

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sekarang ini peranan designer grafis hampir dibutuhkan di setiap bidang kerja yang ada. Hal itu dibuktikan dari semakin banyaknya studio-studio desain bermunculan, mulai dari *autodidak* hingga yang profesional, dengan berbagai karakter dan *budget* yang mampu beradaptasi untuk memenuhi permintaan pasar. Tidak hanya ditinjau dari menjamurnya studio desain grafis namun juga dari media-media sekitar kita seperti media cetak yang mencakup brosur, *leaflet*, poster, dan *postcard*. Media elektronik seperti televisi, radio, website, komputer, dan handphone. Media luar ruangan yaitu *Billboard*, mini billboard, spanduk, neon *sign*, umbul-umbul, *baligo*, *signage*, *outdoor banner*, balon udara. Media pers, media *traffic*, media *ambiance*, media *display / exhibition*, *gimmick* dan media-media lainnya yang dapat kita temui dengan mudah.

Semua media itu diperlukan hampir pada semua bidang kerja untuk keperluan promosi atau lainnya dan dibutuhkan seorang desainer grafis untuk membuat media-media tersebut menarik dan bidang kerja tersebut mempunyai ciri khas tersendiri. Saat ini di Indonesia desain grafis sudah diperhitungkan sebagai sebuah pekerjaan yang menjanjikan prospek yang bagus. Desainer grafis memang dibutuhkan untuk mengemas suatu pesan dari suatu perusahaan, produk atau apapun untuk kepentingan promosi atau alasan lainnya dalam media-media yang mampu mendukung. Bahkan akhir-akhir ini bidang disiplin desain lainnya pun membutuhkan designer grafis untuk kegiatan promosinya, seperti halnya pada POLENG STUDIO, studio fashion yang berbeda dari studio-studio fashion lainnya. Selain mempunyai konsep ONE STYLE ONE INDIVIDUAL, poleng juga banyak di kenal karena *owner* dari studio tersebut sangat sering menjadi narasumber seminar maka dibutuhkan media promosi yang mampu menjelaskan *profile* studio Poleng.

Dengan adanya pekerjaan dalam lintas disiplin semakin memantapkan keberadaan desain grafis sebagai salah satu bidang pekerjaan yang perlu dipertimbangkan.

## 1.2 Lingkup Pekerjaan

Lingkup pekerjaan yang dilakukan oleh penulis sebagai pekerja magang di Studio Poleng adalah sebagai desainer grafis, yang melakukan semua pekerjaan grafis, seperti *retouching*, menata suatu *lay out*, dan sebagainya. Seperti pada pekerjaan pertama yang membutuhkan *retouching* kemudian, pekerjaan kedua yang berhubungan dengan proses untuk melakukan pekerjaan kedua.

## 1.3 Batasan Kerja Praktek

Desain grafis tidak hanya dibutuhkan pada media elektronik seperti televisi ataupun radio, saat ini sebuah *Curriculum Vitae* seseorang ataupun *Profile* perusahaan membutuhkan desain grafis. Dimana memang dunia kerja saat ini lebih tertarik pada media-media komputerisasi yang menarik. Seperti presentasi untuk lomba-lomba atau lamaran kerja, tidak hanya isinya yang dilihat namun juga ‘cangkang’nya yang terkadang membantu membuat orang yang membaca atau melihat lebih mudah menangkap maksud utamanya.

Dalam kerja praktek ini penulis lebih terfokus pada masalah yang dihadapi dan pemecahannya, termasuk konsep dan proses kerja yang kreatif.

Pekerjaan yang telah dikerjakan :

- *Me-redesign schedule* untuk seminar
- Proses *Scanning*
- Membuat CV dan *Profile* Studio Poleng

Maka dapat kita ketahui secara umum media elektronik memang cukup menguras ide, tenaga, waktu, dan biaya bagi seorang desainer grafis. Dibutuhkan berbagai persiapan untuk membuat suatu pesan yang efektif, menarik, dan inovatif.

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

Tujuan kerja praktek adalah agar calon desainer memperoleh pengalaman-pengalaman yang tidak dapat di dapat di bangku kuliah. Selain itu ada ilmu-ilmu yang hanya dapat dimengerti apabila kita sudah menerapkannya pada kerja nyata.

Dengan turun ke lapangan kita lebih dapat mengetahui proses pembuatan suatu promosi untuk sebuah media, bahkan bisa juga merasakan sebagai seorang desainer grafis sesungguhnya.

Selanjutnya, maksud dari kerja praktek adalah agar kita terbiasa menerapkan teori-teori yang dipelajari di universitas, serta dapat mengenal lebih awal etika-etika serta norma-norma kerja terutama dalam bidang desain karena bidang ini cukup terbilang baru.

Beberapa klien dapat mengerti seperti apa seorang desainer bekerja namun terkadang klien hanya ingin pekerjaan cepat selesai tanpa memberikan jengjang waktu. Namun kita harus bisa memenuhi keinginan klien selain untuk membiasakan diri, kita memang harus bersikap seprofesional mungkin, hal ini tidak bisa di dapatkan dari kita belajar di universitas.

## 1.5 Metode Pengumpulan dan Pengolahan Data

Data dapat diperoleh dari berbagai sumber, apalagi saat ini internet sudah dapat diakses dimana pun dengan mudah dan tidak membutuhkan biaya terlalu besar. Atau bisa juga didapat dari perusahaan itu sendiri dengan berbagai macam bentuk, dalam bentuk *file* ataupun karya yang harus kita olah untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk laporan.

Untuk keterangan –keterangan seperti *Curriculum Vitae*, profile perusahaan dan lain sebagainya biasanya di dapatkan atau diberikan dalam bentuk *file* sehingga mudah untuk diolah. Sedangkan gambar-gambar atau lampiran-lampiran diperoleh dengan bentuk *file* ataupun kita harus mengolahnya sendiri.

Seperti proses *scanning* karya-karya dan mengolahnya sesuai kebutuhan desain yang akan dibuat. Banyak cara lain mendapatkan data, misalkan, fotografi, lukisan, dan lain sebagainya yang memungkinkan. Namun semua itu harus dengan seijin pemilik perusahaan tersebut.

Untuk pengolahan data dapat dilakukan secara komputerisasi, untuk mempermudah pengerjaan dan pengasistensian pada perusahaan. Hampir semua program dan alat komputerisasi yang ada dapat dimanfaatkan untuk mengolah data yang sudah diperoleh dan pengolahan data bertujuan membuat data menjadi lebih jelas dan terstruktur.