

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada jaman sekarang ini, tidak diragukan lagi bahwa desain grafis menjadi salah satu bidang yang dibutuhkan oleh masyarakat, khususnya di Indonesia. Hal ini disebabkan karena desain grafis merupakan salah satu cara yang paling efektif dalam komunikasi visual dari suatu bidang usaha baik perorangan maupun perusahaan kepada masyarakat atau orang banyak. Banyaknya peminat desain grafis dapat menciptakan ide-ide baru yang beranekaragam.

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia seperti iklan televisi dan web desain, dan 3 dimensi. Sekarang ini komputer grafis sudah menyangkut bidang kerja yang sangat luas, yaitu: desain grafis, perancang desain tekstil, perancangan identitas visual, *Corporate Identity*, perancang maskot, animasi komputer, fotografi, pendesainan huruf, media komunikasi, komik, kartun, desain kemasan, *sign system*, exhibition desain, desain layout, *gimmick*, iklan TV, ilustrator, desainer kartu ucapan, desainer halaman web, dan lain-lain. Batas dimensi pun telah berubah seiring

perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

Bidang pendidikan formal desain grafis di Indonesia semakin banyak yang tersedia sesuai dengan peminatnya. Oleh karena itu, sistem penerapan pendidikan formal tersebut harus dapat mengarahkan peminat desain grafis supaya dapat menjadi desainer yang berhasil di masyarakat umum dan dapat turut serta memajukan dunia desain grafis.

Dalam penerapan desain grafis, khususnya setelah pendidikan formal dipenuhi, desainer akan dihadapkan pada pekerjaan nyata ketika mereka harus menghadapi klien yang beraneka ragam. Klien tersebut akan membutuhkan seorang desainer yang dapat mengkomunikasikan bahasa verbal kepada masyarakat umum. Oleh karena itu, mata kuliah kerja praktek sangat dibutuhkan sebagai persiapan dan latihan mental sebelum menghadapi kenyataan dalam dunia kerja. Dalam menjalankan kerja praktek ini, calon desainer juga harus memilih perusahaan yang memiliki mutu, visi, dan misi yang sesuai serta layak dan mendukung bagi kemajuan desainer itu sendiri.

Bidang-bidang pekerjaan yang ada dalam dunia desain grafis antara lain: studio desain grafis, percetakan, multimedia, periklanan, videografi dan masih banyak bidang pekerjaan lain yang membutuhkan jasa desainer grafis. Studio desain merupakan salah satu bidang pekerjaan dalam dunia desain grafis yang cukup banyak tersedia di kota Bandung saat ini. Sebagian studio desain juga merangkap sebagai konsultan grafis.

Setelah menganalisis tempat yang memungkinkan untuk melaksanakan kerja praktek, praktikan memilih perusahaan Creasion Brand. Perusahaan ini memiliki kualitas klien, hasil karya, dan pengalaman kerja yang dapat mendukung kemajuan praktikan sebagai desainer grafis.

1.2 Ruang Lingkup Kajian

Lingkup pekerjaan di tempat praktikan bekerja adalah menangani proyek desain grafis dari berbagai klien. Praktikan ditempatkan pada bagian creative, untuk mendesain proyek yang didapat dari klien Creasion Brand. Selama bekerja praktikan mendapatkan proyek mendesain Flo's Pocketbook, e-flyer, Wallpaper, Banner, Template Foto Artis, Kartu Lebaran Creasion Brand, dan Kartu Lebaran PT Sinar Regency.

Secara umum pekerjaan yang dilaksanakan selama menjalankan kerja praktik meliputi proses perancangan desain grafis yang diawali dengan pencarian dan pengolahan data, perumusan konsep, serta pembuatan alternatif pemecahan masalah baik berupa sketsa awal maupun visual akhir.

Laporan kerja praktik ini difokuskan pada proses hasil visual yang dikerjakan oleh praktikan, serta hasil-hasil revisi yang menyertainya selama praktikan melaksanakan kerja praktik dari bulan Juni hingga bulan Juli 2011.

1.3 Batasan Masalah

Praktikan memfokuskan laporan kerja praktek ini pada hasil proses pemecahan masalah dari proyek yang diajukan oleh klien, solusi diwujudkan berupa komposisi, tulisan, gambar dan dipadukan dalam bentuk sketsa, *dummy*, kemudian final proyek beserta konsepnya. Praktikan membatasi laporan ini pada hasil yang dibuat dan didapat dari kerja praktek, untuk menunjukkan perbandingan antara pendidikan formal dan pada praktek di dunia kerja nyata yang telah dilakukan.

1.4 Maksud dan Tujuan Kerja Praktik

- Menunjukkan manfaat yang didapat selama mempelajari desain grafis di universitas untuk berkarya di dunia nyata.
- Menunjukkan apa manfaat yang didapat selama menjalankan kerja praktek.
- Membandingkan dunia kerja nyata dengan pendidikan formal.
- Memenuhi persyaratan kuliah kerja praktek.
- Mempelajari proses kerja nyata dan profesionalisme.
- Belajar berasosiasi dan berelasi dengan lingkungan, serta menyesuaikan diri dengan aktivitas kerja nyata.
- Memperluas relasi yang akan membantu kita untuk terjun ke dunia nyata.

1.5 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada laporan kerja praktik adalah:

- **Observasi Langsung**

Observasi langsung dilakukan dengan cara praktikan langsung bekerja di Creasion Brand dan menangani proyek-proyek desain secara langsung.

Observasi langsung menjadi data primer atau data utama dari proses pembuatan laporan ini.

- **Wawancara**

Untuk memperoleh data pendukung dari pembuatan laporan ini, seperti data-data umum perusahaan atau keterangan-keterangan yang diperlukan dilakukan wawancara kepada pemilik perusahaan Creasion Brand yaitu Bapak Rex Marindo dan kepada bagian HRD yaitu Ibu Windy.

1.6 Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan, penulis menguraikan latar belakang, permasalahan, ruang lingkup kajian, batasan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, dan pembabakan penulisan laporan kerja praktik.

Bab II Profil Perusahaan, penulis menguraikan gambaran umum perusahaan, sejarah perusahaan, dan struktur organisasi dari perusahaan.

Bab III Hasil Kerja Praktik yaitu uraian mengenai hasil kerja praktik, penulis menguraikan hasil yang didapat dan mendeskripsikannya secara jelas.

Bab IV Penutup, penulis merangkum hasil penelitian dan saran atas penelitian.