

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Untuk dapat menjadi seorang desainer grafis yang profesional dan mampu bekerja dengan baik di bidangnya, seorang mahasiswa desain haruslah memiliki ilmu yang cukup dan kemauan yang kuat untuk menjiwai bidang ini. Namun lebih dari itu, faktor penting yang melahirkan seorang desainer grafis yang baik adalah pengalaman.

Dalam perkuliahan, khususnya di jurusan Desain Komunikasi Visual, mahasiswa desain mendapatkan ilmu-ilmu yang dibutuhkan untuk terjun di bidang ini. Ilmu-ilmu yang dipelajari seperti komposisi 2 dimensi untuk melatih kepekaan kita mengolah suatu bidang, tipografi yang mengajarkan tata letak dan hirarki tulisan yang dibutuhkan dalam desain, dan mata kuliah – mata kuliah lain berbasis komputer yang semakin memantapkan para mahasiswa desain di bidangnya. Selain itu mahasiswa desain juga dibiasakan dengan proses mendesain, asistensi, dan kritik yang membangun dari para dosen yang kompeten di bidangnya.

Pada jurusan DKV di Universitas Kristen Maranatha, terdapat juga mata kuliah Ilustrasi, elektif Ilustrasi Aplikatif, dan elektif *Packaging* yang diambil oleh praktikan. Pada mata kuliah-mata kuliah tersebut, praktikan mendapatkan ilmu-ilmu yang dapat dimanfaatkan saat praktikan melakukan kerja praktek.

Ilustrasi sendiri (Wikipedia) merupakan presentasi visual yang ditampilkan dalam bentuk gambar, lukisan, foto atau bentuk seni lainnya untuk memperjelas suatu

informasi. Ilustrasi telah berkembang menjadi teknik dan gaya yang banyak digunakan dalam desain grafis, sering dijumpai dalam berbagai aplikasi seperti brosur, spanduk, iklan, majalah, dan *packaging*. Ilustrasi telah menjadi elemen grafis yang umum digunakan dan menjadi daya tarik tersendiri dalam sebuah desain. Gaya ilustrasi berbeda-beda, dapat dilakukan dengan teknik manual maupun dengan teknik komputer sesuai kebutuhannya. Dalam kerja praktek kali ini, praktikan banyak membuat ilustrasi yang diaplikasi pada desain *packaging* dan kebutuhan *website*.

Namun seperti yang kita ketahui, bahwa dunia nyata tidak akan sama dengan dunia perkuliahan yang masih menawarkan segala kemudahan bagi mahasiswa-mahasiswanya. Karena itulah sebagai mahasiswa desain yang sedang mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia nyata, praktikan melakukan kerja praktek ini. Diharapkan melalui kerja praktek, praktikan mendapatkan pengalaman-pengalaman dan menambah wawasan yang dibutuhkan untuk terjun langsung ke dunia kerja.

Tempat kerja praktek yang dipilih praktikan adalah Weddingku, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *wedding* dan mengelola *wedding online portal (website/operational)*, *printed media* (redaksi), *wedding exhibition*, *honeymoon & travel agency*. Yang dimaksud dengan wedding pada laporan ini adalah segala hal yang berhubungan dan berkaitan dengan pernikahan, persiapan pernikahan, dan kehidupan pernikahan.

Pada masa kerja praktek, praktikan bekerja di divisi operational yang juga mengelola Weddingku *online store* ([www.weddingku.com/store](http://www.weddingku.com/store)). Selain menguji kemampuan praktikan untuk bekerja secara profesional di lingkungan kerja

manapun, di sini praktikan juga mendapatkan pengalaman-pengalaman menarik dan berguna bagi karir praktikan di masa depan.

## 1.2 Lingkup Pekerjaan

Ruang lingkup pekerjaan praktikan adalah sebagai *creative designer, illustrator, editor, photo director* dan *photographer (product photography)*. Di sini praktikan bekerja secara individual maupun dalam tim. Saat bekerja secara tim, praktikan bekerja dengan salah seorang rekan, Saudari Calysta, yang juga sedang menjalani kerja praktek. Rekan praktikan juga memiliki latar belakang yang sama dan sudah lebih awal menjalani kerja praktek di Weddingku, sehingga praktikan juga sering mendapat masukan darinya.

Tahapan pekerjaan dalam mendesain karya adalah adalah *briefing* oleh *art director* tentang karya seperti apa yang diinginkan, *sketching* di mana praktikan mensketsa konsep dan gambaran umum karya, meminta persetujuan konsep, kemudian karya mulai dikerjakan menggunakan komputer. Dalam karya, praktikan melakukan asistensi bertahap kepada *art director* sampai didapatkan karya yang diinginkan dan sesuai.

Untuk fotografi, praktikan menata dan memilih properti yang tepat, memotret dan mengarahkan *angle* kamera untuk produk-produk dari Weddingku Store. Terkadang praktikan bekerja sendiri maupun bersama rekan, terkadang *art director* juga turut serta ikut dan memberi pengarahan dalam proses pemotretan. Setelah pemotretan selesai dilakukan, hasil diserahkan kepada *art director* untuk *retouch* akhir dan dimasukkan ke *web*.

Praktikan juga mengerjakan ilustrasi untuk bagian redaksi *online*, di mana praktikan melakukan asistensi bukan hanya dengan art director tapi juga kepada *client* (dalam hal ini, *Managing Editor Online Weddingku*). Praktikan juga sempat mengikuti event Weddingku pada tanggal 19-21 Juli 2011 lalu bernama Jakarta Wedding Festival, di mana beberapa karya praktikan turut dipamerkan di *booth* Weddingku Store.

### **1.3 Batasan Pekerjaan**

Dalam tulisan ini, praktikan membatasi masalah pada proses pekerjaan yang hasil visualnya berupa:

- *packaging design*
- *poster & concept design*
- ilustrasi
- *product photography*

Lama bekerja di Weddingku yaitu dari tanggal 27 Juni 2011 s/d 27 Juli 2011.

### **1.4 Maksud dan Tujuan Kerja Praktek**

Adapun maksud dan tujuan kerja praktek yang praktikan lakukan adalah :

- Meningkatkan kemampuan olah visual dan kreativitas praktikan dalam membuat desain yang dapat diterima konsumen
- Menambah wawasan dan pengalaman kerja di dunia nyata sebagai penerapan ilmu yang diperoleh dan perbandingan dengan proses studi di Universitas Kristen Maranatha
- Membangun relasi yang baik di dunia kerja nyata dan memahami struktur organisasi perusahaan tempat kerja praktik sebagai modal untuk karir masa depan

- Memenuhi salah satu syarat akademis di Universitas Kristen Maranatha program studi Desain Komunikasi Visual

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

Adapun metode pengumpulan data yang praktikan lakukan selama masa kerja praktek di Weddingku adalah:

- Observasi langsung yaitu dengan melakukan pengamatan langsung selama melakukan kerja praktek
- Wawancara kepada *Creative Director* Weddingku, yang telah berpengalaman dalam bidangnya
- Internet dan majalah-majalah desain grafis sebagai referensi

