

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia grafika pada perjalanannya telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dimulai dari proses pracetak, cetak hingga pasca cetak. Membicarakan dunia grafis tidak akan lepas dari dunia percetakan. Hal ini dikarenakan grafis dan cetak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Semakin berkembangnya teknologi saat ini membuat persaingan dalam dunia industri grafika, khususnya di Indonesia, diharapkan selalu mencari informasi dan pengalaman agar selalu siap untuk memasuki dunia pekerjaan khususnya di bidang percetakan. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, dinamis dan maju di berbagai bidang saat ini, membuat seseorang harus dapat selalu *up to date* mengikuti, memahami dan mempelajari perkembangan tersebut.

CV. Dimensi Studio pun hadir sebagai salah satu instansi atau lembaga yang bergerak dalam bidang percetakan yang berada di Kota Tanjungpandan, Belitung. Dimensi Studio yang awalnya lebih berfokus pada bidang audio visual, seperti *video shooting*, *editing video*, iklan, *editing* proses acara tertentu, pembuatan *video company profile*, bahkan dapur rekaman atau *editing* musik karena pendirinya sendiri merupakan penyanyi lagu daerah di Belitung. Namun, seiring perkembangan akan kebutuhan mesin cetak, khususnya di daerah Kota Tanjungpandan yang pada saat itu cukup minim industri percetakan, Dimensi Studio pun memperluas bidang bisnisnya ke dunia percetakan.

CV. Dimensi Studio sendiri terus berkembang dan semakin maju dalam bisnis audio visual maupun usaha percetakan karena memiliki banyak pelanggan tetap yang menyukai kinerja di Dimensi Studio. Dimensi Studio pun berfokus pada usaha percetakan, seperti pembuatan *Banner*, Kartu Nama, Undangan, Brosur, *Wobbler*, *Booklet*, *Stationery*, poster, kalender dan banyak

lainnya sampai pembuatan stempel. Adapun berbagai jenis media yang digunakan saat proses mencetak, seperti bahan cetak (Kertas, Karton, Stiker, Kaca, Akrilik, dll), mesin cetak, tinta yang digunakan dan lainnya.

Dalam dunia usaha percetakan, ada begitu banyak aspek yang turut berperan serta dalam mendukung kesuksesan usaha tersebut. Salah satu diantaranya adalah desain dari produk percetakan. Desain dalam dunia percetakan merupakan bentuk spesifik dari desain grafis dan sering disebut dengan nama desain *print*. Hal ini mengacu pada sebuah bentuk komunikasi visual yang berupaya menyampaikan informasi kepada *audience* dalam bentuk desain yang sengaja ditampilkan atau dicetak di atas material fisik berupa kertas, kain, dan material lainnya, bukan secara *digital*. Oleh karena itu, penulis hadir sebagai tenaga kerja *Graphic Designer* untuk memberikan desain grafis yang menarik mampu mengantarkan pesan kepada para *audience* dengan maksimal dan hal ini pastinya akan membawa keuntungan bagi para klien dan instansi. Penulis memiliki tanggung jawab untuk membantu desain pesanan klien dengan *control* dari *senior designer*, penulis yang memiliki jurusan Desain Komunikasi Visual berharap dapat menerapkan ilmu yang sudah dipelajari pada saat melakukan kerja magang.

Ilmu desain grafis itu sendiri mengacu pada berbagai elemen mulai dari warna, tulisan, gambar, pemilihan huruf, penempatan gambar dan teks, dan lain sebagainya. Penulis juga bertujuan untuk lebih memahami perkembangan yang terjadi dalam jasa desain grafis terutamanya pada media cetak yang digunakan yaitu jasa *digital printing*. Penulis juga dapat mengerjakan bagaimana ruang lingkup pekerjaan yang diberikan sebagai Mahasiswa Desain Komunikasi Visual sebelum benar-benar terjun ke dunia kerja nyata dengan kegiatan suatu kantor atau perusahaan yang bergerak di bidang yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual, hingga 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 dipilih yaitu “Perancangan Pembuatan Desain *Digital Printing* di CV. Dimensi Studio”. Pada laporan ini penulis akan menjelaskan atau membahas tentang kegiatan yang penulis lakukan pada saat kerja praktik, juga bagaimana cara mendesain suatu media cetak, khususnya *Digital Printing*, agar klien mampu mengantarkan pesan kepada para *audience* dengan maksimal dan penjelasan secara terperinci mengenai judul yang diambil sebagai berikut:

### 1. Perancangan

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik.

### 2. *Digital Printing*

*Digital Printing* adalah metode dalam percetakan *modern* yang melibatkan teknik digital sebagai media transfer antara materi ke media percetakan. Secara lebih umumnya pengertian *digital printing* dapat disimpulkan sebagai proses cetak gambar yang sudah didesain menuju ke material atau media fisik.

### 3. CV. Dimensi Studio

Salah satu instansi atau lembaga yang bergerak dalam bidang percetakan yang berlokasi di Jl. Gaparman no.20, Rt.10 Rw.05, Kelurahan Lesung Batang, Kota Tanjungpandan, Belitung, 33412.

## 1.3 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 hanya pada seputar proses Perancangan desain

*digital printing* di CV. Dimensi Studio.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan desain *digital printing* banner promosi CV. Dimensi Studio yang menarik dan informatif?
2. Bagaimana proses penerapan *Copy Writing* dan *Art Directing* pada perancangan *digital printing* banner promosi CV. Dimensi Studio yang menarik dan informatif?
3. Bagaimana proses *Layout* perancangan *digital printing* banner promosi CV. Dimensi Studio yang menarik dan informatif?

#### 1.5 Tujuan

Sebagai hasil dari Penulis yang telah melaksanakan kerja praktik pada Instansi CV. Dimensi Studio yang tentu memiliki berbagai tujuan agar bisa menjadi bekal ketika lulus dari Universitas Esa Unggul dan terjun ke dunia kerja nyata. Tujuan-tujuan tersebut di antaranya sebagai berikut:

1. Mengetahui proses perancangan *digital printing* banner promosi CV. Dimensi Studio yang menarik dan informatif.
2. Mengetahui proses penerapan *Copy Writing* dan *Art Directing* pada perancangan *digital printing* banner promosi CV. Dimensi Studio yang menarik dan informatif.
3. Mengetahui proses *Layout* perancangan *digital printing* banner promosi CV. Dimensi Studio yang menarik dan informatif.
4. Mengaplikasikan teori dan praktik desain grafis secara langsung pada dunia kerja.
5. Sebagai persyaratan untuk memenuhi tanda kelulusan mata kuliah kerja praktik jurusan Desain Komunikasi Visual.

## **1.6 Manfaat**

Setelah menyelesaikan kerja praktik, tentu banyak manfaat yang di dapat oleh Penulis, salah satunya seperti merasakan bagaimana pekerjaan seorang *creative designer* 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. Program magang 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. Menjalin kerjasama yang saling menguntungkan antara kedua belah pihak, yaitu antara kampus Universitas Esa Unggul Jakarta dengan perusahaan tempat magang CV. Dimensi Studio.

### **1.6.2 Manfaat Bagi Perusahaan**

1. Meningkatkan citra perusahaan karena telah memberikan kesempatan pembelajaran dan pengalaman kerja yang bermanfaat bagi mahasiswa yang melakukan kerja praktik.
2. Mendapatkan tenaga kerja yang sesuai kebutuhan dengan mengeluarkan biaya yang lebih terjangkau, menjalin ikatan dengan pihak institusi dan menjadikan produktivitas lebih meningkat

### **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.
3. Sebagai perbandingan pekerjaan sebagai desainer grafis dengan pekerjaan di bidang yang lain.

