

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan utama dari kuliah bukan hanya sekedar untuk mendapatkan gelar. Kuliah juga bukan hanya untuk mengumpulkan teori dari banyak ilmuwan yang ada di dunia ini. Kegiatan kuliah sebenarnya untuk mendapatkan keterampilan yang sangat berguna. Keterampilan ini nantinya bisa digunakan di tempat mahasiswa bekerja setelah lulus.

Untuk mendapatkan teori-teori penting, mahasiswa bisa mendapatkannya di dalam kelas dan juga perpustakaan. Namun keterampilan tidak bisa hanya didapatkan di kelas dan perpustakaan. Keterampilan harus didapatkan dari lapangan langsung. Ini artinya, mahasiswa yang harus mendapatkan keterampilan yang sesungguhnya harus terjun langsung ke lapangan. Dengan merasakan tekanan kerja yang sebenarnya, mahasiswa diharapkan tidak akan kaget lagi ketika nantinya harus turun langsung untuk kerja. Mahasiswa akan siap sepenuhnya untuk dilepas bekerja di sector bidangnya masing-masing.

Sehingga mahasiswa tidak hanya akan kaya teori namun juga memiliki pengalaman untuk bekerja di tempat yang seharusnya. Kegiatan magang adalah kegiatan yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa. Dalam Desain komunikasi visual , profesi desain grafis didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan Universitas, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

1.2 Penegasan Makna Judul

Adapun dalam penegasan judul Laporan Kerja Praktik yang penulis buat maka dipandang perlu dijelaskan beberapa pengertian yang terdapat pada judul Laporan Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut: **“PENYAMPAIAN KOMUNIKASI DESAIN EDUKATIF UNIVERSITAS ESA UNGGUL UNTUK REMAJA”**.

Penyampaian Informasi Desain, disamping untuk penerapan pada bidang Seni Rupa secara Seni murni, Desain Grafis diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, Signage dan lain-lain, untuk menyampaikan informasi, ide, konsep, ajakan dan sebagainya kepada khalayak dengan menggunakan bahasa visual. Desain Grafis adalah cara berkomunikasi yang menjembatani antara pemberi informasi dengan publik, baik secara perseorangan, kelompok, lembaga maupun masyarakat secara luas yang diwujudkan dalam bentuk komunikasi visual. Informasi yang disampaikan menggunakan bahasa lisan (suara) yang dapat disampaikan secara tegas, ceria, keras, lembut, penuh gurauan, formal, dan sebagainya dengan menggunakan gaya bahasa atau visual yang sesuai, sehingga dapat dirasakan setelah membaca sebuah berita (tulisan), melihat foto atau ilustrasi, melihat permainan warna dan bentuk dari sebuah karya design yang berbentuk publikasi cetak atau visual.

Ada beberapa Cara Penyampaian Pesan dalam Desain Grafis :

Desain dengan materi Gambar (*Image*)

Desainer mengembangkan gambar untuk mewakili ide-ide klien yang ingin berkomunikasi. Gambar dapat menjadi sangat kuat dan alat komunikasi yang menarik, penyampaiannya tidak hanya dengan informasi tetapi juga suasana hati dan emosi. Orang akan menanggapi gambar berdasarkan apa yang mereka ketahui dan mereka alami. Jadi kita harus menciptakan pesan visual berdasarkan apa yang ada dipikiran mereka.

Desain dengan materi Tulisan (*Type Based*)

Dalam beberapa kasus, desainer bergantung pada kata-kata untuk menyampaikan pesan, kadang dengan menggunakan kata-kata yang berbeda dari biasanya. Seperti Bentuk-bentuk tipografi khusus atau huruf buatan tangan, yang memberikan arti dan fungsi komunikasi. Desainer harus mempunyai kemampuan menyajikan informasi melalui typography yang divisualkan dalam bentuk tertentu tapi bermakna pesan yang akan disampaikan.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang ada maka rumusan masalah dalam laporan kerja praktik ini adalah :

1. Bagaimana cara membuat desain yang menarik untuk anak-anak muda, sehingga memiliki rasa penasaran tentang kampus Universitas Esa Unggul ?
2. Bagaimana menyusun layout dan peletakan gambar pada desain agar terlihat rapih dan mudah dipahami?
3. Bagaimana cara membuat informasi yang tepat dan baik para remaja masa sekarang ?

1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam Laporan Kerja Praktik ini sebagai berikut :

1. Cara membuat desain yang menarik minat kepada anak-anak remaja dengan membuat ilustrasi dan desain yang mampu menarik perhatian khususnya para anak muda yang ingin mencari kampus yang sesuai dengan dirinya.
2. Mendesain suatu feed sosial media, banner, brosur, dan lainnya secara komunikatif dan informatif juga tidak membosankan untuk dilihat dengan cara menambahkan ilustrasi, warna dan karakter serta cerita yang menarik.
3. Segmentasi *audience* :

- *Demografi* :
 - Primer : Laki – laki dan Perempuan SMA / SMK, yang sudah lulus sekolah, Mahasiswa.
 - Sekunder : Para orangtua, Status ekonomi menengah keatas.
- *Psikografis* :
 Anak remaja yang baru menyelesaikan Sekolah Menengah Atas ingin melanjutkan pendidikannya ke Universitas yang di inginkan, serta orang tua yang ingin memilih Universitas yang baik untuk anaknya.
- *Geografis* : Seluruh Indonesia

1.5 Tujuan

Sebagai hasil dari penulisan yang telah melaksanakan kerja praktik sebagai salah satu desainer di Indonesia, khususnya Jakarta Barat yaitu HUMAS Universitas Esa Unggul, yang tentu memiliki berbagai diadakannya magang adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat merasakan langsung bekerja pada suatu industri.
2. Untuk memperoleh pengalaman kerja di industri.
3. Untuk mengetahui lingkungan kerja yang sebenarnya dalam suatu industri.
4. Untuk mengetahui proses-proses kerja marketing yang terdapat di Universitas Esa Unggul. Proses kerja yang dimaksud adalah bagaimana hasil produk, tenaga kerja, kedisiplinan dan keselamatan kerja.
5. Membandingkan ilmu yang diperoleh di perkuliahan dengan pelaksanaan magang di industri.
6. Untuk memperoleh pengetahuan dari tempat magang.
7. Mengaplikasikan kemampuan praktik yang diperoleh di perkuliahan ke dunia industri.

1.6 Manfaat

Setelah menyelesaikan kerja praktik, tentu banyak manfaat yang di dapat oleh Penulis, salah satunya seperti merasakan bagaimana pekerjaan seorang desainer grafis dalam dunia kerja nyata yang sesungguhnya. Manfaat kerja praktik ini juga memberikan manfaat kepada berbagai pihak, antara lain:

1.6.1 Manfaat Bagi Institusi

1. Sebagai tolak ukur kemampuan mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk kemudian ilmunya dapat di aplikasikan di kehidupan masyarakat.
2. Sebagaimana Universitas Esa Unggul Jakarta Berhasil memberikan pemahaman teori mengenai dunia kerja pada Mahasiswanya.

1.6.2 Manfaat Bagi Universitas

1. Meningkatkan nilai Universitas dari segi marketing dan visual desain yang menarik agar mencuri perhatian masyarakat umum tentang Universitas Esa Unggul.
2. Sebagai sarana Universitas untuk mencari sumber daya manusia yang memiliki potensi untuk mengembangkan bakat dari mahasiswa.
3. Menambah kepercayaan masyarakat terhadap Universitas Esa Unggul

1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Bisa mendapat informasi tentang Universitas Esa Unggul, dan mampu memberikan informasi yang baik untuk orang sekitarnya yang sedang mencari perkuliahan. Serta mendapatkan kepercayaan bagi yang mencari informasi mengenai Universitas Esa Unggul.

1.7 Waktu Dan Tempat

Waktu atau masa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997) adalah seluruh rangkaian saat ketika proses, perbuatan, atau keadaan berada atau

berlangsung. Dalam hal ini, skala waktu merupakan interval antara dua buah keadaan/kejadian, atau bisa merupakan lama berlangsungnya suatu kejadian. Penulis melakukan kegiatan kerja praktik selama 3 bulan di salah satu Universitas di Jakarta Barat yaitu Esa Unggul. Berikut keterangan lengkap tentang waktu dan tempat penulis melakukan kerja praktik,

1.7.1 Waktu

Penulisan pelaksanaan waktu kerja praktik desain grafis sebagai berikut :

Lama Kerja Praktik : 3 Bulan

Tanggal : 09 September s/d 09 Desember 2019

Hari Kerja : Senin s/d Jumat

Jam : 09.00 s/d 17.00 WIB

1.7.2 Tempat

Lokasi Kerja Praktik sebagai Junior Graphic Designer

Perusahaan : HUMAS Universitas Esa Unggul

Alamat : Jl. Arjuna Utara No. 9, RT 1 / 2 Duri Keba,
Kec. Kb Jeruk, Kota Jakarta Barat 11510

No. Telephone : (021) 5674223

Email : humas@esaunggul.ac.id

Website : www.esaunggul.ac.id



Gambar 1.1 Map Lokasi Kerja Praktik

Sumber : <https://www.google.com/maps>. 13 Oktober 2019, Pukul 14:04 WIB