

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan salah satu sarana yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Penggunaan berbagai media promosi, khususnya pada bidang komunikasi visual memberikan pengaruh penting pada aktivitas manusia sekarang. Penggunaan media komunikasi visual yang baik akan mempermudah mengetahui minat konsumen terhadap suatu nilai barang dan pemasaran produknya. Dengan maraknya bidang-bidang industri di Indonesia, hampir semuanya menggunakan desain di dalamnya. Penggambaran yang baik dapat membuat desainer selayaknya mampu untuk menjabarkan apa yang diinginkan *client* dan mengetahui apakah komunikasi atau bahkan promosi yang dilakukan dari sebuah industri itu tepat sasaran. Oleh karena itu, seorang desainer harus bersifat kritis, kreatif, serta memiliki banyak pengetahuan akan berbagai jenis industri yang sudah ada maupun yang sedang berkembang di Indonesia. Pengalaman yang dalam kerja praktik memberi penggambaran kerja sebelum desainer benar-benar terjun ke dunia kerja. Tepat waktu dan memiliki wawasan yang luas dapat membuat praktikan lebih mudah dalam menjalin relasi dengan yang lain.

1.2 Ruang Lingkup Pekerjaan

Selama pelaksanaan kerja praktik di Bandung Design Gallery, praktikan dilibatkan dalam proyek baru yang sedang berjalan. Praktikan bekerja sebagai desainer grafis, dimana praktikan dibawah oleh seorang *creative director* sebagai *project manager*. Proyek yang dikerjakan yaitu mengenai pembuatan poster, brosur, ilustrasi bunga. Tahapan pekerjaan yang praktikan pertama kali lakukan adalah mendapatkan *creative brief* dari seorang *creative director*, dimana disampaikanlah konsep, strategi, dan media promosi yang ingin dibuat. Setelah menerima ide awal yang diberikan oleh *creative director* lalu dilakukan pembuatan sebuah desain, setelah itu dilakukan proses asistensi oleh *creative director*, apabila desain diterima maka akan diajukan pada pihak klien.

1.3 Kegunaan Kerja Praktik

- Menambah wawasan mahasiswa dalam dunia desain grafis.
- Menambah wawasan tentang desain di luar kegiatan belajar dalam Fakultas Seni Rupa dan Desain.
- Membiasakan diri untuk mudah beradaptasi di lingkungan kerja.
- Merupakan salah satu syarat akademis di lingkungan Universitas Kristen Maranatha, program studi Desain Komunikasi Visual.
- Belajar bekerja di bawah tekanan, menerima kritik dan masukan untuk perkembangan lebih lanjut.

1.4 Metode Pengumpulan dan Pengolahan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

- Observasi langsung, yaitu melakukan pengamatan langsung selama proses kerja praktik (pengalaman pribadi).
- Wawancara dan mengalami proses kerja secara langsung.
- *Online*, yaitu *browsing* melalui internet untuk lebih memperdalam wawasan.