

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual (DKV) atau yang pada awalnya disebut Desain Grafis merupakan sebuah bidang ilmu proses komunikasi yang dituangkan melalui visual dengan tujuan agar maksud, pesan, gagasan, serta ide dapat dimengerti oleh target audiens.

Desain Komunikasi Visual berasal dari tiga kata, yakni desain, komunikasi, dan visual. Desain berasal dari bahasa Inggris *design* (diambil dari bahasa Latin *designare*) yang berarti merencanakan atau merancang. Desain dalam arti yang luas berarti menetapkan tujuan dan menentukan pemecahan. Komunikasi berasal dari bahasa Inggris *communication* (diadaptasi dari bahasa latin *communicatio*) berbagi atau membagi. Pengertian komunikasi ialah menyampaikan suatu pesan dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan) melalui suatu media dengan maksud tertentu. Sedangkan visual berasal dari bahasa Inggris *visual* (diambil dari bahasa latin *videre*) yang didefinisikan melihat. Visual bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan, yakni mata. Jadi Desain Komunikasi Visual ialah seni merencanakan atau merancang pesan dengan menggunakan media desain

tertentu yang memiliki makna sehingga dapat dimengerti dan direspon oleh orang yang melihat pesan tersebut.

Desain Komunikasi Visual merupakan kemampuan dalam menyampaikan pesan (*arts of communication*) dengan menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media desain untuk menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audiens sesuai dengan tujuan yang dimaksud. Bahasa rupa terdiri dari tanda, simbol, ilustrasi gambar atau foto, tipografi atau huruf. Bahasa rupa tersebut disusun secara kreatif, komunikatif, efisien, estetis, serta mengandung solusi untuk permasalahan yang hendak disampaikan.

Desain Komunikasi Visual berkembang seiring dengan kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Kebutuhan manusia untuk mempromosikan dan menginformasikan sesuatu pun berkembang. Hal ini didukung dengan terjadinya revolusi industri yang mengakibatkan munculnya teknologi cetak. Melalui teknologi cetak yang semakin berkembang, maka manusia memikirkan cara untuk membuat barang-barang kebutuhan manusia dapat diinformasikan atau dipromosikan dengan luas. Manusia mulai membuat desain kemasan dengan menarik, lalu memikirkan strategi kreatif dalam mempromosikannya, hingga hal ini menjadi cikal bakal dari sebuah nama atau *brand*. Kemajuan teknologi menjadi salah satu aspek penting dan merupakan sebuah peluang dalam perkembangan Desain Komunikasi Visual. Pada akhirnya Desain Komunikasi Visual memiliki peran dan jasa bagi kelangsungan hidup manusia.

Istilah Desain Komunikasi Visual masuk ke Indonesia sejak tahun 1980-an dan menjadi salah satu mata pencaharian yang berkaitan erat dengan bidang grafis (percetakan). Namun sekarang, Desain Komunikasi Visual merupakan bidang pekerjaan yang paling diminati. Selain sebagai sumber mata pencaharian, lapangan pekerjaan, serta bidang usaha, Desain Komunikasi Visual dapat sekaligus menjadi sarana penyalur hobi. Seiring dengan perkembangan Desain Komunikasi Visual, studio-studio desain pun bermunculan, bahkan meliputi bidang usaha yang semakin kompleks dan terfokus pada satu bidang sajam seperti: studio desain grafis khusus konsultan desain, web, animasi, grafis, dan lain-lain. Hadirnya Sempre Studio, studio desain grafis yang bergerak di *bidang promotional item, invitation, dan souvenir* memperkaya keragaman studio Desain Komunikasi Visual di Indonesia.

Pada zaman globalisasi ini, kebutuhan masyarakat Indonesia akan Desain Komunikasi Visual semakin meningkat. Perkembangan Desain Komunikasi Visual yang semakin kreatif, komunikatif, serta efisien menimbulkan persaingan ketat antar desainer grafis Indonesia. Mereka dituntut untuk menggali potensi aktif dan kreatif dalam diri masing-masing serta mementingkan nilai integritas dan konseptual, yang dapat menjadi daya tarik utama bagi konsumen. Nilai-nilai tersebut didapatkan melalui sejumlah pengalaman dan keterlibatan langsung pada bidang pekerjaan yang diusung. Mata kuliah kerja praktik memberi kesempatan terhadap calon desainer Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha untuk terjun langsung ke dalam dunia kerja. Melalui kerja praktik, praktikan dapat memperoleh pelatihan mental dan kemampuan dalam

mengasah kemampuan diri, serta mempraktikkan kematangan pola pikir yang didapatkan di lingkungan akademis, sebelum menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya.

## **1.2 Lingkup Pekerjaan**

Dalam melaksanakan kerja praktik, praktikan diwajibkan melalui sejumlah tahapan kerja yang dimulai dari proses perencanaan konsep, penjabaran ide melalui sketsa, hingga penerapan ide atau visual ke dalam media. Proses-proses tersebut melatih praktikan untuk memanfaatkan efisiensi waktu, mengasah kemampuan secara konsep dan visual, serta mengajarkan praktikan untuk dapat membuat struktur kerja yang baik, sehingga kelak dapat diterapkan ke dalam dunia kerja. Selama proses kerja, praktikan diberi kebebasan untuk menuangkan ide dan teknik visual dengan syarat sesuai dengan permintaan klien.

## **1.3 Batasan Kerja Praktik**

Pelaksanaan kerja praktik dilakukan selama  $\pm$  200 jam. Selama pelaksanaannya, praktikan telah menghasilkan beberapa karya, sebagai berikut.

- 1) *Neysa Sweet 16<sup>th</sup> Birthday Invitation Design*
- 2) *Neysa Sweet 16<sup>th</sup> Birthday Label*
- 3) *Product Photo Sketch*
- 4) *Korean Words for Yong An Hospital Reflexology Kit*
- 5) *Idul Fitri E-Cards (Art Nouveau Style)*

- 6) *New Year 2012 E-Cards (Retro Style)*
- 7) *Idul Fitri Label*
- 8) *Logo Sketch*
- 9) *Product Photo Directing*

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Kerja Praktik**

Mata kuliah kerja praktik yang dilaksanakan memiliki tujuan agar praktikan dapat melihat dan terjun secara langsung ke dalam dunia kerja Desain Komunikasi Visual yang akan praktikan geluti kelak. Kesempatan kerja praktik memberikan banyak manfaat dan pengalaman yang berharga bagi praktikan, yang didukung dengan teori-teori yang dipelajari dari lingkungan akademis. Kerja praktik mengajarkan praktikan untuk lebih memahami sistem kerja dalam sebuah perusahaan desain. Melalui kerja praktik, praktikan dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja, serta bekerja sama sebagai sebuah kesatuan tim, sehingga praktikan dapat belajar untuk memperbaiki diri dan menjadi desainer dengan berdedikasi tinggi serta bertanggung jawab.

#### **1.5 Metode Perolehan dan Pengolahan Data**

Pada penyusunan laporan kerja praktik, praktikan memperoleh dan mengolah data melalui metode pengamatan secara langsung di tempat praktik. Praktikan mempelajari dan mengamati setiap hasil yang diperoleh selama proses kerja praktik di Sempre Studio. Sejumlah karya yang dihasilkan telah disepakati oleh

praktikan dan *Creative Director* dari Sempre Studio sebagai bagian dari data penyusunan laporan kerja praktik. Penjabaran data menjadi buah pengalaman praktikan yang sangat berharga dan menjadi tolok ukur dalam menghadapi dunia kerja.