

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Desain komunikasi visual (DKV) Adalah Cabang ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen – elemen visual. ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (Tujuan informasi ataupun persuasi yaitu mempengaruhi perilaku).

Program Studi DKV mengembangkan bentuk Bahasa visual (bermain gambar), mengolah pesan (bermain kata). Keduanya untuk tujuan sosial maupun komersial dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada kelompok lainnya, Visual berwujud kreatif dan inovatif, sementara inti pesan harus komunikatif, efisien, dan efektif saling mendukung agar tersampaikan dengan baik pada target audience.

Desain Komunikasi Visual terdiri dari tiga kata yaitu Desain, Komunikasi dan visual. Secara etimologis (Asal - usul kata), Kata desain diambil dari kata “Designo” (italia) yang artinya gambar. Dalam Bahasa Inggris, Design berasal dari Bahasa latin “Designare” yang artinya “Merencanakan atau Merancang”.

Komunikasi adalah menyampaikan suatu pesan atau informasi, Visual artinya dapat dilihat, Desain Komunikasi Visual adalah menyampaikan pesan dengan menggunakan Bahasa rupa (visual language) berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar (foto atau video), tipografi (huruf) dan sebagainya.

Menurut Kusrianto (2007: 2) yang mengatakan DKV adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep – konsep komunikasi, serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen – elemen grafis yang berupa bentuk, gambar, tatanan huruf, komposisi warna dan layout.

Desain Komunikasi Visual sangat akrab dengan kehidupan manusia. Ia merupakan representasi sosial budaya masyarakat, dan salah satu

manifestasi kebudayaan yang berwujud produk nilai-nilai yang berlaku pada waktu tertentu. Menurut suyanto, bahwa Desain Komunikasi Visual diartikan sebagai sebuah seni serta komunikasi yang digunakan kebutuhan bisnis dan industri. Keterampilan ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan. Serta lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual melengkapi pesan dalam publikasi.

Seseorang menyampaikan informasi, pesan kepada individu dan kelompok lain sebagai komunikan atau penerima informasi, yang hanya dapat dilihat merupakan teknik Komunikasi Visual. Komunikasi visual dapat dilakukan melalui gambar, iklan pamflet atau video tanpa suara. Komunikasi visual ini menggunakan Bahasa tubuh atau Bahasa non verbal, komunikasi visual kerap digunakan oleh para designer grafis dalam menyampaikan pesan melalui ilustrasi yang mereka akan sampaikan kepada target audience.

Cakupan Desain Komunikasi Visual digunakan untuk memperluas wilayah kerja ilmu kreatif dalam desain grafis, dalam ranah desain komunikasi visual ini dipelajari semua bentuk komunikasi yang bersifat komunikasi visual seperti desain grafis, desain iklan, dan desain multimedia kreatif.

Berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual, penulis mendapatkan banyak pengetahuan serta pengalaman secara langsung. Proses industri kreatif dunia kerja yang sesungguhnya dalam memahami brief yang diberikan oleh Rangga Ibiza, bekerja dengan disiplin dan tepat waktu. Bekerja dibawah tekanan serta menyelesaikan revisi – revisi yang diberikan dengan baik, Dengan hal tersebut banyak ilmu yang didapat dalam masa kerja praktik tiga bulan di Emotion Entertainment.

## **1.2 Penegasan Makna Judul**

“Perancangan Video Live Session Music Agatha Suci Yang Berjudul Karena kamu” Merupakan judul yang ditentukan sebagai batasan penegasan makna judul dari laporan kerja praktik. Judul ini diambil sesuai keterkaitan dengan kerja praktik, yang memproduksi sebuah video untuk mempromosikan musik tersebut

dalam versi rekaman di studio secara langsung oleh Agatha suci. Pada laporan ini penulis akan membahas tentang kegiatan yang dilakukan selama kerja praktik mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya penegasan makna judul, tentu harus ada batasan masalah agar penulis tidak melampaui batas dari permasalahan yang akan dibahas. Batasan – batasan masalah ini mencakup pada seputar perancangan video live session Agatha suci yang berjudul karena kamu.

### 1.4 Rumusan Masalah

- A. Bagaimana proses perancangan video live session untuk youtube Agatha suci lagu karena kamu di Pan Head Studio Jakarta yang menarik dan informatif ?
- B. Bagaimana proses penerapan *copywriting* dan *art directing* pada Agatha suci lagu karena kamu di Pan Head Studio Jakarta yang menarik dan informatif ?
- C. Bagaimana proses editing video pada perancangan video live session untuk youtube Agatha suci lagu karena kamu di Pan Head Studio Jakarta yang menarik dan informatif ?

### 1.5 Tujuan

Program Kerja Praktik bertujuan agar mahasiswa mampu :

- A. Mengetahui proses perancangan video live session untuk youtube Agatha suci lagu karena kamu di Pan Head Studio Jakarta yang menarik dan informatif
- B. Mengetahui proses penerapan *copywriting* dan *art directing* pada Agatha suci lagu karena kamu di Pan Head Studio Jakarta yang menarik dan informatif
- D. Mengetahui proses editing video pada perancangan video live session untuk youtube Agatha suci lagu karena kamu di Pan Head Studio Jakarta yang menarik dan informatif
- E. Sebagai syarat kelulusan mata kuliah laporan kerja praktek

## **1.6 Manfaat**

Setelah menyelesaikan kerja praktik, penulis mendapatkan banyak manfaat. salah satunya seperti bagaimana dunia kerja yang nyata sesungguhnya , manfaat kerja praktik ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak antara lain :

### **1.6.1 Manfaat Bagi Institusi**

- A. Terjalannya kerja sama antara mahasiswa dengan perusahaan
- B. Universitas dapat meningkatkan kualitas lulusannya pengalaman kerja praktik
- C. Kreatifitas mahasiswa dengan menghasilkan karya serta inovasi baru dalam perusahaan dapat meningkatkan kualitas perusahaan

### **1.6.2 Manfaat Bagi Perusahaan**

- A. Adanya kerjasama antara mahasiswa dengan perusahaan tersebut
- B. Adanya kreatifitas yang dihasilkan oleh mahasiswa terhadap perusahaan
- C. Perusahaan mendapatkan inovasi baru dari mahasiswa yang melakukan praktik kerja.

### **1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat**

- A. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu di bangku perkuliahan tersebut dalam meningkatkan ilmu yang diperoleh dalam dunia kerja
- B. Menambah wawasan setiap manusia dalam dunia industri kreatif
- C. Meningkatkan ilmu, pengalaman , kreatifitas, dan keterampilan mahasiswa dalam praktik kerja

## **1.7 Waktu dan Tempat**

Penulis melakukan kegiatan kerja praktik selama 90 hari di salah satu label musik Indonesia di Jakarta pusat yaitu E- motion Entertainment, Berikut keterangan lengkap tentang waktu dan tempat penulis melakukan kerja praktik.

### **1.7.1 Waktu**

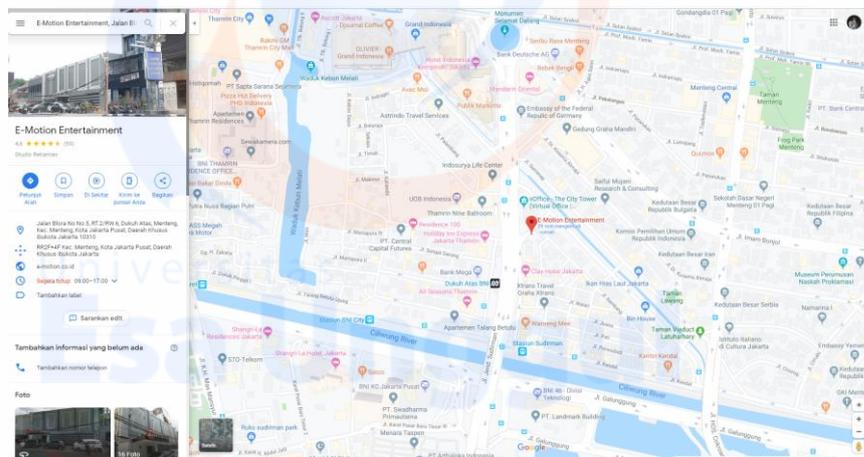
Penulis melaksanakan waktu kerja praktik sebagai seorang videographer dan video editor sebagai berikut :

Lama Kerja Praktik : 90 Hari  
 Tanggal : 5 Agustus 2019 – 5 November 2019  
 Hasil Kerja : 09.00 – 18.00 WIB (Senin – Jumat)

### 1.7.2 Tempat

Di dalam E-Motion Entertainment penulis menempati posisi sebagai mahasiswa kerja praktik atau disebut mahasiswa magang yang ditempatkan sebagai Videographer dan Video Editor, Lokasi perusahaan tempat menulis kerja praktik berada di :

Perusahaan : E-motion Entertainment  
 Alamat : Jalan Blora No. 5, RT. 2/ RW. 6, Dukuh Atas, Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 10310  
 Telp : (021) 3102888  
 Website : [www.e-motion.co.id](http://www.e-motion.co.id)



Gambar 1.1 Map Lokasi Kerja Praktek

Sumber:

<https://www.google.co.id/maps/place/EMotion+Entertainment/@6.1996629,106.821498,17z/data=!3m1!4m5!3m4!1s0x2e69f41ed3c865f3:0xe28addeac791c786!8m2!3d-6.1996682!4d106.8236867?hl=id&authuser=0> di unduh 10 November 2019 20.30 WIB