

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah cabang ilmu desain 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 tujuan persuasi yaitu mempengaruhi perilaku). Yang menarik dari sini adalah seorang sarjana DKV harus bisa mengolah pesan tersebut secara efektif, informatif dan komunikatif.

Banyak hal-hal mendasar yang dipelajari di program studi DKV. Mengembangkan bentuk bahasa visual (bermain gambar), mengolah pesan (bermain kata) keduanya untuk tujuan sosial maupun komersial, dari individu atau kelompok yang ditunjukkan kepada kelompok lainnya. Visual berwujud kreatif dan inovatif, sementara inti pesan harus komunikatif, efisien dan efektif saling mendukung agar tersampaikan dengan baik pada sasaran.

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 widagdo (1993:31) Desain Komunikasi Visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat Desain Komunikasi Visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan. Hal itu karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, Desain Komunikasi Visual juga berhadapan pada konskuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa.

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio,

dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Perjalanan kreatifnyaawali dari menemukenalipermasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisai final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetik, dan komunikatif. Di dalam ranah desain komunikasi visual ini dipelajari semua bentuk komunikasi yang bersifat komunikasi visual seperti desain grafis, desain iklan, desain multimedia interaktif.

Dengan memahami bentuk pesan yang ingin disampaikan, maka seorang desainer akan dengan mudah “mengendalikan” target sasaran untuk masuk ke dalam jejaring komunikasi visual yang ditawarkan oleh sang komunikator (Desainer Komunikasi Visual). Sebab sejatinya, karya desain komunikasi visual mengandung dua bentuk pesan sekaligus, yaitu pesan verbal dan pesan visual. Tetapi dalam konteks Desain Komunikasi Visual, bahasa visual mempunyai kesempatan untuk merobek konsentrasi target sasaran, karena pesannya lebih cepat dan sangat mudah dipahami oleh para pihak.

Desain Komunikasi Visual, sebagai suatu sistem pemenuhan kebutuhan manusia di bidang informasi visual melalui simbol-simbol kasat mata, dewasa ini mengalami perkembangan sangat pesat. Hampir di segala sektor kegiatan manusia, simbol-simbol visual hadir dalam bentuk gambar, sistem tanda sampai display di berbagai pusat perbelanjaan dengan segala aneka daya tariknya.

Disaat ini, Desain Komunikasi Visual merupakan suatu karya seni terap yang padat teknologi, mempunyai dampak sangat komperhensif kepada masyarakat sebagai khalayak sasaran karena keberadaanya mampu menginformasikan jasa dan produk baru kepada audience. Dalam hal bentuk atau visualnya, desain komunikasi visual berhadapan dengan sejumlah alat, teknik, bahan dan keterampilan. Ungkapan yang baik, akan lebih bernilai apabila didukung dengan teknik yang baik, dan ditunjang kepaiawaian dalam mewujudkannya.

Desain Multimedia Interaktif dipelajari dalam konteks tampilan dan perlengkapan desain, bukan interaksi manusia dengan komputer. Animasi dipelajari dalam konteks penciptaan gerak yang menarik, bukan

untuk bertutur dan bercerita. Cakupan wilayah kreatif desain multimedia interaktif diantaranya meliputi: animasi 3d, dan *Motion Graphic*, Fotografi, acara televisi, film dokumenter, film layar lebar, video klip, web desain, dan CD Interaktif.

Disinilah penulis menerima banyak pengetahuan serta pengalaman secara langsung proses kreatif di dunia kerja yang sesungguhnya. Bekerja untuk memahami setiap brief yang diberikan oleh General Manager, bekerja dengan tenggat yang sudah ditentukan dan tepat waktu, serta bekerja dibawah tekanan dari setiap revisi yang dikerjakan. Tentunya masih banyak pengalaman yang di dapat selama masa kerja praktek tiga bulan di Storial.co.

1.2 Penegasan Makna judul

“Perancangan Proses Produksi Book Trailer Penyap” Merupakan judul yang dipilih sebagai batasan penegasan makna judul dari laporan kerja praktik. Judul ini diambil sesuai keterkaitan dengan kerja praktek yang memproduksi sebuah *Video* yang mempromosikan buku premium Penyap sebagai media promosi sebelum launching, Pada laporan ini penulis akan membahas tentang kegiatan yang dilakukan oleh penulis 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 jauh dari permasalahan yang akan dibahas oleh penulis. Batasan-batasan masalah ini mencakup sebagai berikut : yaitu penulis membatasi masalah hanya pada seputar proses **“Perancangan Proses Produksi Book Trailer Penyap”**.

1.4 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang video yang menarik dengan menambahkan sentuhan grafis dan menggunakan teknik *cinematic*?
- b. Bagaimana menghasilkan sebuah video yang mampu menyampaikan pesan dan diterima oleh masyarakat?

1.5 Tujuan

Program Kerja Praktik bertujuan agar mahasiswa mampu:

- a. Mengetahui proses produksi Book Trailer Penyap, mulai dari proses Pra Produksi, Produksi, hingga Pasca Produksi
- b. Menerapkan pengetahuan dan kemampuan ke dalam dunia praktik sehingga mampu menumbuhkan pengetahuan kerja, profesionalitas kerja sesuai dengan latar belakang bidang ilmu mahasiswa.
- c. Melatih kemampuan mahasiswa untuk menjadi pribadi yang kreatif, mandiri, mampu bersikap, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan yang tepat dalam bekerja

1.6 Manfaat

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

1.6.1 Manfaat Bagi Institusi

- a. Terjalannya kerja sama “bilateral” antara Universitas dengan perusahaan.
- b. Universitas dapat meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman kerja praktik.
- c. Universitas yang akan dikenal di dunia industri

1.6.2 Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.
- b. Menambah wawasan setiap mahasiswa mengenai dunia industri.
- c. Menambah dan meningkatkan keterampilan serta keahlian dibidang praktek.

1.6.3 Manfaat Bagi Perusahaan

- a. Adanya kerjasama antara dunia pendidikan dengan dunia industri/ perusahaan sehingga perusahaan tersebut dikenal oleh kalangan akademis.

- b. Adanya kritikan-kritikan yang membangun dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Praktek Magang.
- c. Perusahaan akan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yan melakukan praktek.

1.7 Waktu & Tempat

Penulis melakukan kegiatan kerja praktik selama 40 hari di salah satu Platform menulis online di Jakarta yaitu PT. Storial atau yang biasa di kenal sebagai Storial.co. Berikut keterangan lengkap tentang waktu dan tempat penulis melakukan kerja praktik.

1.7.1 Waktu

Penulis melaksanakan waktu kerja praktik sebagai seorang *videographer* sebagai berikut:

Lama Kerja Praktik : 40 Hari

Tanggal : 9 Juli 2018 – 9 Oktober 2018

Hari Kerja : 10.00 – 19.00 WIB (Senin, Selasa)
: 13.00 – 19.00 WIB (Jumat)

1.7.2 Tempat

Di dalam PT. Storial penulis menempati posisi sebagai mahasiswa kerja praktik atau disebut juga mahasiswa magang yang ditempatkan sebagai *Videographer*. Lokasi perusahaan tempat menulis melakukan kerja praktik berada di:

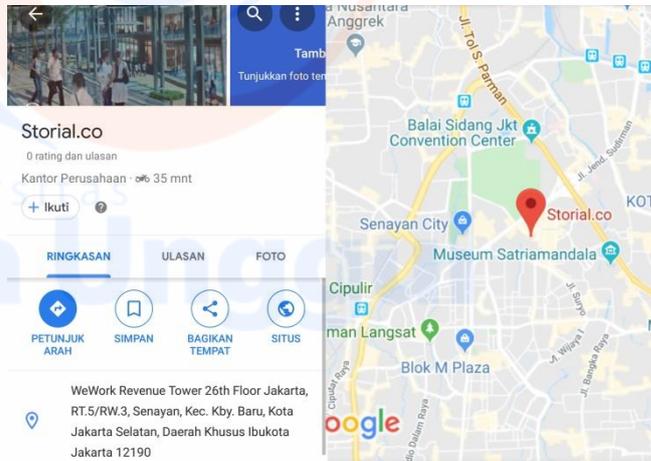
Perusahaan : PT. Storial Alamat: WeWork Revenue Tower 26th

Floor Jakarta, RT.5/RW.3, Senayan, Kec. Kby.

Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus

Ibukota Jakarta 12190.

Website : www.storial.co



Gambar 1.1 Lokasi Kerja Praktik

(Sumber <https://www.google.com/maps/place/> diunduh
1 November 2019 WIB 19:30 WIB)