

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Akhir-akhir ini desain kaos sangatlah beragam, seperti Joger, Dagadu, Polo, dan masih banyak yang lainnya. Dari banyaknya desain kaos tersebut terdapat diantaranya merupakan desain kaos serapan dari luar dan juga ada yang desain kaos asli buatan Indonesia. Namun terdapat juga sebuah kesamaan meskipun berbagai macam nama dan jenis, yakni *layout*, tipografi, gambar serta yang terakhir adalah konsep.

Unsur-unsur tersebut tidak mungkin terlepas, maka dari itu antara desain kaos satu dengan yang lain saling berlomba untuk memberikan sesuatu yang berbeda dan unik. Selain itu menarik pelanggan juga menanamkan *image* yang kuat untuk kaos tersebut. Khususnya DC Garmen, pada bulan Januari lalu memberikan perubahan pada *layout* mereka, yang tadinya teratur dan lebih ke arah formal, dirubah menjadi agak dinamis.

Mengingat target market utama dari DC Garmen adalah remaja dan dewasa, desain *layout* dari kaos ini harus lebih mengarah ke bebas & santai. Namun dengan menekankan hanya *layout-layout* seperti itu saja yang diberikan konsumen, maka akan terjadi kebosanan. Sehingga di sini mahasiswa dengan bekal pengetahuan bidang desain yang sudah didapat di Universitas Kristen Maranatha akan berusaha

memberikan nuansa baru pada *layoutnya*, namun tanpa melupakan konsep utama dari kaos DC Garmen itu sendiri.

## **1.2 Ruang Lingkup Permasalahan**

Selama menjalani proses kerja praktek, pengalaman yang didapat adalah bekerja sebagai desainer terutama dalam hal *layout* kaos. Jadi di sini dilakukan brainstorming agar mendapatkan ide-ide yang berbeda yang kemudian dirangkum kembali menjadi sesuatu yang baru dan *fresh*. Sebab dengan demikian, maka DC Garmen akan memiliki nuansa-nuansa yang baru sehingga tidak membuat bosan para konsumen. Selain itu, secara umum penulis bekerja dalam lingkup desain baik itu dalam segi *layout*, *typografi*, *image* serta konsep.

## **1.3 Tujuan Pembahasan**

Terdapat beberapa hal yang menjadi tujuan dari penulisan laporan kerja praktek ini, diantaranya :

- Menjelaskan tentang proses dan hasil dari kerja praktek, selain itu juga wawasan, teknik dan pengetahuan yang di dapat selama kerja praktek.
- Sebagai perbandingan antara proses dan hasil kerja yang ada, dengan pembelajaran yang sudah dilakukan di Universitas Kristen Maranatha selama ini.
- Pemenuhan salah satu nilai akademis di Universitas Kristen Maranatha dengan program studi Desain Komunikasi Visual.

#### **1.4 Metode Pengumpulan Data**

- Yakni dengan observasi secara langsung, maksudnya memperhatikan segala sesuatunya selama melaksanakan kerja praktek.
- Wawancara dengan orang yang sudah berpengalaman yakni dengan Art Director dan Desainer.
- Dengan mencari bahan referensi dari buku dan internet, dengan demikian akan memperkaya wawasan dan pengetahuan sehingga dapat menimbulkan ide-ide baru.

#### **1.5 Sistematika Pengkajian**

Dalam Bab 1 Pendahuluan, penulis menguraikan latar belakang masalah, ruang lingkup pekerjaan, tujuan pembahasan, dan metode pengumpulan dan pengolahan data.

Dalam Bab 2 yaitu mengenai pembahasan sejarah perusahaan dan keterangan mengenai perusahaan tempat dilaksanakannya kerja praktek.

Bab 3 yaitu bab pembahasan karya yang penulis hasilkan, penulis membahas karya yang penulis bahas selama kerja praktek, beserta sketsa proses, revisi, dan bentuk visualnya.

Bab 4 berisi kesimpulan dan saran penulis merangkum hasil penelitian dan manfaat yang diperoleh dari kerja praktek yang telah penulis jalani dan tidak lupa penulis juga memberikan saran bagi pihak DKV maranatha dan juga FSRD nya