

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Pendahuluan**

Kerja praktik profesional adalah mata kuliah yang biasanya diambil oleh mahasiswa pendidikan tinggi universitas selama tahun terakhir mereka. Ini adalah bagian penting dari keseluruhan pengalaman pendidikan. Kerja praktik dapat dilihat sebagai bagian penting dari pengalaman pendidikan bagi siswa. Ini dapat membantu mahasiswa belajar tentang dunia kerja dan membantu mereka mempersiapkan karir masa depan mereka. Mahasiswa yang melaksanakan kerja praktik harus bertanggung jawab dalam segala aspek dan menjaga nama baik atasannya dan orang yang bekerja untuknya. Selain sebagai sarana menambah pengetahuan, kerja praktik profesional juga membimbing mahasiswa untuk menjadi profesional dalam berkegiatan dalam tim, mahasiswa harus berkomunikasi dengan baik dan cepat beradaptasi dengan lingkungan kerja.

Di zaman teknologi yang semakin maju, informasi dan komunikasi dapat dilakukan dengan mudah dengan menggunakan media sosial. Media sosial merupakan sebuah sarana yang sangat dibutuhkan dalam masa modern ini, sebagai media untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh perusahaan penyedia barang ataupun jasa. Media sosial menjadi sangat penting ketika suatu perusahaan penyedia barang ingin memperkenalkan produk-produk yang dijual dan juga tentang fasilitas tempat yang ditawarkan kepada calon konsumen. Dalam hal ini kafe juga bisa melakukan promosi

melalui media sosial dengan memberikan potongan harga produk, perilsan produk terbaru sampai menyampaikan informasi mengenai acara yang akan diselenggarakan di tempat tersebut. Ketika melakukan promosi atau pemasaran melalui media sosial, café harus bisa membaca target pasar yang dituju dengan benar agar segala promosi dalam bentuk visual maupun audio visual bisa tepat pada terget pasar yang dituju.

Desain grafis merupakan studi yang memfokuskan pada konsep komunikasi dan penerapan kreativitas visual dalam berbagai media komunikasi. Ini melibatkan pengolahan elemen-elemen desain grafis seperti gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, serta komposisi dan tata letak (Migotuwio, 2020, p.5). Dalam prakteknya, media tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan internal ataupun eksternal perusahaan, yang kemudian disebarluaskan kepada para pegawai dan calon pelanggan. Selama kerja praktik di kafe Club Metro Surabaya, upaya dilakukan untuk mengembangkan informasi dengan menggunakan desain komunikasi visual agar kontennya menjadi menarik dan mudah dipahami. Hal ini dicapai dengan penambahan huruf dan tipografi sesuai dengan standar perusahaan, penggunaan gambar (ilustrasi) seperti foto latar belakang dan elemen-elemen pendukung lainnya, serta penyesuaian warna.

Pada dasarnya desain grafis adalah bidang seni dan komunikasi yang melibatkan pembuatan grafik visual dan elemen-elemen visual lainnya untuk menyampaikan pesan, informasi, atau ide. Terdapat beberapa teori dan prinsip desain grafis yang membantu desainer menciptakan karya yang efektif

dan menarik. Ketika mendesain, desainer grafis sering mempertimbangkan dan menggabungkan beberapa teori ini untuk menciptakan karya yang efektif, estetis, dan komunikatif. Selain itu, perkembangan teknologi dan tren desain terbaru juga mempengaruhi cara desainer mengaplikasikan prinsip-prinsip ini dalam praktik sehari-hari mereka.

Kerja Praktek dilakukan oleh penulis selama 3 bulan dengan sistem kontrak. Manfaat yang diperoleh penulis mendapatkan tempat atau posisi sebagai desainer grafis yang dimana bisa menambah pengetahuan dalam meningkatkan strategi komunikasi dan bagaimana cara membangun citra kafe kepada masyarakat luas. Melalui kerja praktik ini penulis bisa memahami bagaimana tersusunnya materi kebutuhan desain tentang isi konten perusahaan *F&B* seperti Club Metro untuk memasarkan produk, budaya, dan fasilitasnya yang ditawarkan untuk bisa menarik para konsumen datang.

Club Metro Surabaya merupakan sebuah kafe yang bertempat di tengah kota Surabaya tepatnya di Jalan Tunjungan yang berdiri sejak bulan Oktober 2022. Bergerak di bidang *F&B* atau bisa dibilang *Food & Beverage* yang terus tumbuh dan bergerak sebagai kafe yang ramah terhadap pelanggan. Club Metro memiliki tagline “*All Ages Sober Bar*” yang mana kafe ini menyediakan sajian minuman bebas dari alkohol.

## **I.2 Bidang Kerja Praktik**

Penulis mengambil konsentrasi media dalam bidang Desain Grafis yang bertempat di Café Club Metro Surabaya.

### **I.3 Tujuan Kerja Praktik**

Adapun tujuan dari kerja praktik ini yaitu:

#### **I.3.1 Tujuan Umum**

Mampu menerapkan teori-teori yang telah diperoleh mahasiswa selama perkuliahan, khususnya bidang produksi media visual dan audio visual. Selain itu diharapkan mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja praktik dalam kehidupan nyata serta menambah wawasan dan skill di bidang media.

#### **I.3.2 Tujuan Khusus**

Mengetahui aktivitas desainer grafis di Club Metro Surabaya sehingga mendapatkan pengalaman membuat desain kreatif yang bisa menarik perhatian lebih luas.

### **I.4 Manfaat Kerja Praktik**

- a) Memberi pengetahuan tentang bagaimana berpikir dengan kreatif dalam sebuah produksi terkait membuat konten visual maupun audio visual.
- b) Memperoleh pengalaman kerja secara langsung sehingga penulis mampu mempraktikkan pengalaman yang didapat saat terjun ke dunia kerja yang sebenarnya.

### **I.5 Tinjauan Pustaka**

#### **I.5.1 Desain Grafis (*Graphic Design*)**

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 tipografi, warna, komposisi, dan layout (Migotuwio, 2020, p.5).

Bidang desain grafis merupakan bagian integral dari disiplin seni rupa yang berfungsi sebagai alat komunikasi. Oleh karena itu, beberapa persyaratan mendasar harus dimiliki oleh individu yang ingin berkarir di dalamnya, termasuk aspek-aspek seperti pengetahuan, keterampilan, kepekaan, dan daya kreasi (Widya & Darmawan, 2016, p. 5). Ciri-ciri sebuah karya desain grafis tercermin dalam berbagai elemen seperti ilustrasi, tata letak, tema, jenis huruf, materi yang disampaikan, dan pilihan warna. Semua elemen ini berperan dalam merepresentasikan konteks dan waktu penciptaan karya tersebut (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**

### **A. 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

### **B. 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.

### **C. 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 dengan prinsip-prinsip desain.

### **D. 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 Perancangan Desain Grafis**

#### **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 pihaknongrafis, 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 sama sekali. 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).

#### **I.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 di kafe Club Metro Surabaya. Tugas-tugas yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat suatu desain gambar seperti infografis, poster, serta icon gambar yang menarik dan informatif.