

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain grafis merupakan aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi bidang usaha antara lain periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual ( institusi, produk, perusahaan dan lingkungan grafis ), desain informasi, ataupun secara visual dapat menyempurnakan pesan dalam publikasi. Awalnya, desain grafis diterapkan untuk media-media statis seperti buku, majalah dan brosur. Namun sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik yang seringkali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

Perusahaan H26 Design merupakan salah satu perusahaan desain grafis di Bandung. Perusahaan ini memiliki konsep bahwa klien diibaratkan sebagai botol kosong yang masing-masing memiliki keunikan dan kebutuhan tersendiri terhadap desain. Mereka memiliki visi dan misi yang menjadi proses awal dari perjalanan bisnis yang akan dikembangkan. Untuk mendapatkan *goal* yang diinginkan, eksplorasi merupakan hal terpenting untuk menghasilkan sesuatu yang unik dan menarik. Desain visual menjadi elemen yang sangat penting untuk menampilkan pencitraan dan menonjolkan identitas dari sebuah perusahaan atau produk yang ingin dijual.

Berdasarkan latar belakang perusahaan yang menarik, praktikan memilih perusahaan tersebut untuk bekerja praktek guna menambah pengalaman dan mengembangkan kemampuan

dalam bidang desain yang akan dicatat dalam sebuah karya ilmiah berupa laporan kerja praktek yang disusun untuk memenuhi persyaratan akademik mata kuliah Kerja Praktek.

## **1.2 Lingkup Pekerjaan dan Batasan Masalah**

Ruang lingkup praktikan dibatasi karena proses pengerjaan hingga ke tahap final menyesuaikan keinginan klien dibawah arahan Jammy Lesmana,BFA sebagai pimpinan. Revisi juga dilakukan setelah klien meminta beberapa perubahan pada desain. Selain itu praktikan juga mendesain template website untuk perusahaan dengan mengejar kuantiti yang dibutuhkan untuk pemasaran.

Laporan kerja praktek ini difokuskan pada proses hasil visual yang dikerjakan oleh praktikan, serta hasil – hasil revisi yang menyertainya selama praktikan melakukan kerja praktek pada bulan Juli hingga Agustus 2011.

## **1.3 Maksud dan Tujuan Kerja Praktek**

Adapun maksud dari kerja praktek ini adalah untuk mengumpulkan data dan informasi dalam rangka penyusunan sebuah laporan sebagai salah satu persyaratan akademik mata kuliah Kerja Praktek yang juga menjadi persyaratan untuk menempuh mata kuliah Tugas Akhir di Universitas Kristen Maranatha, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Desain Grafis.

Tujuan dari kerja praktek ini adalah untuk mempelajari secara nyata pekerjaan desainer grafis dalam perusahaan desain sehingga praktekkan dapat menyesuaikan diri pada lingkungan

pekerjaan yang akan ditekuni setelah lulus. Selain itu praktikan juga ingin mengembangkan kemampuan dan wawasan mengenai ilmu desain yang tidak dipelajari di lingkungan universitas.

#### **1.4 Kegunaan Kerja Praktek**

Laporan Kerja Praktek ini disusun dengan harapan dapat bermanfaat bagi :

- 1. Penulis**, yaitu dapat menambah wawasan mengenai dunia kerja di bidang desain grafis, dapat mengenal lebih jauh lapangan kerja yang akan ditekuni setelah menyelesaikan studi formal, serta dapat belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan dan aktivitas kerja yang representatif sebagai seorang desainer grafis.
- 2. Perusahaan**, mendapatkan kontribusi tenaga grafis yang dibutuhkan untuk menangani pekerjaan desain dari klien dan proyek pemasaran penjualan template website yang sedang digarap perusahaan.
- 3. Kepada pihak-pihak yang membutuhkan**, sebagai bahan perbandingan untuk penulisan laporan karya ilmiah serupa.

#### **1.5 Metode Pengumpulan, Pengolahan dan Analisis Hasil Pengolahan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi secara langsung maupun wawancara yang dilakukan secara tidak terstruktur dengan fokus kerja praktek yang belum direncanakan dari awal. Dengan demikian kerja praktek yang diadakan H26 Design masih

dilakukan secara informal/ tidak terstruktur karena keterbatasan waktu yang dimiliki praktikan selama masa kuliah, sehingga tidak semua proses pekerjaan dikerjakan dari awal hingga akhir, melainkan sesuai aliran kerja yang ditetapkan oleh pimpinan perusahaan.

Berdasarkan metode pengumpulan data yang dilakukan, maka metode pengolahan data yang kemudian dikerjakan berupa visualisasi bentuk beraplikasi sesuai dengan permintaan, diolah menggunakan sistem komputerisasi menggunakan program komputer berbasis windows dengan perangkat lunak Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop CS3.

Analisis terhadap data ini akan diwujudkan dalam bentuk visualisasi yang akan dibahas lebih lanjut pada BAB 3 HASIL KERJA PRAKTEK.

## **1.6 Lokasi Kerja Praktek**

Kerja Praktek dilakukan di H26 Design, yang bertempat di Jalan Kembar 1 no 27 Bandung, 40253.