

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Desain Grafis adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ilmu kreatif, penyampaian pesan tepat sasaran menggunakan media serta teknik beragam, baik secara visual maupun verbal. Dari waktu ke waktu tuntutan masyarakat akan desain yang kreatif, efisien, efektif dan komunikatif semakin bertambah. Hal ini menimbulkan persaingan yang semakin ketat di antara para desainer dalam menghasilkan karya-karya. Tentu saja karya yang dihasilkan bukan sekedar karya biasa, tetapi sebuah karya dengan konsep yang jelas.

Konsep merupakan sebuah pemikiran yang abstrak. Secara umum konsep adalah suatu abstraksi yang menggambarkan ciri-ciri umum sekelompok objek, peristiwa atau fenomena lainnya. Konsep dapat menjadi dasar pemikiran dari sebuah desain yang akan dihasilkan. Konsep dapat menyatukan elemen- elemen grafis, seperti tipografi, warna, *layout*, ilustrasi menjadi sebuah cerita.

Di jaman serba cepat yang didukung oleh kemajuan desainer dituntut untuk berpikir kreatif dalam membentuk sebuah pemikiran konsep. Mereka dituntut untuk

cepat dan tanggap terhadap setiap perubahan yang ada. Hal ini tentunya akan selalu memperbaharui gaya dan visualisasi sang desainer, agar dapat terus bertahan di tengah ketatnya persaingan. Bidang yang menjadi lingkup seorang desainer grafis meliputi *advertising*, *broadcast*, fotografi, studio desain dan lain-lain.

Pengalaman yang didapat oleh seorang calon desainer melalui kerja praktik sangatlah bermanfaat. Calon desainer tersebut mendapatkan tambahan ilmu yang tidak didapat di bangku perkuliahan. Kerja praktik juga membantu calon desainer untuk memperoleh gambaran mengenai situasi yang akan dihadapi di dunia kerja sesungguhnya. Dalam rangka memenuhi tugas mata kuliah kerja praktik dan menerapkan teori-teori yang diterima di bangku kuliah maka penulis memilih Studio Grafis, unit dari Cabe Rawit Jakarta yang bergerak di bidang periklanan untuk melaksanakan kerja praktik.

Alasan penulis memilih Studio Grafis sebagai tempat kerja praktik antara lain karena perusahaan ini adalah perusahaan desain yang telah dikenal dan memiliki portofolio yang mengesankan. Studio Grafis pun sudah sekali menerima mahasiswa bekerja praktik. Mahasiswa pekerja praktik di Studio Grafis akan mendapatkan pembelajaran lebih, yang tidak didapatkan di perusahaan lain karena setiap praktikan di Studio Grafis pada akhir kerja praktiknya akan diberi kesempatan mempresentasikan sebuah karya. Presentasi ini akan dihadiri oleh seluruh pegawai Cabe Rawit, *owner*, manajer, divisi kreatif, dan divisi-divisi lainnya.

Studio Grafis dapat disebut juga perusahaan yang cukup menjanjikan. Hal ini dapat dilihat dari proyek-proyek yang digarap, yang umumnya berasal dari perusahaan besar. Hasilnya pun mendapat apresiasi yang baik dari klien dan masyarakat. Hal ini memberikan pengalaman berharga dan mendorong penulis untuk menjadi seorang desainer profesional dan berkualitas.

Dengan mengikuti kerja praktik, calon desainer dapat menyiapkan mental dalam menjalani dunia kerja. Selain itu, penulis juga memiliki kesempatan untuk menerapkan ilmu dan pengetahuan yang didapat di bangku perkuliahan.

1.2 Lingkup Pekerjaan

Dalam pelaksanaan kerja praktik ini, penulis menitikberatkan pada proses mendesain pembuatan konsep, termasuk segala tindak lanjutnya segala tahapan dan mulai dari perencanaan, perancangan, pengolahan konsep, penerapan ide visual. Pada umumnya, tahapan diawali dengan pengenalan data dan pendalaman pemikiran yang diberikan klien dengan melakukan *brain storming* bersama rekan-rekan di Studio Grafis. *Brain storming* dilanjutkan dengan pembuatan sketsa tangan, komputerisasi dan pengolahan konsep secara keseluruhan. Tahap selanjutnya pematangan dari sketsa yang sudah ada berpatokan pada konsep keseluruhan, lalu hasilnya dikonsentrasikan dengan General Manager Studio Grafis.

Dalam keseluruhan tahapan ini hal-hal yang dapat terjadi adalah revisi ulang keseluruhan konsep, pembuatan *dummy* proyek sebagai contoh, pengiriman *dummy* kepada klien untuk memenangkan *pitching* dan memasuki proses produksi. Lewat proses seperti ini penulis melatih diri untuk memanfaatkan waktu kerja sebaik-baiknya, dalam mengasah ide desain grafis. Proyek-proyek yang penulis kerjakan selama kerja praktik di antaranya berupa *booklet*, *print ad*, *annual report*, dan lain-lain.

1.3 Batasan Kerja Praktik

Pelaksanaan kerja praktik dilakukan selama kurang lebih 200 jam mulai dari tanggal 22 Juli 2011 hingga berakhir 4 Agustus 2011. Selama itu penulis menghasilkan beberapa karya, seperti:

1. Indonesia Media Guide 2012, Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia
2. Editing Signage Dancow, KidStation
3. Editing Branding Dancow Parenting Centre
4. Kalender Meja PT. PUSRI

5. Present Monggo Chocolate reBranding

Dalam laporan ini penulis lebih berfokus kepada pemecahan masalah, pengolahan konsep dan proses desain.

1.4 Tujuan dan Manfaat Pelaksanaan Kerja Praktik

Mata Kuliah kerja praktik tentu memiliki tujuan dan manfaat, yaitu:

- Mempelajari bahwa sebuah hasil karya desain tidak bisa dibuat sembarangan, namun harus memperhatikan konsep yang terkandung di dalamnya.
- Belajar bagaimana perjalanan proses produksi sebuah desain hingga menjadi hasil akhir. Dalam membuat desain penulis harus mempelajari dahulu proyek yang akan dibuat agar sesuai dengan *brief* klien, melakukan riset sesuai konsep dasar yang telah ditentukan, membuat sketsa tangan, lalu memvisualisasikannya dengan memperhatikan konsep dasar dan nilai estetisnya.
- Mempelajari lingkup kerja seorang desainer tidak hanya terpatok pada desain saja tetapi harus mempunyai juga membuat sebuah *copy writing* yang sesuai dengan konsepnya.
- Mempelajari pembuatan desain dalam media- media umum, seperti membuat desain untuk iklan di Koran kompas yang memiliki format tersendiri, membuat desain buku harus memperhatikan nomor halamannya dan lain-lain.
- Berusaha mengatur waktu pengerjaan agar sesuai dengan *timeline* yang telah ditentukan divisi *traffic*.
- Memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Praktik.

1.5 Metode Perolehan dan Pengolahan Data

Metode perolehan dan pengolahan data yang dilakukan melalui *observasi* guna mendapatkan data secara langsung dari lapangan. Perolehan data tersebut melewati proses analisis di dalam tim diolah sebagai kumpulan data yang membantu proses pengerjaan proyek kerja praktik, tahap selanjutnya adalah pengumpulan data lengkap dari internet, lalu masuk ke pengerjaan secara langsung.

Penulis mempelajari dan mengamati setiap kejadian yang dialami selama proses kerja praktik. Beberapa karya yang dihasilkan selama kerja praktik telah disetujui oleh pihak perusahaan untuk menjadi bagian laporan kerja praktik.