

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Stiker merupakan bahan yang dapat menempel sendiri atau dengan kata lain stiker memiliki bahan perekat sehingga dapat ditempelkan pada benda lain. Bahan stiker pada umumnya terdiri dari dua lapis yaitu lapisan atas sebagai media untuk gambar dan lapisan bawah sebagai pelindung bahan perekatnya. Lapisan bawah ini harus dibuka terlebih dahulu ketika akan menempelkan stiker pada suatu media. Pembuatan stiker dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari disablon, dicetak *offset* atau dicetak dengan digital (cetak digital).

Dalam keseluruhan metode pembuatan stiker punya kelemahan dan kelebihan tergantung tujuan dari pemakaiannya sendiri. Cetak sablon biasanya digunakan apabila kita akan mencetak stiker dengan warna-warna solid, cetak *offset* digunakan apabila kita ingin membuat stiker penuh warna atau separasi dengan jumlah banyak, sedangkan cetak digital digunakan apabila kita ingin mencetak stiker dengan berbagai desain dalam jumlah terbatas. Dari semua teknik tersebut teknik cetak digital merupakan teknik yang paling mudah, karena prosesnya tinggal membuat desain stiker dengan menggunakan *software* corel, photoshop atau illustrator dan kemudian selanjutnya proses cetak menggunakan printer. Sedangkan untuk teknik sablon dan *offset* prosesnya harus membuat film terlebih dahulu untuk menghasilkan *screen* baru dan selanjutnya untuk proses produksi.

Stiker adalah media promosi yang pengaplikasiannya dengan cara ditempelkan pada produk atau benda sebagai identitas sebuah merek agar mudah dikenali oleh target market dan berguna juga untuk membedakan dengan kompetitor. Stiker yang bagus hendaknya harus memiliki kriteria yang mudah diingat dari segi bentuk dan visual grafisnya untuk target market yang dituju. Dalam seni desain grafis, untuk membuat stiker yang bagus pula tentunya harus memiliki konsep dan penataan yang tepat, sehingga dapat memberikan kesan dan

pesan yang disampaikan oleh desainer dengan mudah tersampaikan ke khalayak umum atau target market yang dituju.

Untuk mencapai tujuan dari media promosi yang telah disebutkan diatas, tentu juga tidak terlepas dari desain. Suatu promosi dapat menjadi lebih efektif jika dilakukan dengan desain-desain yang mendukung daya tarik dari promosi itu sendiri. Secara umum, definisi desain adalah bentuk rumusan dari proses pemikiran pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. Namun disisi lain, desain juga dapat didefinisikan secara khusus, dimana desain adalah sesuatu yang berkaitan dengan kegunaan atau fungsi benda dan ketetapan pemilihan bahan serta memperhatikan segi keindahan.

Desain juga terbagi menjadi beberapa jenis desain, yaitu desain struktur yang merupakan perwujudan dari suatu benda yang terdiri dari unsur-unsur desain diantaranya susunan garis, bentuk, ukuran, warna tekstur dan nilai gelap terangnya. Sedangkan jenis desain yang lain adalah desain hiasan yang mempunyai tujuan untuk menghias desain struktur suatu benda atau busana. Dalam suatu promosi sendiri, salah satu jenis desain yang tidak dapat dipisahkan adalah desain grafis.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan secara lebih efektif. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Tidak hanya penyampaian informasi, konsep dan prinsip-prinsip desain diatas juga dapat diaplikasikan dalam penyampaian informasi dengan tujuan persuasif atau promosi.

Supermarket adalah sebuah toko yang menjual segala kebutuhan sehari-hari. Secara harfiah, kata Supermarket diambil dari bahasa Inggris artinya pasar yang besar. Barang barang yang dijual di Supermarket biasanya adalah barang barang kebutuhan sehari hari. Seperti bahan makanan, minuman, furnitur, pakaian, alat elektronik dan kebutuhan lainnya.

Hal ini dirasakan oleh Penulis secara langsung mengingat Penulis yang berkesempatan untuk melaksanakan kerja praktek sebelum terjun ke dunia kerja nyata di bidang pekerjaan yang berhubungan dengan desain-desain untuk promosi, salah satunya melalui penjualan di Supermarket Chandra Lampung.

PT Great Giant Livestock ini adalah tempat Penulis melaksanakan kerja praktek, dimana merupakan anak perusahaan dari Gunung Sewu Group yang bergerak di bidang penggemukan sapi potong dan produksi susu segar. Dari proses penggemukan sapi dan produksi susu segar itu, terbentuklah produk dengan merek Bonanza Beef dan Hometown Dairy. Bonanza Beef merupakan produk yang menjual berbagai jenis potongan daging sapi yang masih utuh maupun olahan (bakso). Sedangkan Hometown Dairy yaitu produk susu sapi murni di pasteurisasi yang memiliki ukuran 1L, 2L, dan 3L. Produk Bonanza Beef dan Hometown Dairy ini diperjualkan secara *online* dan *offline store*. Untuk *offline* sendiri seperti Supermarket dan Minimarket. Maka dari itu pembuatan media promosi cetak PT Great Giant Livestock ini umumnya ditujukan untuk pemasaran di Supermarket atau Minimarket dan jika ada *event*. Akan tetapi tak hanya sebatas media promosi cetak seperti stiker, banner, wobblers, brosur yang dikerjakan tapi Penulis juga mengerjakan media sosial untuk promosi produk PT Great Giant Livestock. Pada kerja praktek ini Penulis terjun ke dunia kerja nyata dengan kegiatan suatu kantor atau perusahaan yang bergerak di bidang yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual dan bisa merasakan bagaimana suasana kerja nyata yang tentunya dirasa akan amat berguna bagi Penulis apabila telah lulus dari Universitas Esa Unggul.

## **1.2 Penegasan Makna Judul**

Judul yang telah ditentukan yaitu Perancangan Desain Stiker *Standing Freezer* PT Great Giant Livestock untuk Supermarket Chandra Lampung, di mana pada laporan ini Penulis akan menjelaskan atau membahas seputar kegiatan yang telah dilakukan selama kerja praktek, bagaimana cara mendesain suatu media komunikasi agar mudah dipahami oleh semua kalangan dan penjelasan secara terperinci mengenai judul yang diambil sebagai berikut :

### 1. Perancangan

Perancangan penggambaran, perencanaan dan pengaturan beberapa elemen terpisah yang membuat satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

### 2. Desain

Bentuk rumusan dari proses pemikiran pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar yang berkaitan dengan kegunaan atau fungsi benda dan ketetapan pemilihan bahan serta memperhatikan segi keindahan.

### 3. Stiker

Media promosi yang pengaplikasiannya dengan cara ditempelkan pada produk atau benda sebagai identitas sebuah merek agar mudah dikenali oleh target market dan berguna juga untuk membedakan dengan kompetitor.

### 4. *Standing Freezer*

Lemari pembeku atau kulkas *freezer* yang memiliki fungsi khusus membekukan makanan untuk kebutuhan komersil

### 5. PT Great Giant Livestock

Anak perusahaan dari Gunung Sewu Group yang bergerak di bidang penggemukan sapi potong dan produksi susu segar. Dan menciptakan produk dengan merek Bonanza Beef dan Hometown Dairy. Bonanza Beef merupakan produk yang menjual berbagai jenis potongan daging sapi yang masih utuh maupun olahan (bakso). Sedangkan Hometown Dairy yaitu produk susu sapi murni di pasteurisasi yang memiliki ukuran 1L, 2L, dan 3L. Produk Bonanza Beef dan Hometown Dairy ini diperjualkan secara *online* dan *offline store*.

### 6. Untuk

Kata penghubung untuk menandai tempat.

### 7. Supermarket

Sebuah toko yang menjual segala kebutuhan sehari-hari. Barang barang yang dijual di Supermarket biasanya adalah barang barang kebutuhan sehari hari. Seperti bahan makanan, minuman, furnitur, pakaian, alat elektronik dan kebutuhan lainnya.

## 8. Chandra Lampung

Salah satu pusat perbelanjaan besar di Bandar Lampung, Indonesia. Chandra Lampung berdiri dari 18 Maret 1984 dan menjadi perusahaan lokal provinsi Lampung yang bergerak dibidang retail berupa barang kebutuhan pokok dan mulai berkembang menjadi toko serba ada.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah yang dapat dijabarkan menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan desain stiker *standing freezer* PT Great Giant Livestock untuk Supermarket Chandra Lampung yang baik dan mudah dipahami oleh khalayak umum?
2. Bagaimana penerapan *copywriting* dan *art directing* pada desain stiker *standing freezer* PT Great Giant Livestock untuk Supermarket Chandra Lampung yang baik dan mudah dipahami oleh khalayak umum?

### 1.4 Batasan Masalah

Dengan adanya penegasan makna judul, tentu harus ada batasan masalah agar Penulis tidak melampaui jauh dari permasalahan yang akan dibahas. Batasan-batasan masalah ini mencakup sebagai berikut :

1. Penulis membatasi masalah hanya pada seputar proses perancangan desain stiker *Standing Freezer* PT Great Giant Livestock untuk Supermarket Chandra Lampung
2. Penulis membatasi masalah hanya pada penerapan *copywriting* dan *art directing* pada desain stiker *standing freezer* PT Great Giant Livestock untuk Supermarket Chandra Lampung yang baik dan mudah dipahami oleh khalayak umum

## 1.5 Tujuan

Sebagai hasil dari Penulis yang telah melaksanakan kerja praktek pada PT Great Giant Livestock yang tentu memiliki berbagai tujuan agar bisa menjadi bekal ketika lulus keluar dari Universitas Esa Unggul dan terjun ke dunia kerja nyata. Tujuan-tujuan tersebut di antaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses perancangan desain stiker *standing freezer* PT Great Giant Livestock untuk Supermarket Chandra Lampung
2. Sebagai syarat kelulusan untuk mata kuliah kerja praktek pada semester 7 jurusan Desain Komunikasi Visual
3. Menerapkan rasa tanggung jawab dan disiplin selama masa kerja praktek terhadap pekerjaan dan kegiatan-kegiatan yang diberikan
4. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa kuliah ke dalam pekerjaan kerja praktek dan memperluas wawasan ilmu pengetahuan agar lebih siap di dunia kerja nyata
5. Menambah relasi dengan orang-orang baru selama kerja praktek yang dapat berguna di kemudian hari

## 1.6 Manfaat

Setelah menyelesaikan kerja praktek, 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 praktek ini juga memberikan manfaat kepada berbagai pihak, antara lain:

### 1.6.1 Manfaat Bagi Institusi

1. Kerja Praktek yang dilakukan oleh mahasiswa dapat menjadi sarana untuk menilai sejauh mana Universitas Esa Unggul Jakarta berhasil mendidik dan memberikan pemahaman teori mengenai dunia kerja pada para mahasiswanya

2. Menjalinkan kerjasama yang saling menguntungkan antara kedua belah pihak, yaitu antara kampus Universitas Esa Unggul Jakarta dengan perusahaan tempat magang PT Great Giant Livestock

### **1.6.2 Manfaat Bagi Perusahaan**

1. Meningkatkan nama baik perusahaan karena telah memberikan kesempatan pembelajaran dan pengalaman kerja yang bermanfaat bagi mahasiswa yang melakukan kerja praktek
2. Sebagai sarana perusahaan untuk mencari sumber daya manusia yang memiliki potensi dan dapat direkomendasikan menjadi karyawan tetap bagi perusahaan tersebut

### **1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat**

1. Dapat dijadikan referensi dan gambaran pada bagaimana pekerjaan di dunia kerja nyata yang dilakukan oleh desainer grafis
2. Sebagai acuan pada calon-calon mahasiswa yang akan menempuh pendidikan jurusan Desain Komunikasi Visual

## **1.7 Waktu dan Tempat**

Penulis melakukan kegiatan kerja praktek selama 3 bulan di PT Great Giant Livestock. Berikut keterangan lengkap tentang waktu dan tempat Penulis melakukan kerja praktek.

### **1.7.1 Waktu**

Penulis melaksanakan waktu kerja praktek sebagai seorang desainer grafis sebagai berikut:

Lama Kerja Praktek : 3 Bulan

Tanggal : 27 September 2019 – 27 Desember 2019

Hari kerja : 08.00 – 17.00 WIB (Senin, Selasa, Kamis dan Jumat)

### 1.7.2 Tempat

Penulis menempati posisi sebagai Desain Grafis. Lokasi perusahaan ditempat Penulis melakukan kerja praktek berada di:

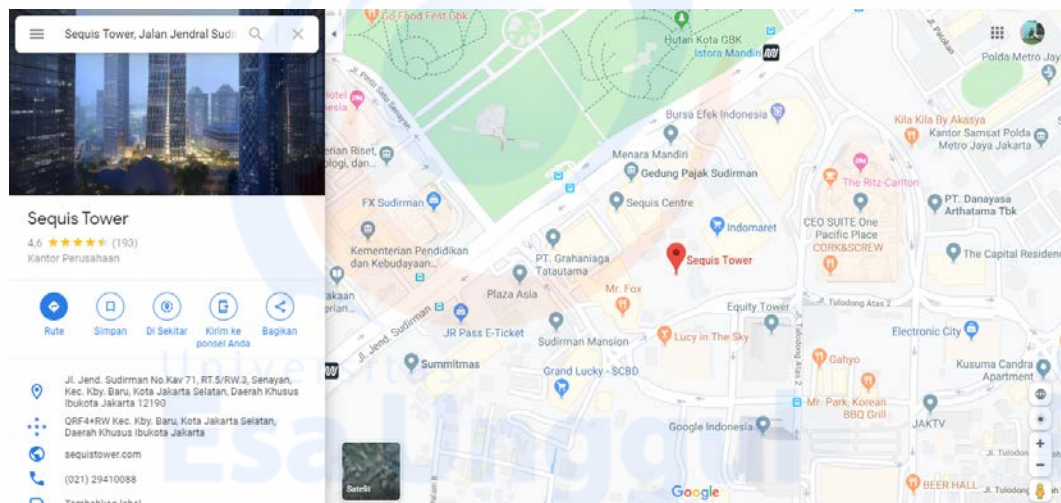
Perusahaan : PT Great Giant Livestock

Alamat : Sequis Tower

Jl. Jendral Sudirman No.Kav 71, RT.5/RW.3, Senayan,  
Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta  
12190

Telepon : (021) 5099 1888

Website : [www.bonanza-beef.co.id](http://www.bonanza-beef.co.id)  
[www.hometowndairy.com](http://www.hometowndairy.com)



**Gambar 1.1 Map Lokasi Kerja Praktek**

Sumber: <https://www.google.com/maps/place/> diunduh 25 November 2019, pukul 11.27 WIB