

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan visual untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Seorang desainer grafis dituntut untuk dapat memecahkan masalah komunikasi visual dengan berpikir kreatif untuk menghasilkan inovasi ide-ide baru dan bila diaplikasikan secara praktis akan menghasilkan cara untuk membuat visual yang efisien, efektif, unik, persuasif, dan komunikatif. Dia harus dapat memecahkan masalah komunikasi visual dengan berpikir gambar maupun teks serta penerapan pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada *audience* yang dituju.

Dewasa ini, persaingan dalam dunia desain komunikasi visual semakin ketat. Oleh karena itu sebelum memasukinya diperlukan banyak persiapan. Salah satunya dengan melakukan kerja praktek di perusahaan-perusahaan desain. Pengalaman yang didapat oleh seorang desainer melalui kerja praktek sangatlah bermanfaat, karena calon desainer tersebut selain mendapatkan pengalaman yang tidak didapatkan di bangku perkuliahan, kerja praktek membantu calon desainer untuk memperoleh gambaran yang akan dihadapi dalam dunia kerja. Serta membuka wawasan desain yang lebih luas. Dalam rangka memenuhi tugas mata kuliah kerja praktek dan mempraktikkan seluruh teori yang telah praktikan terima

semasa bangku perkuliahan maka praktikan memilih DMake Over untuk melaksanakan kerja praktek.

DMake Over merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang percetakan. DMake Over merupakan perusahaan percetakan yang cukup dikenal dan memberikan pengalaman yang cukup baik dalam setiap proyek yang dihasilkan. Sebuah perusahaan percetakan harus didukung peran para desainer grafis di dalamnya untuk menghasilkan desain yang bermutu dan berkualitas, serta mendukung keberhasilan dalam proses cetak. Oleh karena itu praktikan merasa tertarik untuk mengetahui apa saja peran yang dijalankan seorang desainer grafis dalam perusahaan percetakan serta mengetahui proses masuknya orderan dari klien hingga proses cetak massal. Hal ini akan dapat memberikan pengalaman dan menjadikan praktikan seorang desainer yang professional dan berkualitas.

1.2 Lingkup Pekerjaan

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini, praktikan menitikberatkan pada proses mendesain dengan melaksanakan berbagai tahapan dan proses kerja baik secara konsep maupun visual mulai dari perencanaan, perancangan, pengelolaan konsep, penerapan ide / visual. Hasil yang praktikan buat selama kerja praktek diantaranya seperti brosur, logo, undangan, form, stationary perusahaan, map perusahaan, dll.

1.3 Batasan Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek dilakukan selama \pm 200 jam, selama pelaksanaannya praktikan telah menghasilkan beberapa karya. Dalam laporan ini praktikan akan membahas pemecahan masalah, konsep, dan proses dalam mendesain akan karya yang telah praktikan hasilkan diantaranya :

1. Elang Jaya Katalog
2. Logo Fonema
3. Dmake Over Stationary
4. Undangan Forum Positif
5. Ji'Pro
6. Katalog Gan Properti
7. Map Gan Properti
8. Form Tagihan Air dan Listrik

1.4 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Praktek

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis sebagai praktikan di dalam proses mengikuti kerja praktek ini, yaitu :

- Mengetahui lebih jauh mengenai dunia kerja dalam dunia desain grafis sekaligus menambah wawasan kehidupan kerja yang sangat berbeda serta lebih kompleks dibanding perkuliahan.

- Belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana penulis melakukan aktifitas kerja nyata sebagai seorang desainer yang dituntut secara professional.
- Memahami dan mempelajari proses atau alur kerja yang professional dari sebuah perusahaan.
- Belajar mengatur waktu agar dapat memenuhi *deadline* tepat waktu.
- Memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Praktek semester VII.

1.5 Metode Perolehan dan Pengolahan Data

Dalam penyusunan laporan kerja praktek ini metode perolehan dan pengolahan data yang dilakukan antara lain dengan cara :

- Pengamatan secara langsung selama praktikan menjalani kerja praktek.
- Metode wawasan dan dialog langsung dengan para staf yang dilakukan selama kerja praktek.
- Metode eksplorasi yang dilakukan di tempat kerja praktek.