

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Desain Komunikasi Visual adalah disiplin ilmu yang berhubungan dengan penciptaan pesan secara visual. Desain Komunikasi Visual sendiri merupakan sebuah disiplin ilmu yang mempelajari tentang sebuah konsep komunikasi dan kreativitas, agar dapat menyampaikan pesan yang tepat sasaran dengan menggunakan media dan teknik yang beragam, baik secara visual maupun audiovisual.

Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah jawaban yang tepat untuk memenuhi dan mengatasi kebutuhan pasar yang bersaing dalam memasarkan produknya. Ini merupakan sebuah peluang yang besar bagi Desain Komunikasi Visual untuk menunjukkan peran pentingnya di dalam menunjang komunikasi pemasaran.

Dari waktu ke waktu, kebutuhan masyarakat terhadap desain yang kreatif, efisien, efektif dan komunikatif semakin bertambah. Di jaman serba cepat yang didukung oleh kemajuan teknologi yang berkembang, menantang para desainer untuk berpikir kreatif. Desainer dituntut untuk selalu cepat dan tanggap terhadap setiap perubahan yang terjadi, serta terus memperdalam teknik agar dapat terus bertahan di tengah arus persaingan yang ketat tersebut.

Kehadiran H₂6 *Design Associate* sebagai studio desain yang bergerak di bidang *promotional item* dan *corporate identity* turut meramaikan persaingan studio desain grafis di kota Bandung.

Salah satu layanan yang disediakan H₂6 *Design Associate* yaitu jasa desain *website*. Dengan *website*, pemasar bisa menjangkau konsumen secara luas. Biaya yang dikeluarkan pun relatif murah dengan resiko kerugian yang lebih kecil karena tidak mengeluarkan biaya sewa dan barang yang akan dipesan baru dibuat setelah konsumen memesan.

Website juga digunakan untuk menampilkan identitas dari sebuah perusahaan. Oleh sebab itu, peranan seorang desainer grafis dalam memvisualisasikan sebuah *website* sangatlah penting, dalam menunjang citra perusahaan lewat gaya desainnya.

1.2. Ruang Lingkup Pekerjaan

Praktikan mendapat pengalaman yang cukup berharga selama kerja praktik sebagai seorang desainer grafis di H₂6 *Design Associate*. Praktikan terlibat langsung dalam proses pembuatan logo, desain karakter, *website* dan *promotional item* seperti *banner*, *x-banner*, dan pengeditan foto. Praktikan mengikuti proses pembuatan dari awal dimulai dengan pencarian data, lalu penuangan ide berupa sketsa tangan, perencanaan desain grafis, dan pengolahan konsep secara keseluruhan.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa berdasarkan konsep yang telah ditentukan, pemilihan sketsa kerja, proses asistensi kepada *art director*, pengembangan dan revisi dari karya yang telah terpilih sampai tahap komputerisasi karya. Lewat proses tersebut, praktikan diajarkan untuk dapat memanfaatkan waktu kerja dengan sebaik mungkin serta mengasah ide-ide untuk menjadi lebih baik lagi.

1.3. Batasan Kerja Praktik

Pelaksanaan kerja praktik dilakukan selama kurang lebih 200 jam. Selama pelaksanaan penulis telah menghasilkan beberapa karya dan sketsa jadi. Karya dan sketsa yang telah dikerjakan selama kerja praktik dibagi menjadi beberapa proyek, yaitu :

1. *X-Banner* Akuniku
2. Pengeditan foto Always Trendy
3. Karakter Magato
4. Logo Magato
5. Poster Magato
6. *Website* Magato
7. *Banner* Sobion
8. *Website* Sobion
9. Videografi Gereja

1.4. Tujuan Pembuatan Laporan

Tujuan dari pembuatan laporan kerja praktik ini adalah :

1. Memaparkan proses dan hasil dari kerja praktik di lapangan yang telah dijalani oleh praktikan dan juga memaparkan pengalaman kerja nyata yang telah diperoleh selama kerja praktik berlangsung.
2. Sebagai bahan perbandingan antara teori dan tugas yang telah dipelajari selama di Universitas Kristen Maranatha dengan proses dan hasil kerja di dunia nyata (*H26 Design Associate*).
3. Memenuhi syarat akademis mata kuliah Kerja Praktik Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha.

1.5. Metode Pengumpulan dan Pengolahan Data

Metode pengumpulan dan pengolahan data diperoleh oleh penulis dengan cara :

1. Observasi langsung dengan cara menjadi desainer selama proses kerja praktik berlangsung.
2. Data yang diambil melalui internet dan referensi-referensi berupa buku yang dapat menunjang proses pembuatan laporan kerja praktik.

Praktikan mempelajari dan mengamati secara langsung kejadian yang dialami selama proses kerja praktik berlangsung. Beberapa karya yang dihasilkan selama proses kerja praktik telah disepakati oleh pihak perusahaan sebagai bagian dari data dalam proses penyusunan laporan kerja praktik. Setiap karya yang diuraikan dalam laporan kerja praktik merupakan karya yang telah praktikan kerjakan selama proses pelaksanaan kerja praktik.

1.6. Sistematika Pengkajian

Dalam Bab I yaitu Pendahuluan, berupa uraian latar belakang masalah, ruang lingkup pekerjaan, batasan kerja praktik, tujuan pembahasan, dan metode pengumpulan dan pengolahan data.

Dalam Bab II yaitu Profil Perusahaan, yaitu uraian tentang sejarah, identitas dan struktur organisasi perusahaan tempat dilaksanakannya kerja praktik.

Dalam Bab III yaitu Pembahasan Karya, berupa penjelasan karya-karya yang telah praktikan buat selama melaksanakan kerja praktik beserta proses, konsep, revisi dan bentuk akhir visual karya tersebut.

Dalam Bab IV yaitu Kesimpulan dan Saran, penulis merangkum semua hasil penelitian, menyimpulkan manfaat yang diperoleh selama melaksanakan kerja praktik, serta memberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait selama praktik kerja berlangsung, yaitu DKV FSRD Universitas Kristen Maranatha dan H26 *Design Associate*.