekoratif, elemen emosi, dan elemen bahasa gambar.

b. Bentuk

Bentuk merupakan sebuah unsur desain yang merupakan bertemunya titik awal garis dengan titik akhir garis sehingga membentuk suatu bidang. Ada dua macam bentuk dasar dalam desain, yaitu: bentuk geometris dan bentuk organis.

c. Ruang

Ruang merupakan sebuah unsur desain kelanjutan dari bentuk yang dikembangkan sehingga dapat membentuk dimensi imajiner terkait persepsi pengamatnya. Ruang sangat berperan dalam memberikan nuansa 3 dimensi pada unsur komunikasi desain.

d. Gradasi

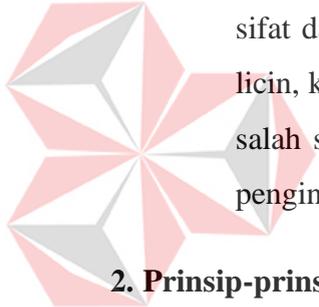
Gradasi merupakan sebuah unsur desain yang memainkan pengembangan bentuk dengan lingkup arsir, sehingga bentuk yang dikembangkan akan memiliki nuansa realistik yang diambil dari prinsip jatuhnya unsur gelap-terang pada sebuah benda jika terkena cahaya.

e. Warna

Warna berperan dalam menciptakan suasana/mood/sifat/karakter tertentu pada suatu desain. Oleh karena itu, dalam membuat desain seseorang harus pandai untuk memilih warna agar dapat dicapai suasana/mood/sifat/karakter yang ingin ia bangun.

f. Tekstur

Tekstur merupakan tampilan/karakteristik/gambaran/representasi sifat dari suatu permukaan. Permukaan dapat bertekstur polos, bersisik, licin, kasar, pudar, kusam, kilap, lembut, berbulu, dll. Tekstur merupakan salah satu unsur seni yang unik karena dapat mengaktifkan dua proses penginderaan sekaligus, yaitu visual dan peraba.



2. Prinsip-prinsip Desain

Komposisi yang berasal dari Bahasa latin yaitu *componere* dan menjadi Bahasa inggris *composition*, yang artinya penggabungan dari banyak bagian menjadi suatu bentuk yang serasi. Definisi umum dari komposisi sendiri yaitu suatu susunan unsur desain yang digunakan dalam perencanaan komposisi, yang ditata/di-*layout* secara serasi/*harmony* dengan berlandaskan prinsip-prinsip desain sehingga tercapai kesatuan antara unsur-unsur desain. Terdapat 4 prinsip dalam desain, antara lain :

Keseimbangan

Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk, ukuran, warna, tekstur dan sebagainya yang dikomposisikan dengan selaras, sepadan, hingga memberi kesan yang tepat pada tempatnya. Keseimbangan dibagi menjadi dua yaitu simetris dan asimetris

Drama

Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang. Dalam hal desain, irama ini berupa repetisi atau variasi.

Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi.

Kesatuan

Kesatuan merupakan penggabungan unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, proporsi, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh.



3. Desain Vektor

Gambar vektor adalah gambar yang terbentuk bukan dari kumpulan titik, namun terbentuk dari sejumlah garis dan kurva (Tjiharjadi & Sanwill dalam Novan Wijaya, 2016). Karena hal ini, gambar vektor memiliki kualitas gambar yang baik, sehingga tidak kehilangan detailnya apabila diperbesar. banyak tersedia baik berupa yang berbayar dan yang gratis, antara lain :

1. Berbayar : Adobe Illustrator, CorelDraw, dan lain-lain.
2. Gratis : Inkspace, YouiDraw, dan lain-lain.

4. Tipografi

Tipografi berasal dari kata dalam bahasa Yunani kuno yaitu “typos” yang artinya “bentuk” dan “graphos” yang artinya “menulis”. Oleh karena itu, typography merupakan istilah untuk sebutan seni huruf dan jenis huruf untuk dirancang dan disusun dalam sebuah kalimat yang ada pada paragraf dengan layout yang beragam, yang dapat menampilkan kesan dan pesan tertentu agar pembaca merasa nyaman dalam memahami pesan (Surianto Rustan, 2010). Menurut Surianto Rustan (2010), typography dibagi ke dalam 3 macam, yaitu kelompok huruf, spasi huruf, dan ukuran huruf.

Kelompok Huruf

a. Serif

Serif merupakan jenis kelompok huruf yang memiliki kesan formal, elegan, dan rapi, serta bentuk garisan huruf dengan ujung meruncing dan memiliki ketebalan atau ketipisan garis yang menonjol.

b. Sans Serif

Sans Serif merupakan jenis kelompok huruf yang memiliki kesan kuat, stabil, dan tegas dengan bentuk garisan huruf yang sama tebal.

c. Script

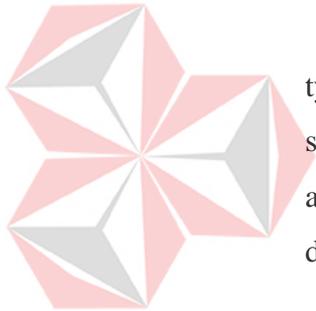
Script merupakan jenis kelompok huruf yang memiliki kesan akrab, berirama, dan indah dengan bentuk garisan serupa dengan tulisan buatan tangan.

Spasi Huruf

Penggunaan spasi pada huruf berperan penting dalam penyusunan typography untuk meningkatkan daya baca suatu kalimat atau susunan huruf. Spasi akan mempertimbangkan toleransi tata letak antar huruf suatu kalimat agar memiliki proposi sehingga mudah dibaca.

Ukuran Huruf

Ukuran suatu huruf umumnya ditentukan atas dasar jenis paragraph dan ukuran ruang serta target pembaca. Penentuan yang tepat ditujukan untuk kemudahan dalam menyampaikan pesan.



3.2 Ilustrasi

Secara etimologi, pengertian ilustrasi berasal dari bahasa Latin "Illustrare" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Menurut Rohidi (1984:87) yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Ilustrasi memperjelas teks ataupun kalimat dengan menggambarkan adegan dalam suatu cerita, maka gambar tersebut secara umum menerangkan karakter atau keseluruhan isi cerita. Tidak hanya itu, ilustrasi juga berfungsi dalam menarik pembaca agar tertarik untuk membaca.

a. Peran Ilustrasi

Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Adapun peran ilustrasi sebagai berikut :

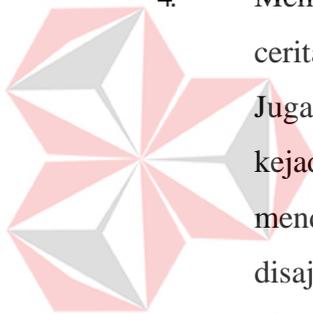
1. Menarik perhatian. Sebuah buku ataupun majalah yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan kurang mengundang minat pembaca. Namun jika disertai dengan sebuah ilustrasi, maka akan semakin mengundang minat baca.
2. Memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan. Dengan adanya ilustrasi tersebut, memudahkan setiap orang ataupun pembaca dalam memahami bacaan atau sesuatu itu. Tidak sedikit, dari berbagai hal yang tertuliskan dapat kita pahami secara menyeluruh, dan terkadang ilustrasi menempatkan posisi sebagai bentuk pemahaman dan penjelasan serta sebuah peristiwa dalam contoh yang

sederhana.

Ilustrasi berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman teks dan juga dapat menguraikan proses semantik dengan menyediakan koneksi untuk elemen-elemen teks dengan kata lain membawa kata-kata dan kalimat bersamadalam sebuah gambar (Paige, 2004).

3. Kehadiran ilustrasi dalam cerita menyebabkan teks akan terbaca secara berkala lalu perhatian akah terarahkan ke ilustrasi (membaca non-verbal) pada saat yang sama mencoba menemukan hubungan antara teks dan ilustrasi, selama proses ini kedua belahan otak terlibat menyimpan memori yang lebih dalam terhadap informasi yang baru masuk (Ghazzanfari,2014)

4. Memberikan gambaran visual yang ada dalam isi sebuah tulisan terkait cerita yang disampaikan dan mewakilinya dalam bentuk bergambar. Juga sebagai sarana dalam mengungkapkan pengalaman terhadap suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar. Karakteristik mendasar mengenai ilustrasi adalah memberikan informasi yang disajikan dalam bentuk tertulis lalu mewakilinya dengan gambaran visual yang representatif (Peeck, 1987)

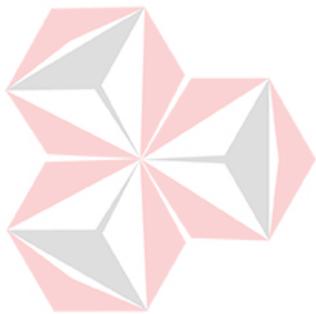


b. Fungsi Ilustrasi

Terdapat beberapa fungsi ilustrasi secara umum. Adapun fungsi-fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009: 70-71).

1. Fungsi Deskriptif. Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.

2. Fungsi Ekspresif. Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.
3. Fungsi Analitis atau Struktura. Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.
4. Fungsi Kualitatif. Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Pada tahap awal memasuki perusahaan, briefing dari divisi team Creative yaitu membuat storyboard dengan desain dasar ilustrasi yang bermateri ilmu pengetahuan dasar anak SD kelas 4 untuk dikembangkan sebagai *motion graphic* video oleh para animator. Dengan menggunakan *software* Adobe Ilustator dan juga beberapa aset dari team Creative untuk merancang *storyboard* yang dibuat kurang lebih 14 *artboard*.

4.2 Konsep

Pada bagian konsep ini dapat dijadikan dasar utama dan acuan desain ilustrasi. Pembuatan konsep *storyboard* yang dimana terdapat materi yang sudah disampaikan oleh pihak guru di team Outclass ini dan dengan pembuatan ilustrasi digital *storyboard* yang sesuai dengan konsep dan acuan yang diberikan oleh pemateri.

STORYBOARD

Kelas/Semester : II / 1
Tema : 4 (Hidup Bersih dan Sehat)
Subtema : 1 (Hidup Bersih dan Sehat di Rumah)
Pembelajaran : 2 (Dua)

Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah:
PPKn: Video Pembelajaran Sikap Persatuan dalam Keberagaman di Rumah
Video diputar agar siswa dapat mengerti dan memahami materi persatuan dalam keberagaman di rumah.
Berikut ini storyboard video pembelajarannya:

Segmen 1

- Tune opening
- Opening title :
"SIKAP PERSATUAN DALAM KEBERAGAMAN DI RUMAH"
Oleh : Nama guru yang menyampaikan materi
- Untuk Kelas II
- Mata Pelajaran PPKn
- Pada tayangan selanjutnya, menampilkan kompetensi dasar dan indikator
Tema 4 (Hidup Bersih dan Sehat)
Subtema 1 (Hidup Bersih dan Sehat di Rumah)
Pembelajaran 2 (Dua)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah	3.4.1 Mengidentifikasi berbagai kegiatan di rumah yang menunjukkan persatuan dalam keberagaman. 3.4.2 Menyebutkan 3-5 sikap agar terwujud persatuan dalam keberagaman di rumah.
4.4 Menceritakan pengalaman bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah.	4.4.1 Menceritakan tentang pengalaman melakukan kegiatan bersatu dalam keberagaman di rumah menggunakan bahasa yang santun.

Segmen 2

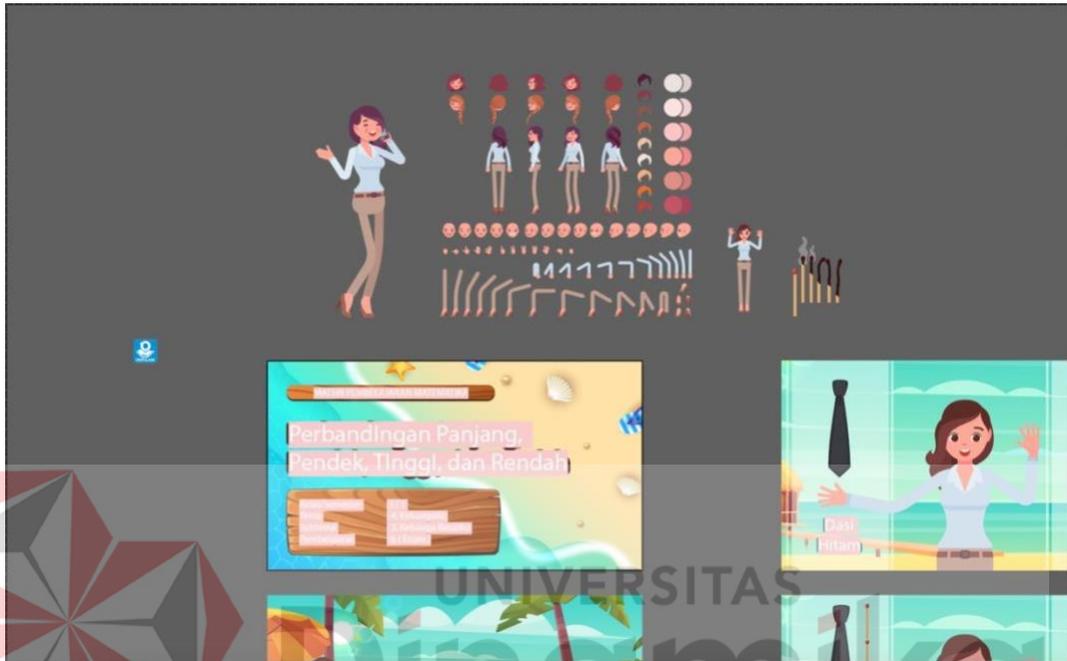
- Guru mulai memberikan materi kepada siswa.
- Guru memberikan pengantar, "Halaman rumah Daxu terlihat bersih dan sehat. Halaman rumahnya bebas dari sampah. Di sana juga ditanami bunga-bunga. Sehingga halaman rumahnya menjadi asri dan indah."
"Nah, sekarang coba kita amati gambar di samping. Kita-kita gambar ini menunjukkan kegiatan apa, yah anak-anak? (Menampilkan gambar dibawah ini)."

"Gambar yang telah kalian amati ini menunjukkan Daxu dan keluarganya yang sedang kerja bakti membersihkan halaman rumah."
"apa kalian juga pernah melakukan kerja bakti untuk membersihkan halaman rumah anak-anak? Kalau pernah, sikap apa yang kalian harus tunjukkan ketika kerja bakti bersama keluarga?"
"Tentunya, kita harus bekerja sama dengan kompak, membagi tugas dengan adil, dan melaksanakan tugas dengan baik serta bertanggung jawab. Yang paling penting adalah kita harus saling tolong menolong apabila ada keluarga kita yang sedang membutuhkan bantuan kita. Itu yang namanya anak pintar dan sayang keluarga". (Guru sambil menacungkan jempol)
Guru memberikan informasi tentang gambaran kegiatan Daxu "Daxu dan keluarga melakukan kerja bakti untuk membersihkan halaman rumah. Halaman rumah menjadi bersih, asri, dan indah. Daxu dan keluarga juga sering melakukan kegiatan lain secara bersama-sama. Mereka menunjukkan persatuan dalam keberagaman".

Gambar 4.1 Konsep materi Pembuatan Storyboard
(Sumber : Berkas Penulis 2021)

4.3 Referensi

Pada referensi ini menggunakan sumber referensi dari para desainer di Outclass yang menggunakan asset dari beberapa storyboard sebelumnya yang telah dibuat para desainer team creative outclass sebelumnya.



Gambar 4.2 Asset dari Para desainer Outclass
(Sumber : Berkas Penulis 2021)

4.4 Penentuan *Software*

Setelah referensi sudah didapat dan dikembangkan, desainer akan memasuki tahap penentuan *software* apakah yang akan digunakan selama pengerjaan nantinya. *Software* yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

A. Adobe Illustrator

Software Adobe Illustrator merupakan aplikasi pengelola grafis yang berbasis vektor, dimana biasa digunakan desainer untuk membuat desain dan ilustrasi yang berbasis serupa, seperti poster, *user interface*, ilustrasi, dan lain-lain.

B. Adobe Photoshop

Software Adobe Photoshop merupakan aplikasi pengelola grafis yang berbasis bitmap, biasa dikhususkan untuk olah foto, gambar, poster, dan lain sebagainya.

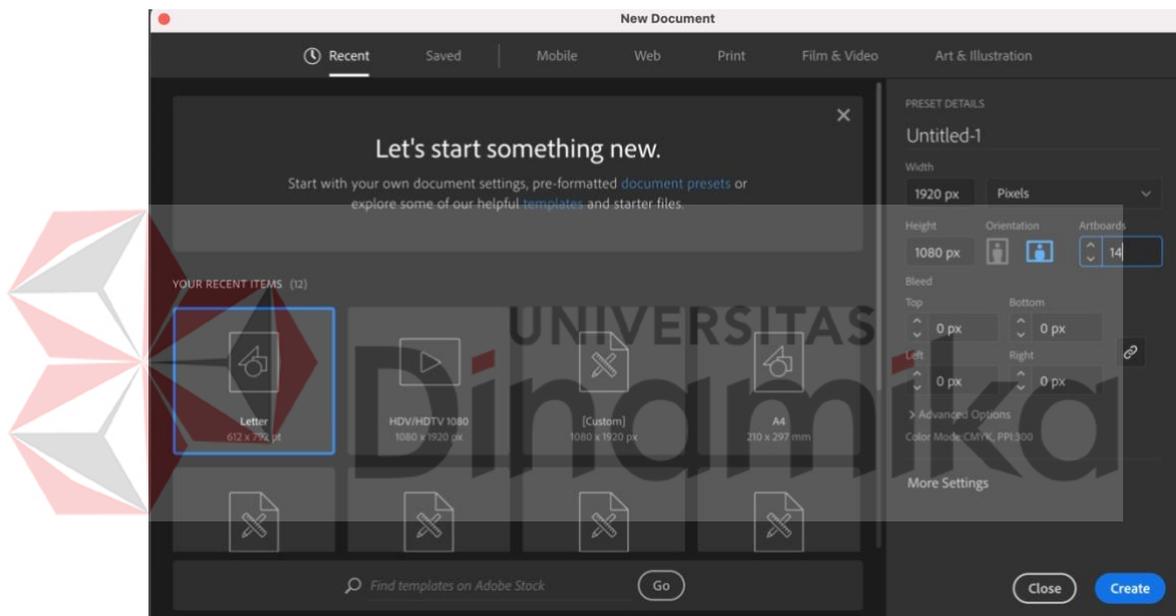
4.5 Implementasi Karya

Setelah beberapa tahapan sebelumnya, hal selanjutnya yang akan dikerjakan adalah pengimplementasian Ilustrasi *storyboard* yang saya buat. Setelah menerima materi dan konsep, saya membuat ilustrasi menggunakan Adobe Illustrator dengan beberapa asset dari perusahaan dan juga beberapa membuat asset sendiri.

A. Proses Desain

Berikut merupakan hasil proses pembuatan desain ilustrasi storyboard.

1. Membuat Lembar Kerja Baru



Gambar 4.3 Pembuatan Lembar Kerja Artboard
(Sumber : Olahan penulis. 2021)

Langkah pertama adalah membuat lembar kerja baru di Adobe Illustrator. Disini penulis menggunakan ukuran 1920px x 1080px dengan aspek rasio 16:9 yang sesuai dengan ukuran video HD disusun sesuai *artboard* yang dibutuhkan.

2. Memulai Desain Ilustrasi Sesuai dengan konsep dan materi yang diberikan



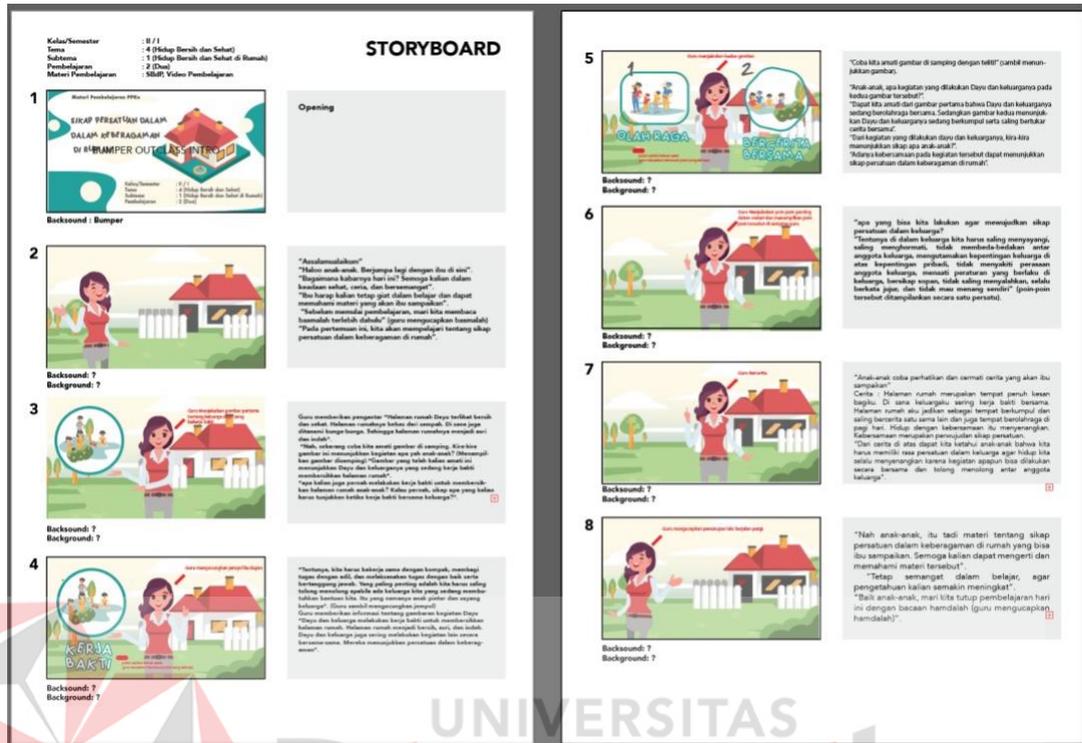
Gambar 4.4 Pembuatan Storyboard
(Sumber : Olahan penulis. 2021)



Gambar 4.5 Pembuatan Storyboard
(Sumber : Olahan penulis. 2021)

Pada langkah ini membuat desain yang sesuai dengan Konsep dan materi yang diberikan dengan menggunakan asset dari perusahaan dan sedikit asset yang dibuat oleh penulis.

3. Finishing Storyboard ke Template Storyboard



Gambar 4.6 Proses Finishing Storyboard
(Sumber : Olahan penulis. 2021)

Langkah selanjutnya adalah proses *finishing storyboard* dengan penambahan narasi, materi dan konsep yang sudah ditetapkan oleh pemateri yang dimana akan diserahkan semua file asset dan file solid kepada Animator untuk pengimplementasian video animasi.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam proses pembuatan desain Ilustrasi digital, diperlukan ketelatenan dalam merancang dan mengoperasikan aplikasi desain, serta kecekatan dalam menangkap informasi yang terdapat pada Konsep dan Materi. *Desain* sendiri merupakan aspek yang penting dalam lingkup Ilustrasi, dimana diperlukannya kemampuan khusus untuk merancang hal edukasi menjadi sebuah desain yang menarik.

5.2. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh penulis dalam penulisan laporan ini. Dalam penerapan desain Ilustrasi digital dibutuhkan pemahaman yang memadai tentang ilmu desain dan kecekatan dalam menangkap informasi. Memperbanyak referensi agar mampu menambah wawasan mengenai gaya desain dan tren desain yang sedang banyak disukai konsumen.

Komunikasi dan kerja tim yang baik sangat diperlukan guna menjalin hubungan kerja yang baik dan membuat pengerjaan desain lebih maksimal. Pembaharuan sarana dan prasarana guna meningkatkan kualitas dan efisiensi desain yang dihasilkan. Serta untuk penulisan proposal laporan KP ada baiknya dipersiapkan dengan matang mengingat hal ini tidak begitu mudah dan butuh persiapan yang panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Arifin, Kusrianto, 2009. Fungsi Ilustrasi, Jakarta.

Ghazanfari, 2014. Memori Ilustrasi.

Indiria, Maharsi, 2016. Ilustrasi. Yogyakarta

Ken N Paige, 2004. *Basic Function Illustration*.

Kusrianto, Adi, 2007. Panduan pada Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.

M. Suyanto, 2004. Desain Grafis untuk Periklanan.

Peeck, 1987. *Visuality of Illustration*.

Rohidi, 1984 : 87. Definisi Ilustrasi.

Rustan, Surianto, 2008. Layout, Dasar & Penerapannya. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama,.

Rustan, Surianto, 2011. Huruf Font Tipografi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Tjiharjadi, Sanwill, 2016 Pembuatan Desain Grafis dengan Adobe Illustrator , Palembang.

Vinseus, Sitepu, 2005. Panduan mengenal Desain Grafis. Sumatra Utara.

Sumber Internet :

Joneta, Witabora, 2012. Peran dan Perkembangan Ilustrasi, Jakarta.