

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring berkembangnya zaman, manusia memperhatikan berbagai hal yang ada di sekelilingnya, secara rinci termasuk di Indonesia. Oleh karena itu, para perusahaan penyedia jasa mulai berlomba-lomba untuk menarik konsumennya baik melalui media cetak maupun elektronik. Melalui media-media itulah mereka berusaha berkomunikasi dengan konsumennya dengan suatu cara berkomunikasi yang bukan hanya menarik tapi juga tepat pada sasarannya. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka peranan seorang desainer grafis sangat dibutuhkan tapi juga dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan ide sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan menarik bagi konsumen.

Pengetahuan seorang desainer grafis bukan hanya diperoleh dari bangku kuliah ataupun buku-buku perpustakaan tentang grafis saja melainkan pengalaman juga bisa menjadi sebuah pengetahuan tak kalah dengan pengetahuan yang mereka terima dari perkuliahan umum. Untuk itu, mata kuliah kerja praktek sangat dibutuhkan supaya para mahasiswa dapat memperoleh pengalaman bekerja pada dunia nyata. Pengalaman bekerja inilah yang mampu membuat tenaga grafis yang berkualitas dan siap kerja bila setelah lulus nanti. Mata kuliah kerja praktek ini bertujuan untuk menunjukkan pada mahasiswa tentang dunia kerja yang sebenarnya karena, hal itu sangat berbeda dengan dunia perkuliahan yang mereka terima. Pada saat bekerja mahasiswa dituntut untuk dapat bekerja sendiri maupun secara tim,

selain itu mahasiswa juga dituntut untuk memiliki tingkat kesabaran yang lebih tinggi karena tidak semua klien mengerti tentang desain yang baik. Tidak hanya itu mahasiswa diharapkan dapat lebih bertanggung jawab dengan semua tugas-tugas yang dipercayakan perusahaan kepadanya.

Untuk memenuhi salah satu syarat akademik program D3 Seni Rupa dan Desain dengan mengambil mata kuliah kerja praktek pada semester tujuh ini, praktikan memutuskan untuk memilih **TINTA EMAS Publishing** sebagai tempat untuk melaksanakan kerja praktek. Alasan penulis memilih perusahaan tersebut sebagai tempat kerja praktek karena perusahaan tersebut banyak bergerak di bidang grafis khususnya desain cover buku. Perusahaan bergerak pada media cetak yang eksklusif dan inovatif, alasan ini yang membuat saya semakin tertarik untuk memilih Tinta Emas Publishing sebagai tempat kerja praktek. Oleh karena itu, maka praktikan akan mendapatkan ilmu yang lebih banyak lagi tentang dunia grafis dan penerbitan. Pada perusahaan Tinta Emas Publishing ini, ada pekerjaan yang dilakukan secara tim adapula yang dilakukan secara perseorangan namun tetap pada akhirnya dipilih yang terbaik dari tim tersebut. Sama seperti di perkuliahan sebelum kita memulai mengerjakan suatu proyek, diawali dengan menentukan konsep awal yang akan dituangkan dalam proyek yang akan dikerjakan supaya hasil yang didapatkan akan lebih maksimal.

## **1.2 Lingkup Pekerjaan**

Lingkup pekerjaan yang dikerjakan pada kerja praktek ini antara lain seperti proses merancang suatu desain yang diawali dengan mengolah konsep hingga memecahkan masalah dari suatu gagasan yang kemudian menuangkannya dalam

bentuk visual yang tentunya sesuai dengan kriteria dari klien. Jadi pada laporan kerja praktek ini proses cetak/ produksi tidak akan dibahas.

### **1.3 Batasan Kerja Praktek**

Pada laporan kerja praktek ini, isi laporan difokuskan pada proses desain mulai dari pembentukan konsep awal, penuangan dalam bentuk visual dan pemecahan masalah baik yang berasal dari proses desain itu sendiri ataupun dari ketidakcocokan klien terhadap desain yang kita buat.

Berikut ini beberapa pekerjaan yang dikerjakan selama praktikan mengikuti kerja praktek di Tinta Emas Publishing, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Cover desain buku Junior Explorer Journey 1
2. Cover desain buku Junior Explorer Journey 2
3. Cover desain buku Junior Explorer Journey 3
4. Cover desain buku Junior Explorer Journey 4
5. Cover desain buku Junior Explorer Journey 5
6. Cover desain buku Junior Explorer Journey 6
7. Lain-lain

### **1.4 Maksud dan Tujuan Kerja Praktek**

Maksud dan tujuan dari adanya mata kuliah kerja praktek ini adalah agar mahasiswa mengetahui bagaimana merumuskan suatu konsep desain dalam suatu proyek baik yang kita sukai atau tidak, tidak seperti di dalam dunia perkuliahan kita bisa memilih mana yang kita sukai untuk dibuat. Dengan kerja praktek ini mahasiswa juga dapat memasuki dunia kerja yang sesungguhnya, sehingga para mahasiswa mendapatkan gambaran situasi yang akan terjadi apabila kita telah lulus nanti dan langsung mempraktekan teori-teori yang telah kita dapatkan di perkuliahan.

Disamping itu, mahasiswa juga dilatih untuk menjadi tenaga grafis yang profesional dan bertanggung jawab. Pada kerja praktek ini pula kita juga akan belajar dan mengetahui tentang hubungan antara atasan dan bawahan, hubungan dengan sesama pekerja, deadline, dan penerapan praktek lapangan yang tidak sesuai dengan praktek akademis yang kita dapatkan. Di dunia kerja ini kita harus mampu menyesuaikan diri dan menempatkan diri dengan lingkungan kerja yang sesungguhnya supaya kelak kita tidak kaget dengan situasi dan kondisi yang akan dihadapi setelah lulus dan bekerja nanti.

### **1.5 Metode Perolehan dan Pengolahan Data**

Dalam penyusunan laporan kerja praktek ini, praktikan memperoleh data dari berbagai sumber yang diantaranya bisa berasal dari klien itu sendiri, maupun mencari referensi di internet sebagai tambahan dari data yang telah ada. Pengolahan data dilakukan dengan cara mengamati secara langsung proses kerja yang dilakukan sewaktu menjalani kerja praktek.