

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Desain Komunikasi Visual adalah sebuah bidang ilmu yang menyatukan seni dan komunikasi. Sehingga dengan kata lain, desain komunikasi visual adalah ilmu yang bukan hanya mengedepankan nilai estetis dari sebuah seni, melainkan juga disertai dengan cara penyampaian yang tepat kepada sasaran yang dituju sehingga karya tersebut menjadi suatu desain yang komunikatif .

Maka dari itu, seorang desainer yang baik dan profesional dituntut untuk tangkas dalam kemampuan seni baik secara manual maupun *digital*. Selain itu, desainer juga harus dapat mengerti keinginan klien dan memvisualkannya dengan komunikatif dan mengemasnya secara kreatif. Untuk itu, seorang desainer haruslah mengerti mengenai prinsip-prinsip dan elemen-elemen desain.

Dengan kualitas pekerjaan yang baik, seorang desainer akan terpublikasi dengan sendirinya karena dalam bidang ini, publikasi dari mulut ke mulut akan berpengaruh, baik antar desainer maupun antar klien. Maka dari itu pula, seorang desainer haruslah mempunyai *portfolio book* (dalam bentuk nyata) atau *website* (dalam bentuk maya) yang berisi kumpulan karya dari sang desainer. Hal tersebut diperlukan untuk mempromosikan diri sebagai desainer agar identitas dan kualitas desainer dapat diketahui oleh masyarakat secara lebih luas.

Dalam pekerjaan nyata, seorang desainer haruslah mengerti bagaimana proses suatu karya sampai kepada klien. Dengan begitu, karya yang dihasilkan dapat diproses secara baik sehingga nantinya akan menghasilkan suatu karya 'tanpa cacat' yang akan memuaskan klien. Jika seorang desainer hanya menguasai bidang desainnya saja, maka suatu hari akan mengalami kesulitan dalam mewujudkan karyanya.

1.2 Ruang Lingkup Grafis

Sebelum dinamakan desain komunikasi visual, masyarakat lebih mengenalnya dengan sebutan desain grafis. Pekerjaan desain grafis tersebut pada awalnya lebih

kepada media promosi umum seperti: brosur, poster, majalah, dan buku. Namun, seiring berjalannya waktu dan teknologi, desain grafis mulai diterapkan pada media elektronik seperti : iklan dalam televisi, promosi di internet, dan lain-lain. Untuk ruang lingkup pada desain grafis mencakup hal yang sangat luas mulai dari media promosi, desain kemasan, desain promosi, sampai pada desain identitas perusahaan atau lebih dikenal dengan sebutan *branding*.

1.3 Ruang Lingkup Pekerjaan

Selama kurang lebih 200 jam dalam proses kerja praktikan di PT. Watermark Fine Papers tersebut, banyak sekali ilmu pengetahuan tentang desain komunikasi visual yang didapatkan. Dimulai dari proses pemahaman konsep, pembuatan, pertemuan dengan klien, sampai pada proses produksi.

Pada kesempatan ini, praktikan betul-betul belajar langkah-langkah mengenai bagaimana untuk menjadi desainer grafis yang baik. Walaupun hanya dua proyek yang dikerjakan, yakni *wedding invitation*, dan *invitation* untuk anak namun proses selama membuatnya, memberikan ilmu pengetahuan desain yang cukup banyak. Dimulai dari pencarian data, pengajuan beberapa konsep kepada klien, sampai pada pematangan konsep dan membuat proyek tersebut siap untuk diproses atau dicetak.

Untuk itu hasil laporan ini difokuskan pada hasil visual praktikan yang dibuat sejak masa kerja praktik Juli 2011 selama 200 jam.

1.4 Kegunaan Kerja Praktik

- Memperluas wawasan praktikan tentang bagaimana menjadi seorang desainer grafis yang kreatif dan imajinatif.
- Mengaplikasikan ilmu Desain Komunikasi Visual yang didapat di Perkuliahan untuk digunakan dalam dunia kerja berbasis desain.
- Memahami proses penyempurnaan dan pengolahan desain sebelum dicetak
- Mengetahui bagaimana berhadapan dengan klien
- Sebagai perbandingan hasil kerja selama masa perkuliahan dengan hasil kerja dunia nyata

1.5 Metode Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data yang praktikan tuangkan dalam laporan kerja praktik ini diperoleh dari

- Observasi langsung, metode empiris yakni dengan pengamatan langsung selama proses kerja praktik
- Studi Pustaka, yaitu dengan menggunakan buku sebagai referensi pembelajaran
- Internet, dengan *browsing* data ataupun pengamatan tentang suatu masalah

1.6 Lokasi Kerja Praktik

PT. Watermark Fine Papers berlokasi di perkantoran Rukan Permata Senayan, Jalan Tentara Pelajar Blok E-39, Jakarta Selatan