

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

DKV atau Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari tentang komunikasi yang diaplikasikan dalam rancangan visual. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan. Sedangkan visual dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat dilihat dengan mata. Berdasarkan dua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa desain komunikasi visual adalah “suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan *layout* (tata letak/perwajahan)” (Kusrianto, (2007: 2).

Dalam dunia industri kreatif keberadaan desain komunikasi visual sangatlah penting dan dibutuhkan. Apalagi di zaman dimana teknologi sedang bertumbuh dengan pesat. Oleh karena itu desain komunikasi visual memiliki potensi mendorong pertumbuhan sektor industri apa saja. Kebutuhan pelaku usaha di bidang apapun saat ini membutuhkan *branding*, strategi pemasaran dan identitas visual yang dimana desain komunikasi visual bisa berperan penuh dalam hal tersebut.

Identitas visual adalah bagaimana cara anda membentuk suatu persepsi dan menciptakan kesan melalui elemen merek yang terlihat. Gambar adalah bentuk komunikasi yang kuat, khususnya karena tidak berkomunikasi dengan kata-kata. Identitas visual berguna untuk menyampaikan apa yang ingin disampaikan melalui pesan-pesan yang berbentuk visual. Bisa jadi gambar ilustrasi, tipografi atau yang lainnya. Dengan terbentuknya identitas visual, *brand* yang dimiliki pelaku usaha tersebut dapat dikenal secara luas kepada target yang ingin dituju ataupun masyarakat luas. Identitas visual sendiri itu meliputi nama, logo, warna yang menjadi ciri khas, *font* atau tipografi dan elemen desain yang membantu *brand* tersebut menjadi semakin

dikenal. Identitas visual juga dibuat secara konsisten, hal ini berguna agar konsumen dimudahkan dalam memilih dan mengingat suatu brand.

Laporan Praktik Profesi ini berisi tentang pengalaman saya kerja praktik di studio desain yang bernama ORN Indonesia. ORN Indonesia adalah studio desain yang berdiri pada tahun 2016 di Surabaya, merupakan studio yang memberika jasa terkait dengan segala kebutuhan desain. Contohnya strategi *branding*, *web* desain, foto atau video produk, desain interior ataupun kebutuhan desain akan *wedding*. Salah satu *project* yang dikerjakan oleh studio ORN adalah mem-*branding coffe shop*. Sesuai permintaan *client*, ORN studio diminta untuk mengerjakan logo, visual identitas sampai dengan desain interiornya.

1.2 Tujuan Praktik Profesi

Tujuan yang ingin dicapai selama pelaksanaan praktik rofesi

1. Memperbanyak pengalaman dan pengetahuan dalam dunia kerja professional
2. Belajar adaptasi di dunia kerja profesional dalam bidang desain komunikasi visual
3. Menerapkan ilmu yang sudah di dapat ke dalam dunia kerja
4. Memiliki sudut pandang dan cara berfikir yang baru untuk menghadapi persoalan kedepannya

1.3 Manfaat Praktik Profesi

1.3.1 Bagi Mahasiswa

1. Memperoleh ilmu dan pengalaman terkait bidang yang ditekuni selama pelaksanaan praktik profesi
2. Sebagai bekal dalam dunia kerja professional dibidang desain
3. Memiliki gambaran prospek kerja yang sesuai dengan bidang studi yang dimiliki mahasiswa

1.3.2 Bagi Perguruan tinggi

1. Mencipakan hubungan Kerjasama antara perguruan tinggi dan perusahaan
2. Memperoleh gambaran materi yang diberikan perusahaan sebagai informasi untuk pengembangan materi Pendidikan saat perkuliahan

1.3.3 Manfaat bagi perusahaan

1. Perusahaan mendapatkan bantuan tenaga kerja dari mahasiswa yang melakukan praktik profesi
2. Dikenal oleh kalangan akademisi karena adanya kerja sama dengan perguruan tinggi

1.4 Metode Pelaksanaan

1.4.1 Persyaratan Praktik Profesi

1. Persyaratan Akademik

Mahasiswa yang memprogram Praktik Profesi harus mematuhi persyaratan akademik sebagai berikut:

- Telah/sedang menempuh kuliah minimal 90 SKS/ 5 semester.
- Telah menyelesaikan mata kuliah penunjang Praktik Profesi.
- Lulus mata kuliah Desain Komunikasi Visual 3.

2. Persyaratan Pelaksanaan Praktik Profesi

a. Waktu Pelaksanaan Praktik Profesi:

- Pelaksanaan Praktik Profesi dilakukan selama 80 jam. Dilaksanakan minimal 2 minggu dan maksimal 2 bulan (8 jam/ hari kerja) Selama melaksanakan Praktik Profesi mahasiswa harus membuat laporan Praktik Profesi.
- Selama melaksanakan Praktik Profesi mahasiswa harus asistensi ke Dosen Pembimbing Praktik Profesi (PP) di Prodi.

b. Jadwal Pelaksanaan

- Pelaksanaan Praktik Profesi dilaksanakan pada saat libur semester ganjil dan libur semester genap, agar tidak mengganggu proses perkuliahan.

c. Persyaratan Praktik profesi

- Biaya administrasi praktik profesi akan dibayarkan di Rektorat pada waktu akan menempuh tugas akhir

d. Alternatif Pilihan Bidang Praktik Profesi

Mahasiswa diberikan pilihan bidang praktik profesi antara lain:

1. *Interactive Multimedia* dan *Web Desain*.
2. Fotografi (Fotografi Model *Fashion*, Fotografi Profil Tokoh, Fotografi untuk Ilustrasi Cover Majalah, Buku, Tabloid, CD, Kaset dan sejenisnya)
3. Videografi (*Video Mapping, Video Clip, Animasi*).
4. *Advertising (Art Director, Copywriter, Graphic Designer, Visualizer)*.
5. Media
 - Media Cetak/ penerbitan: *Artistik Layout, Editorial, Graphic Designer, Illustrator, Komik, Ceregam, Karikatur, Buku Profil*
 - TV: *Programme Concept, Art Director, Graphic Designer, Opening Editor, Copywriter.*
 - Radio: *Art Director, Copywriter.*
6. *Production House (Editing, Art Director, Artistik, Storyboard, Desain Opening Tune, Bumper Judul)*
7. *Enterpreneurship* (Kewirausahaan: Manajerial dalam *mem-branding* dan promosi berdasarkan perusahaan mandiri).
8. Desainer untuk industri sistem informasi visual dan visual *branding (Graphic Design: Corporate Identity, Company Profile, Promosi Produk Komersil, Kemasan, Sign System, Visual Merchandising)*.
9. *Animasi 2D dan 3D (Concept Art, Key Frame, Key Visual, Background Colouring, Character Design)*.

3. Persyaratan Administrasi

- Mengumpulkan transkrip nilai
- Pendaftaran dibuka pada awal semester, evaluasi dilakukan pada akhir semester

4. Persyaratan Perusahaan

- Perusahaan berbadan CV atau PT
- Ruang lingkup pekerjaan di bidang Desain Komunikasi Visual, namun perusahaan tidak harus bergerak di lingkup Desain Komunikasi Visual
- Satu perusahaan maksimal diisi oleh 2 mahasiswa dengan pekerjaan yang berbeda

1.4.2 Pelaksanaan kegiatan

a. Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Nama Tempat : ORN Indonesia

Alamat : Jl. Ketintang Baru Sel. IV No.72, Ketintang, Kec,
Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur 60231

Telp : 082331040206

Bidang Pekerjaan : Desain Grafis

b. Waktu Pelaksanaan Kegiatan

Tanggal : 29 Juli – 29 Agustus 2020

Jam Kerja : 10.00 – 17.00