

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan industri desain grafis berkembang seiring dengan munculnya konsumerisme dan dimulai sejak terjadinya revolusi industri. Munculnya industri secara besar-besaran menyebabkan manusia bisa menciptakan berbagai produksi untuk memenuhi kebutuhan mereka. Harga barang yang beredar menjadi jauh lebih murah karena adanya sistem *mass production* yang menyebabkan biaya produksi menjadi lebih rendah. Kegiatan perdagangan dan persaingan di dunia menjadi

semakin cepat, ketat, dan *fair*. Sejak masa itu hingga sekarang desain grafis memainkan peranan penting dalam pemasaran hasil produksi.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi, dan komunikasi, persaingan terus meningkat dan menjadi bagian terpenting untuk membangun sebuah bisnis yang sukses. Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu bidang yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan adanya Desain Komunikasi Visual penyampaian maksud dan tujuan dari suatu bidang usaha baik perorangan maupun perusahaan kepada masyarakat dapat tercapai dengan efektif.

Desain Komunikasi Visual memiliki tiga fungsi dasar, yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi dan instruksi, serta sebagai sarana presentasi dan promosi. Pada prinsipnya Desain Komunikasi Visual merupakan seni menyampaikan pesan (*arts of communication*) dengan menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui berbagai media, dengan tujuan menginformasikan, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target audiens sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Bahasa rupa yang dipakai berbentuk garis, tanda, simbol, ilustrasi gambar atau foto, tipografi atau huruf, dan sebagainya, yang disusun berdasarkan kaidah bahasa visual yang khas. Isi pesan diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung solusi untuk permasalahan yang hendak disampaikan (sosial maupun komersial, ataupun berupa informasi, identifikasi, maupun persuasi).

Banyaknya peminat di bidang Desain Komunikasi Visual, didukung dengan tersedianya pendidikan baik formal maupun informal, membuat dunia Desain Komunikasi Visual semakin hari semakin maju, terus berkembang dan meluas.

Dalam penerapannya, setelah pendidikan formal dipenuhi, seorang desainer akan dihadapkan pada pekerjaan nyata dan harus menghadapi klien yang beraneka ragam. Oleh karena itu mata kuliah kerja praktik sangat dibutuhkan sebagai persiapan dan latihan sebelum menghadapi dunia kerja yang nyata di masyarakat. Dalam menjalankan mata kuliah kerja praktik tersebut calon desainer harus memilih perusahaan yang sesuai dengan bidang kerja yang akan dijalani nantinya dan mendukung kemajuan calon desainer itu sendiri.

Permasalahan yang sering timbul dalam dunia desain grafis adalah ketika desain dihadapkan dengan dunia produksi. Pengetahuan yang lemah dalam bidang produksi dapat menyebabkan hasil akhir produksi dari suatu desain menjadi kurang memuaskan, terutama masalah perbedaan hasil warna pada proses cetak. Karena itu setelah menganalisis beberapa tempat untuk melaksanakan mata kuliah kerja praktik, praktikan memilih Sentosa Printing sebagai tempat pelaksanaan kerja praktik karena selain untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman kerja di bidang percetakan dan produksi, di tempat ini juga praktikan dapat mempelajari secara langsung proses sablon pada berbagai media, *digital printing* dan *offset*, mempelajari teknik *emboss*, *deboss*, pond (*die cut*), dan *foil*, mempelajari pembuatan stempel karet dan stempel warna, dan masih banyak pembelajaran-pembelajaran lain yang praktikan pelajari di tempat ini.

1.2 Lingkup Pekerjaan

Secara umum, lingkup pekerjaan yang dilakukan praktikan dalam pelaksanaan kerja praktik adalah proses perancangan desain grafis mulai dari *briefing* mengenai

proyek yang akan dikerjakan, *brainstorming*, *research*, pengumpulan data, perencanaan dan perancangan, pengolahan konsep, penerapan ide dalam bentuk visual, pembuatan *dummy*, *final artwork (FA)*, hingga hasil produksi. Proses atau tahapan kerja yang telah dilakukan bertujuan memberikan wawasan dan pengetahuan baru tentang proses kerja dalam sebuah perusahaan percetakan dan sablon.

1.3 Batasan Masalah

Praktikan memfokuskan laporan kerja praktik ini pada proses pemecahan masalah dari proyek yang diajukan oleh klien, mulai dari pengolahan konsep, desain, *layout*, hingga *final artwork* yang dihasilkan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Praktikan membatasi laporan ini pada hasil yang dibuat dan didapat dari kerja praktik selama \pm 200 jam pada praktik di dunia kerja nyata yang telah dilakukan.

1.4 Tujuan Pelaksanaan Kerja Praktik

Adapun maksud dan tujuan praktikan dalam pelaksanaan kerja praktik ini antara lain :

- a. mengenal dunia kerja yang sesungguhnya di bidang desain dan percetakan serta pengalaman untuk berinteraksi dengan klien.
- b. mempelajari proses dan alur kerja yang harus dilalui untuk menghasilkan sebuah hasil cetak yang siap pakai,

- c. mempelajari proses cetak sablon pada berbagai media serta pengenalan peralatan dan bahan-bahan yang diperlukan,
- d. mempelajari prinsip-prinsip dasar dalam mendesain media dengan cetak *offset* atau separasi dan *digital printing*,
- e. mempelajari berbagai macam teknik *finishing* seperti *emboss*, *deboss*, *pon* (*die cut*), dan *foil*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penyusunan laporan kerja praktik ini dilakukan dengan cara :

- a. kajian pustaka, yaitu melalui data-data tertulis mengenai perusahaan tempat praktikan melaksanakan kerja praktik, dan
- b. tinjauan empirik, yaitu melalui pengamatan langsung di tempat kerja selama menjalani kerja praktik, dan interaksi dengan orang-orang di lokasi kerja praktik termasuk pemimpin perusahaan.