

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya dunia industri, muncullah berbagai perusahaan yang bergerak di bidang yang sama yaitu desain grafis dengan persaingan yang cukup ketat di dalamnya. Oleh karena itu, diperlukanlah media periklanan sebagai alat promosi bagi perusahaan-perusahaan tersebut, dalam meluncurkan produk mereka ke tengah-tengah kalangan masyarakat luas.

Dalam hal ini, Poleng Studio sebagai suatu studio yang memperkenalkan gabungan antara fashion dan art, yang memberikan terobosan/aliran baru dalam kancah dunia fashion, bahkan menjadi satu-satunya dalam dunia fashion. Dan Poleng Studio inipun sudah melanglangbuana ke beberapa negara lewat fashion shownya. Maka dari itu, diperlukan keterlibatan seorang desainer grafis dalam menyampaikan informasi mengenai dunia fashion kepada para pecinta dunia fashion yang menjadi sasaran komunikasi.

1.2. Lingkup Pekerjaan

Proses pekerjaan yang dijalani dalam menjalani kerja praktek adalah proses perancangan Desain Grafis yang meliputi pengolahan data, pembuatan konsep yang kemudian dituangkan ke dalam pembuatan sketsa alternative dan berakhir dengan suatu pembuatan hasil akhir secara visualisasi yang layak untuk diproduksi.

1.3. Pembatasan Masalah

Dalam pembuatan laporan kerja praktek ini, lebih difokuskan kepada proses pelaksanaan pemecahan masalah dari suatu proyek visual yang diminta oleh seorang klien. Melalui berbagai macam konsep desain dan pembuatan berbagai macam alternative sketsa. Didukung dengan suatu solusi yang kreatif dan inovatif terhadap segala kendala dan masalah yang dialami antara klien dan perusahaan grafis tersebut. Di sini keterlibatan desainer grafis sangat diperlukan agar dapat menguntungkan kedua belah pihak, yaitu antara klien dan perusahaan grafis tersebut.

1.4. Tujuan Pelaksanaan Kerja Praktek

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan kerja praktek ini yaitu:

1. Menambah wawasan mengenai dunia kerja di bidang grafis.
2. Memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Praktek semester VI.
3. Mengenal lebih jauh lapangan kerja yang akan ditekuni setelah menyelesaikan studi perkuliahan.
4. Belajar beradaptasi dengan lingkungan dan aktivitas kerja nyata sebagai seorang desain grafis.
5. Mengenal esensi sebuah pekerjaan dan tanggung jawab terhadap suatu pekerjaan di dalam dunia nyata.

1. Belajar membuat pemecahan masalah desain sesuai dengan criteria yang ditentukan dari klien, pengolahan konsep, proses pembuatan desain, hingga memasuki proses produksi.
2. Memahami dan mempelajari proses alur kerja profesional dari perusahaan yang bergerak di bidang desain grafis dan fashion.

1.5. Metode Pengolahan Data

Dengan penyusunan Laporan Kerja Praktek ini metode perolehan dan pengolahan data dilakukan dengan cara:

1. Metode empiric yaitu melalui pengamatan langsung selama menjalani Kerja Praktek.
2. Data tertulis yang menjelaskan mengenai system kerja yang terdapat di perusahaan tersebut.
3. Wawancara langsung dengan pemegang saham mengenai visi dan misi perusahaan tersebut.