



RINGKASAN

RAFLI AHMAD ZULFIKAR NURUSHIYAM. Proses Pembuatan Desain Ilustrasi pada *Website* data Desa Presisi di LPPM IPB. *The Process of Illustration Designing on the Data Desa Presisi Website of LPPM IPB*. Dibimbing oleh BAGUS P. PURWANTO.

Peran komunikasi visual saat ini sangat penting dalam menyampaikan informasi. Komunikasi visual memudahkan khalayak umum untuk mendapatkan informasi yang disampaikan oleh komunikator. Salah satu bentuk dari komunikasi visual adalah ilustrasi. Ilustrasi adalah gambar, lukisan, tabel, atau foto yang dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan atas suatu media komunikasi visual. Proses pembuatan desain ilustrasi harus melalui proses desain supaya maksud dari desain dan tampilannya bisa sampai kepada orang lain.

Penulisan Laporan Akhir ini memiliki tujuan untuk menjelaskan proses pembuatan desain ilustrasi pada *website* Data Desa Presisi di LPPM IPB, serta menjelaskan hambatan dan solusi yang dihadapi dalam proses desain. Pengumpulan data dilakukan berdasarkan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Unit Desa Presisi LPPM IPB. Kegiatan PKL dilakukan selama 3 bulan, terhitung dari 2 Februari sampai 2 Mei 2022. Jenis data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Teknik penulisan dilakukan menggunakan observasi langsung, wawancara, partisipasi aktif, dan studi pustaka.

Adapun proses yang harus dilakukan oleh desainer antara lain yakni tahap identifikasi *design brief*, tahap persiapan rancangan desain, tahap pengumpulan materi desain, tahap persiapan aplikasi desain, tahap persiapan lembar kerja, tahap menentukan warna, tahap membuat sketsa, tahap membuat ilustrasi, tahap memasukan teks pendukung, tahap memberi efek ke ilustrasi, tahap memasukan desain ilustrasi ke dalam desain *website*, tahap pemeriksaan dan pemberian masukan oleh pemimpin tim, tahap *approval* dan pengiriman teks.

Proses desain beberapa kali mengalami hambatan dalam proses pengerjaannya. Hambatan tersebut meliputi hambatan teknis dan non teknis. Hambatan teknis berupa gangguan koneksi internet dan gangguan aplikasi desain atau *crash*. Hambatan tersebut dapat diatasi dengan memperbaiki koneksi internet atau menggantinya dengan koneksi saluran pribadi, dan menyimpan *file* secara berkala dalam waktu yang lebih singkat. Hambatan non teknis berupa kehabisan ide dalam proses desain. Hambatan ini dapat diatasi dengan pencarian ide baru di internet.

Kata kunci: ilustrasi, komunikasi visual, proses desain