

BAB I

PENDAHULUAN

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain komunikasi visual merupakan bidang keilmuan yang mempelajari tentang seni rupa dan desain, yaitu sebuah keilmuan yang mempelajari bagaimana menyampaikan pesan melalui sebuah karya visual. Di Indonesia banyak dijumpai di berbagai universitas yang menawarkan kepada mahasiswa dan mahasiswinya tentang disiplin ilmu desain komunikasi visual ini, khususnya di Universitas Telkom.

Ilmu desain komunikasi visual khususnya di Universitas Telkom dibagi menjadi tiga, yaitu diantaranya, Desain grafis, Multi Media, dan konsentrasi yang sedang saya ambil yaitu, Advertising. Pada prinsipnya keilmuan ini adalah sebuah perancangan untuk menyampaikan sebuah pola pikir dari penyampaian pesan ditujukan kepada penerima pesan dalam sebuah bentuk atau karya yang berwujud atau ada unsur visual yang komunikatif, efektif, efisien namun tepat (Yulianti, 2008:11). Menurut Yulianti, dijelaskan bahwa elemen-elemen ilmu desain komunikasi visual terdiri dari beberapa, diantaranya adalah : gambar, huruf, tata letak dan Warna yang dituangkan ke beberapa media, diantaranya : media cetak, elektronik dan audio visual.

Dalam mempelajari ilmu ini, penulis tidak hanya mempelajari teori dan praktek saja, melainkan diwajibkan untuk mendapatkan pengalaman kerja yang sesuai dengan jurusan dan konsentrasinya, yaitu program kerja profesi yang diberikan dan diwajibkan oleh Universitas Telkom dan mahasiswa dibebaskan untuk mencari sebuah perusahaan untuk memulai magang atau disebut kerja profesi yang sesuai dengan konsentrasinya dan sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi atau mata kuliah kerja profesi.

Untuk bisa menjadi profesional dan menjadi mahasiswa yang berkualitas, bukan hanya mempelajari teori saja, namun harus diaplikasikan melalui sebuah pekerjaan, karena dunia kerja adalah yang paling utama dalam menciptakan karakter profesional juga bisa bermanfaat untuk banyak orang. Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia, Profesi adalah sebuah bidang pekerjaan yang dilandasi oleh sebuah keahlian, kejuruan, keterampilan juga kejujuran tertentu.

Dengan dilakukannya sebuah kerja profesi, mahasiswa kini bukan hanya bertanggung jawab dengan tugas perkuliahan, namun mahasiswa juga memiliki sebuah tanggung jawab di sebuah perusahaan, dan ini merupakan sebuah simulasi terbaik untuk membangun karakter profesional.

1.2 Topik Laporan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis membuat laporan kuliah kerja praktik dengan judul topik laporan “peran designer dalam sebuah media promosi perusahaan”

1.3 Tujuan Kuliah Kerja Praktik

Adapun tujuan dilakukannya Kuliah Kerja Praktik adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

- a. Untuk menambah pengalaman dan pengetahuan mahasiswa mengenai kegiatan DKV.
- b. Untuk menambah wawasan mahasiswa tentang bidang DKV.
- c. Untuk memahami penerapan teori-teori yang diperoleh pada saat perkuliahan.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Sebagai wahana untuk mengaplikasikan teori yang diperoleh pada saat perkuliahan ke dalam praktik kerja di PT.Faber Castell International Indonesia.
- b. Sebagai bekal untuk mempersiapkan diri ke dunia kerja.
- c. Untuk mengetahui peran divisi design PT.Faber Castell International Indonesia.
- d. Untuk mengetahui kegiatan divisi design PT.Faber Castell International Indonesia.

1.4 Kegunaan Kuliah Kerja Praktik

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Adapun kegunaan dari kegiatan KKP secara teoritis sebagai berikut :

1. Dapat mengaplikasikan teori-teori yang telah dipelajari selama perkuliahan pada Divisi Humas dan Protokol Direktorat Jenderal Pemasarakatan.
2. Mendapat pemahaman kajian teori terkait di bidang Disain Komunikasi Visual.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan dari kegiatan KP secara praktis sebagai berikut :

Manfaat praktis yang penulis dapatkan selama masa Kerja Praktik (KP) adalah mengetahui secara langsung bagaimana pekerjaan divisi desain di PT. Faber Castell International Indonesia.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyelesaian dari laporan ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, topik laporan, tujuan kuliah kerja praktik, kegunaan kuliah kerja praktik dan sistematika penulisan.
2. BAB II Kerangka Teori yang berisi tentang tinjauan pustaka dan prosedur ideal (teoritis) sesuai topik laporan.
3. BAB III sejarah, gambaran dan ruang lingkup pekerjaan, gambaran unit kerja, struktur organisasi, serta pelaksanaan kegiatan kuliah kerja praktik.
4. BAB IV Pembahasan yang berisi tentang gambaran kegiatan selama kuliah kerja praktik dan pembahasan perbandingan pelaksanaan kegiatan kuliah kerja praktik antara teori dan praktik.
5. BAB V Penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.

1.6 Waktu dan Tempat

Penulis melakukan kegiatan kerja praktik selama 3 bulan di salah satu perusahaan digital di Jakarta Selatan yaitu PT.Faber-Castell International Indonesia. Berikut keterangan lengkap tentang waktu dan tempat penulis melakukan kerja praktik.

1.6.1 Waktu

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

Lama Kerja Praktik : 3 Bulan
Tanggal : 7 Oktober 2018 – 13 Januari 2019
Hari kerja : 08.00 – 17.00 WIB (Senin, Selasa, dan Jumat)

1.6.2 Tempat

Penulis menempati posisi sebagai desainer grafis. Lokasi perusahaan ditempat penulis melakukan kerja praktik berada di:

Perusahaan : PT. Faber-Castell International Indonesia
Alamat : Sentra Latumeten Blok AA-10, Jl. Prof Dr. Latumeten No. 50, Jelambar Baru, Grogol petamburan, RT.1/RW.1, Jelambar Baru, Kec. Grogol petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510
Telepon : (021) 56965311
Website : <https://www.faber-castell.co.id/>