

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu pokok dalam mempelajari konsep desain komunikasi dalam bisang kreatif yang penyampaian pesannya menggunakan berbagai media secara visual dengan elemen grafis seperti gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan tata letak (layout) dengan begitu ilmu tersebut dapat mudah diterima oleh banyak orang yang menjadi sasaran penerima pesan (Herliani & Suryana, 2015). Penulis menyimpulkan bahwa Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu desain yang mempelajari sebuah konsep komunikasi berbentuk visual dari berbagai media yang berupa gambar, typografi, videografi, media interaktif dan media visual lain agar dapat tersampaikan dengan baik oleh penerima pesan. Dengan adanya ilmu desain sehingga dapat disalurkan pada berbagai media yang bisa digunakan dalam berbagai bidang seperti periklanan, pembuatan logo, penyalur informasi secara visual seperti Infografis. Salah satu bentuk pembuatan yang berkaitan dengan desain pada tempat Praktik Profesi yang dikerjakan oleh penulis yaitu Infografis.

Infografis merupakan visualisasi data yang menyajikan informasi secara lengkap dengan tujuan memberikan pemahaman yang lebih mudah dan cepat, dengan adanya kemajuan Infografis yang sederhana ini mampu membantu memberikan sajian informasi yang membosankan yang hanya menjelaskan dengan kata – kata dapat membuat informasi tersebut terlihat tidak membosankan (Saptodewo, 2014). Sehingga pada infografis ini penulis merancang dengan konsep yang matang dengan adanya *creative brief* sehingga masyarakat dengan mudah memahami makna informasi yang sedang disampaikan dengan konsep visual yang sesuai dengan teks informasi tersebut. Penulis melakukan *Creative brief* dengan melakukan diskusi langsung terhadap pembimbing lapangan pada bagian divisi desain secara empat mata. Pembahasan yang dilakukan yakni pembahasan terkait konsep, warna, dan teks. Dapat dijelaskan dengan penggambaran piramid sebagai berikut :



Gambar 1.1 Alur *Creative Brief*

Didalam pembuatan infografis penulis melakukannya dengan penggunaan software Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Hampir keseluruhan pengerjaan dilakukan dengan menggunakan Adobe Photoshop mulai dari pembuatan background, teks, warna, penataan. Adobe Illustrator digunakan penulis untuk kebutuhan pembuatan karakter vector namun tidak semua karakter di rancang menggunakan Adobe Illustrator namun Sebagian juga dibuat menggunakan Adobe Photoshop. Bahan dalam pembuatan yang digunakan penulis ketika pembuatan Infografis pada Adobe Photoshop menggunakan brush tool, type tool, dan sisanya menyesuaikan kebutuhan dalam mendesain Infografis tersebut.

Salah satu media penyalur infografis yang masih sering dipergunakan adalah website sebagai salah satu media informasi. Dibandingkan dengan media massa yang lain website merupakan media yang memiliki banyak kelebihan dalam penyampaian informasi, mudah digunakan, dan secara tidak sadar web sering digunakan dan dicari dalam berbagai sumber informasi. Web merupakan tempat dimana tiap orang mampu mencari informasi dan memudahkan pengguna dalam melakukan pengunduhan maupun mengunggah data (Herliani & Suryana, 2015). Di tempat penulis melakukan Praktik Profesi website bukan menjadi hal utama dalam yang dikerjakan penulis, melainkan penulis hanya mendesain Infografis sebagai isi konten dari website dari situs [disemua.com](http://disemua.com) tersebut. Hal yang mampu menarik website dapat dikaitkan dengan penambahan infografis. Hingga saat ini perusahaan BBSTV tempat penulis melakukan kegiatan Praktik Profesi masih aktif dalam websitenya yaitu [disemua.com](http://disemua.com). Tahapan yang dilakukan penulis setelah pembuatan infografis yaitu menyerahkan hasil final infografis kepada embimbing lapangan pada divisi desain untuk dijadikan konten website [disemua.com](http://disemua.com). Penulis tidak ditugaskan dalam mempublis konten website namun melakukan penyerahan desain Infografis sebagai konten website.

Perusahaan BBSTV merupakan sebuah perusahaan pertelevisian milik Indonesia yang menyajikan berbagai informasi yang sifatnya informatif, komunikatif, edukatif. Infografis juga menjadi salah satu sumber informasi yang digunakan perusahaan BBSTV yang disajikan melalui situs website yaitu [disemua.com](http://disemua.com).

## **1.2 Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dari program magang ini adalah :

1. Memperoleh suatu ilmu desain dan komunikasi untuk terjun ke dunia kerja di masa yang akan datang, dan menjadi sarjana yang siap menyelesaikan program sarjana.

2. Memperoleh pengalaman nyata dalam bekerja, bagaimana cara berkomunikasi dan bersosialisasi dalam lingkungan kerja.
3. Melatih sikap lebih bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang di dapat dari perusahaan dan menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan deadline yang di tentukan.
4. Mengimplementasikan teori/ilmu desain mulai dari konsep hingga final yang diperoleh di bangku kuliah dengan praktek di instansi atau perusahaan.
5. Mengetahui tata cara kerja dan tingkatan yang berlaku di perusahaan dalam menjalani proses kerja, baik dalam tim maupun individual.

### **1.3 Manfaat Praktik Profesi**

#### **1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

- Memperoleh ilmu-ilmu yang tidak didapatkan secara teori di kelas seperti pengalaman bagaimana bertemu dengan client dan bekerja dalam team yang efektif dan efisien.
- Sebagai orientasi awal memahami suasana kerja di sebuah instansi perusahaan.
- Memahami tingkat permasalahan dan kesulitan yang di hadapi dalam dunia kerja.
- Sebagai tolak ukur untuk lebih mengembangkan kemampuan

#### **1.3.2 Manfaat Bagi Program S1 Desain Komunikasi Visual**

- Melatih sikap lebih bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang di dapat dari perusahaan.
- S1 Desain Komunikasi Visual akan dikenal di dunia industri dan meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman praktek profesi

#### **1.3.3 Manfaat Bagi Universitas**

- Adanya kerjasama antara dunia pendidikan dengan dunia industry / perusahaan sehingga perusahaan tersebut dikenal oleh kalangan akademis.
- Terjalannya kerjasama antara S1 Desain Komunikasi Visual dengan pihak BBSTV.

- Adanya kritikan-kritikan yang membangun dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan praktek profesi.
- Perusahaan akan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa praktek profesi.

## **1.4 Metode Pelaksanaan**

### **1.4.1 Persyaratan Praktik Profesi**

#### **a. Persyaratan Akademik**

Mahasiswa yang mengikuti program Praktik Profesi harus memenuhi persyaratan akademik sebagai berikut :

- Telah / sedang menempuh kuliah minimal 90 SKS / 5 semester.
- Telah menyelesaikan mata kuliah penunjang materi Praktik Profesi, sudah lulus mata kuliah perancangan Desain Komunikasi Visual 1 sampai 3.

#### **b. Persyaratan Administrasi**

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

#### **c. Persyaratan Perusahaan**

- Perusahaan berbadan CV atau PT
- Ruang lingkup pekerjaan praktik profesi di bidang Desain Komunikasi Visual, namun perusahann tidak harus bergerak di bidang Desain Komunikasi Visual.
- Satu perusahaan maksimal dimasuki 2 mahasiswa dengan pekerjaan yang berbeda.

#### **d. Persyaratan Pelaksanaan Praktik Profesi**

- 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 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 dibayarkan di Rektorat pada waktu akan menempuh Tugas Akhir.
- e. 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 : Artistic Layout, Editorial, Graphic Designer, Illustrator, Komik, Cergam, Karikatur, Buku Profil.
  - TV : Programme Concept, Art Director, Graphic Designer, Opening Editor, Copywriter.
  - Radio : Art Director, Copywriter.
6. Production House (Editing, Art Director, Artistic, Storyboard, Desain Opening Tune, Bumper Judul)
7. Entrepreneurship (Kewirausahaan : Manajerial dalam membranding dan promosi berdasarkan perusahaan mandiri)
8. Desainer untuk industry system 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 Visul, Background Colouring, Character Design).

## **1.4.2 Pelaksanaan Kegiatan**

### **a. Tempat Pelaksanaan Kegiatan**

Praktik Profesi dilaksanakan di kantor PT. Bama Berita Sarana Televisi (BBSTV) Surabaya Jawa Timur

### **b. Waktu Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan praktik profesi dilaksanakan pada saat libur semester genap, agar tidak mengganggu proses perkuliahan, dilakukan selama 8 jam/hari kerja atau dalam kurun waktu 1 bulan. Kegiatan praktek profesi mulai dilaksanakan mulai tanggal 22 Juli 2020 hingga 31 juni 2020, dengan jam kerja :

Hari : Senin – Jumat

Pukul : 10.00 – 17.00 WIB