

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Akhir-akhir ini bidang Desain Komunikasi Visual sedang menjamur di Indonesia.

Hal ini terjadi di kota-kota besar, terutama di Pulau Jawa seperti kota Jakarta, Surabaya dan juga kota Bandung. Hal tersebut ditandai dengan semakin bertambahnya peminat untuk mata kuliah jurusan desain grafis dan juga dengan bertambahnya perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang tersebut.

Terjadinya hal diatas disebabkan karena sekarang ini segala sesuatu dalam aktivitas masyarakat membutuhkan jasa para desainer grafis. Tidak peduli untuk golongan atau kalangan apa dalam masyarakat, semuanya membutuhkan jasa desainer grafis. Untuk para masyarakat wiraswasta misalnya, membutuhkan jasa desainer grafis untuk logo ataupun *signing system* dari tokonya sendiri; untuk para pelajar, desainer grafis mendesain buku pelajaran dan juga buku cerita; untuk perusahaan besar, desainer grafis mendesain logo perusahaan, *stationery set*, bahkan keseluruhan untuk branding perusahaan tersebut; dan masih begitu luas lagi bidang cakupan para desainer grafis dalam masyarakat. Dari kesemuanya ini menyampaikan bahwa begitu diperlukannya jasa para desainer grafis dalam kelangsungan kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan formal untuk bidang desain grafis ini sendiri sekarang sudah semakin banyak diangkat dalam universitas-universitas di kota-kota besar di Pulau Jawa.

Dalam perkuliahan, mahasiswa diajarkan berbagai macam teknik dan teori serta bagaimana mahasiswa mengenal dan peka terhadap dunia desain. Hal tersebut diharapkan dan bertujuan untuk membuat para mahasiswa menjadi seorang desainer grafis yang benar-benar mengenal dunianya. Akan tetapi, hal tersebut tidaklah cukup. Banyak hal yang berbeda antara dunia perkuliahan dengan dunia kerja. Oleh karena itu, sudah menjadi sebuah program dalam universitas untuk setiap mahasiswanya mengikuti kerja praktek dalam perusahaan untuk bidang yang bersangkutan. Dan hal tersebut merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh para mahasiswa untuk dapat menyelesaikan perkuliahannya.

Program tersebut bertujuan untuk mengenalkan mahasiswa akan dunia yang sebenarnya dan juga mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi para desainer yang layak untuk bersaing dengan para desainer handal lainnya dan mempunyai nilai-nilai yang baik dalam dunia kerja. Akan ada banyak hal yang harus disesuaikan dari dunia perkuliahan ke dunia kerja. Dalam dunia kerja, akan dituntut untuk bagaimana kita dapat bekerja dengan *professional* sesuai dengan permintaan pihak yang bersangkutan.

Program kerja praktek ini sangat penting dan sangat berguna agar para mahasiswa tidak hanya pandai dalam teorinya saja akan tetapi juga menunjukkan keahlian dan kepiawaian dalam praktek di lingkungan kerja kelak; dalam interaksi dengan lingkungan, kedisiplinan, tanggung jawab, profesionalitas juga integritas dan masih banyak lagi hal lain yang bisa didapatkan dan dipelajari dari dunia kerja. Karena dunia perkuliahan hanyalah sementara dan dalam waktu yang sangat singkat dan

terbatas; akan tetapi dalam dunia kerja bisa berkreasi selama berapa pun waktu yang kita mau, tentunya selama waktu yang Tuhan ijinkan untuk kita tetap hidup.

Setelah praktikan menyadari betapa penting dan bergunanya program kerja praktek ini, lalu praktikan menganalisa berbagai tempat yang memungkinkan untuk dapat melaksanakan mata kuliah kerja praktek ini. Praktikan mendapat kesempatan untuk memenuhi mata kuliah tersebut di sebuah studio desain yang bernama *Liquid Graphic*.

1.2 Lingkup Pekerjaan

Lingkup pekerjaan yang dilaksanakan sehubungan dengan mata perkuliahan kerja praktek ini adalah proses perancangan desain grafis dengan melakukan beberapa kegiatan seperti diskusi untuk *brainstorming project* yang akan dikerjakan, menganalisa, *research* (pencarian referensi atau data-data yang menunjang), juga eksplorasi yang kemudian menghasilkan konsep untuk pembuatan sebuah karya desain yang dimaksudkan, sketsa-sketsa, lalu *dummy* dari karya tersebut dan kemudian yang terakhir yaitu hasil jadi dari karya yang telah diselesaikan.

1.3 Batasan Masalah

Praktikan memfokuskan laporan kerja praktek ini pada proses pembuatan desain, solusi dari permasalahan yang didapat dari perusahaan atau klien yang bersangkutan, hal-hal positif dari proses pengerjaan dan juga konsep yang digunakan untuk pembuatan desain tersebut.

1.4 Tujuan Pelaksanaan Kerja Praktek

- dapat memenuhi permintaan klien / atasan
- dapat bersosialisasi dengan klien dan lingkungannya
- siap untuk terjun ke dunia kerja
- mempunyai nilai-nilai yang menunjang kegiatan kerja seperti bertanggung jawab, dapat dipercaya, disiplin, professional di bidangnya, memiliki integritas
- mengenal berbagai proses yang penting untuk diketahui dalam desain tetapi sedikit desainer yang mengenalnya dengan baik, seperti proses cetak
- dapat menyesuaikan dan beradaptasi dengan atmosfer dunia kerja
- dapat bergaul dengan luwes karena hal tersebut akan menambah relasi dan peluang dalam bisnis praktikan di kemudian hari
- memenuhi persyaratan yang ditetapkan oleh perusahaan yang bersangkutan (dunia kerja)
- memenuhi persyaratan mata kuliah kerja praktek

1.5 Metode Penelitian

Metode penyusunan laporan kerja praktek ini dilakukan dengan beberapa cara, seperti :

- Kajian Pustaka : melalui data-data tertulis mengenai perusahaan tersebut
- Tinjauan Empirik : melalui berbagai pengalaman yang telah dilalui selama praktikan menjalani proses kerja praktek di Liquid Graphic ini sendiri. Baik dalam pengamatan secara langsung maupun tidak langsung, ataupun terlibat dalam diskusi / pembicaraan dengan pihak-pihak yang bersangkutan di studio Liquid Graphic tersebut.