

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Di era yang sangat cepat dalam mengalami perubahan sekarang ini, komunikasi adalah salah satu hal yang sangat penting agar suatu perusahaan dapat berjalan dengan baik. Strategi komunikasi yang tepat diperlukan agar tujuan dapat tercapai. Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten dan berkualitas adalah salah satu hal yang dibutuhkan agar suatu perusahaan dapat berjalan dengan lancar. Perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang kompeten dan berkualitas untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Tenaga kerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dapat diperoleh melalui beberapa tahapan untuk memastikan bahwa tenaga kerja tersebut sudah memenuhi kriteria yang dibutuhkan.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk menjadi tenaga kerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan tersebut yaitu dengan kerja praktik atau kegiatan pelatihan untuk menerapkan berbagai pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam melaksanakan, dan agar mahasiswa memperoleh pengalaman nyata, pelaksanaan kerja praktek ini bertujuan untuk melatih mahasiswa agar memiliki kemampuan mengaplikasikan teori-teori yang diperoleh di bangku perkuliahan.

Semakin terus berjalannya waktu pekerjaan desainer sudah mulai di terima oleh masyarakat. Dapat dikatakan di era revolusi industri 4.0 dengan banyak platform digital dan pesatnya perkembangan media sosial, semua industri sangat membutuhkan orang yang memiliki keahlian di bidang desain dalam memenuhi

kebutuhan penyampaian pesan secara visual lewat berbagai media tersebut. Dengan desain kita dapat menyampaikan informasi penting secara visual seperti ilustrasi gambar dan lain sebagainya yang dapat menjadi perhatian audience sehingga informasi tersampaikan dengan baik.

Desain grafis merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi secara visual dengan mengolah desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan layout, (Migotuwio, 2020, p.5). Dengan begitu praktikan menggunakan media untuk kebutuhan internal perusahaan yang disebarkan kepada para pegawai, Dalam melakukan kerja praktik dengan mengembangkan informasi di PT BIMA menggunakan desain komunikasi visual agar menjadi konten yang menarik sehingga mudah dipahami. Dengan menambahkan huruf dan tipografi sesuai dengan ketentuan perusahaan, gambar (ilustrasi) berupa foto latar belakang dan beberapa elemen pendukung, serta warna yang disesuaikan.

Penulis sebagai desainer grafis membuat sebuah desain gambar salah satunya yaitu melalui media Infografis dan desain gambar berupa logo, inilah bisa dijadikan jalan keluar untuk khalayak agar bisa belajar lebih mengenai segala berita dengan mudah dan menyenangkan. Infografis merupakan bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks yang dipadukan dengan elemen visual seperti grafik, gambar, ilustrasi, atau tipografi. Menambahkan infografis pada suatu konten memungkinkan pembaca menjadi lebih tertarik dan mudah mencerna informasi yang di sampaikan. Dikarenakan secara

psikologi, bahwa 90% bagian otak manusia lebih cepat menyerap informasi dalam bentuk visual dibandingkan teks.

Penulis akan menyampaikan bahwa sebuah desain dalam prosesnya tidaklah asal-asalan. Karena didalam pembuatan sebuah desain konten, seorang desainer dituntut untuk selalu bekerja efektif kreatif serta konten yang dibuat harus mudah dimengerti. Itu sudah menjadi hal yang wajar bagi seorang desainer agar konten yang teah dibuat dapat diterima oleh audience. Oleh sebab itu, seorang desainer tertantang untuk selalu membuat konsep dan ide-ide yang baru dan memiliki tujuan desain yang terarah.

I.2 Bidang Kerja Praktik

Penulis masuk dalam kerja praktik pada bidang umum & IT dengan jobdesk sebagai desainer grafis pada perusahaan yang dituju, penulis akan melihat apa saja dan bagaimana peran dan aktivitas desainer grafis pada PT Berkah Industri Mesin Angkat

I.3 Tujuan Kerja Praktik

I.3.1 Tujuan Umum:

1. Mahasiswa dapat memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di Universitas untuk diterapkan dalam dunia kerja secara lebih dalam.

2. Mahasiswa mampu memperkaya bakat dan keterampilan selama melakukan kerja praktik, sehingga dapat dijadikan bekal untuk di dunia kerja yang sesungguhnya kelak.
3. Meningkatkan dan mendalami pemahaman mahasiswa terkait hubungan teori akademis dan praktik yang ada di lapangan.

I.3.2 Tujuan Khusus:

1. Mengasah kemampuan desain grafis dalam pembuatan suatu konten agar menjadi lebih menarik dan mempengaruhi perhatian audience.
2. Untuk memanfaatkan media sebagai sarana penyaluran informasi yang tersalurkan dan dikemas dengan menarik
3. Mahasiswa mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja.

I.4 Manfaat Kerja Praktik

1. Mendapatkan pengalaman kerja dalam dunia desain grafis
2. Meningkatkan kreatifitas dan profesionalitas sebagai seorang *graphic designer* agar lebih matang dan siap dalam persaingan dunia kerja.
3. Memberikan pengetahuan dalam penentuan konsep sebuah desain iklan, logo, atau apapun dalam pembuatan suatu konten informasi.
4. Menambah referensi dalam desain grafis untuk menciptakan ilustrasi dan tipografi

I.5 Tinjauan Pustaka

I.5.1 Desain Grafis (*Graphic Desain*)

Menurut pakar semiotika visual Sumbo Tinarbuko Desain Grafis atau disebut juga dengan desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya keratif yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi secara visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi, huruf dan topografi, warna, komposisi, dan layout (Migotuwio, 2020, p.5).

Bidang desain grafis merupakan bagian dari ilmu seni rupa yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi. Karena itu, ada beberapa hal yang diprasyaratkan bagi yang akan bekerja dalam bidang profesi ini, antara lain menyangkut wawasan, keterampilan, kepekaan, dan kreativitas (Widya & Darmawan, 2016, p. 5). Karakteristik sebuah karya desain grafis ditunjukkan dari bentuk ilustrasi, komposisi, tema, jenis huruf yang digunakan, materi yang disampaikan, dan juga tone warna yang dipilih yang akan menjadikan representasi kondisi dimana dan kapan karya tersebut di ciptakan (Migotuwio, 2020, p.7).

Media-media statis mengaplikasikan desain grafis yang pada umumnya digunakan sebagai alat komunikasi seperti pada koran, majalah, buku, brosur, katalog flyer, pamflet, dan lain-lain. Seiring dengan berkembangnya zaman, desain grafis juga diaplikasikan pada media elektronik, yang kerap disebut sebagai desain multimedia atau desain interaktif. Desain grafis ini merupakan cabang seni rupa yang mudah dijumpai di jalan atau ruang publik (Migotuwio, 2020, p.8).

Dalam perkembangan teknologi komunikasi dan informasi ini dapat memberikan suatu trend baru pada dunia industri komunikasi. Pesatnya perkembangan teknologi digital dan internet adalah salah satu poin penting dalam menciptakan perangkat multi media, contohnya seperti media cetak yang saat ini juga sudah memiliki versi digital (online). Hal tersebut mempengaruhi secara signifikan ke dalam perubahan arus informasi dan cara kita berkomunikasi, dalam segi distribusi, produksi, dan konsumsinya. Perkembangan teknologi sangat besar ini selanjutnya berujung pada persaingan dalam media, sehingga segala kegunaan media berkolaborasi pada suatu perangkat media, (Heri Iswandi, 2018, p. 101)

Desain grafis didefinisikan sebagai metode mengutarakan pesan visual yang berbentuk gambar dan teks dari komunikator kepada komunikan. Saat mendesain surat kabar misalnya, desainer grafis membutuhkan pengetahuan tentang kebiasaan pembaca media agar dengan mudah mendesain susunan dan visual yang cocok. Ini dengan maksud agar pesan yang akan diutarakan oleh media tersebut diterima dan tepat untuk pembaca. Desain grafis juga selayaknya disebut desain komunikasi visual. (Sitepu, 2005, p.12).

I.5.2 Teknik Desain

- **Huruf atau Tipografi**

Menurut (Maharsi,2013:67) dalam (Rizali et al., 2019, p.296-297), huruf merupakan suatu goresan, bentuk, dan lambang dari suatu sistem tulisan, seperti contohnya terdapat 26 huruf dalam alfabet latin modern, atau 47 huruf dalam hiragana. Pada suatu huruf terdapat satu fonem atau lebih dan juga fonem tersebut membentuk suatu bunyi dari bahasa yang dikelaurkannya. Banyak yang perlu

diperhatikan ketika membuat huruf. Karena menyangkut bagian-bagian yang terdapat dalam huruf serta panduan-panduan dalam membuatnya

- **Warna**

Menurut (Hendratman,2015:79), warna merupakan salah satu dari banyak susunan desain yang membentuk keindahan dan juga menebabkan persepsi psikologis, sugesti, suasana tertentu. Walaupun terlihat sederhana, namun dibalikny terdapat banyak metode atau cara dalam proses pembentukannya.

- **Gambar**

Gambar adalah suatu hasil karya yang berasal dari jiwa dan tidak untuk meniru milik orang lain. Arief Sadiman, Dkk (2003: 28-29): Media grafis visual seperti halnya dengan media yang lain. Media grafis guna dalam menyalurkan suatu pesan dari sumber ke penerima pesan atau pembaca. Saluran yang digunakan untuk menyangkut indera pengelihatan. Pesan yang akan disalurkan akan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami dan dimengerti artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan berjalan dengan efisien. Agar dapat menciptakan desain yang berkualitas dibutuhkan berbagai pertimbangan dalam mengorganisasikan elemen-elemen grafis sesuai degan prinsip-prinsip desain.

- **Storyline**

Story line merupakan sketsa gambar yang disusun dan dirancang secara berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih efisien, karena kita dapat mengajak khayalan

seseorang mengikuti gambar-gambar yang kita sajikan, sehingga menghasilkan persepsi yang sesuai pada ide cerita kita, (Rizali et al., 2019, p. 296-297).

I.5.3 Proses Rancangan Desain Grafis

Menurut Widya dalam buku pengantar desain grafis ada beberapa tahapan proses rancangan desain grafis (Widya & Darmawan, 2016, pp. 46–50) yaitu :

1. Ide/Gagasan

Untuk mencari ide yang kreatif diperlukan studi banding, literatur wawasan yang luas, diskusi, wawancara, dan lain-lain agar desain bisa efektif diterima sasaran dan membangkitkan kesan tertentu yang sulit dilupakan.

2. Media

Untuk mencapai kriteria ke sasaran yang dituju, diperlukan studi kelayakan media yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuannya. Media bisa berupa cetak, elektronik, luar ruangan, dan lain-lain

3. Konsep

Konsep adalah hasil kerja berupa pemikiran yang menentukan tujuan, kelayakan, dan sasaran yang dituju. Konsep bisa didapatkan dari pihak nongrafis, antara lain ekonomi, politik, hukum, budaya, dan sebagainya, yang kemudian diterjemahkan ke dalam visual (bentuk, warna, tipografi, dan seterusnya).

4. Persiapan Data dan Perancangan

Data berupa teks atau gambar terlebih dahulu harus kita pilah dan seleksi. Apakah data itu sangat penting sehingga harus tampil atau kurang penting sehingga harus dapat ditampilkan lebih kecil, samar, atau dibuang samasekali. Data dapat berupa data informatif atau data estetis. Data informatif bisa berupa foto atau teks dan judul. Data estetis dapat berupa bingkai background, efek garis-garis atau bidang. Untuk desain menggunakan komputer, data harus dalam format digital/softcopy. Oleh karena itu, peralatan yang diperlukan untuk mengubah data analog ke digital seperti scanner, dan kamera digital akan sangat membantu. Tugas desainer adalah menggabungkan data informatif dan data estetis menjadi satu kesatuan yang utuh. Tujuan desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan karya secara visual. Oleh karena itu, jangan sampai estetika mengorbankan pesan/informasi.

5. Produksi

Setelah desain selesai, sebaiknya lebih dahulu di-proofing (print preview hasil cetak mesin sebelum diperbanyak), untuk memastikan kesesuaian warna dan hasil cetak. Jika tidak ditemukan kesalahan apa pun, desain siap untuk diperbanyak/cetak

6. Revisi

Revisi dilakukan apabila tidak adanya kesesuaian dari apa yang sudah direncanakan dan atau ada perubahan lainnya. Dalam melalui proses revisi ini, sikap dan mentalitas seorang desainer grafis sangat menentukan keberhasilan proses. Hal ini tentunya terkait dengan sejauh

mana desainer dapat melihat dari sudut pandang klien terhadap permintaan solusi visual.

7. Final Artwork (FA)

Final Artwork (FA) adalah materi final desain yang sudah approved(disetujui) oleh klien untuk dilanjutkan ke bagian produksi cetak. Beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain ukuran artwork, bleed dan crop marks, font (TTF), resolusi /dpi, mode warna, image link, format file (Pdf, , Tif , Jpg).

1.5.4 Aktivitas Desainer Grafis

Desainer Grafis merupakan suatu profesi yang dimana profesi ini benar-benar sangat mengandalkan kreatifitas. Profesi ini juga merupakan salah satu profesi yang penting dalam suatu perusahaan, yang dimana peran seorang desainer grafis merupakan suatu peran yang penting dalam bidang pemasaran. Tugas dari penulis dalam kerja praktik kali ini adalah menjadi seorang Desainer grafis PT. Berkah Industri Mesin Angkat. Tugas-tugas yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat suatu desain gambar seperti infografis, desain logo, serta icon gambar yang menarik dan informatif.