

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi pada zaman sekarang mulai melaju pesat. Tidak menutup kemungkinan industri multimedia juga ikut berkembang seperti pembuatan desain grafis, baik manual maupun digital sekalipun.

Pada pembuatan desain terdapat definisi macam-macam gaya dan juga banyak jenis macam desain. desain sendiri terbagi lagi menjadi beberapa misalnya Art Deco, Swiss Style, dan Futurism Style

*“Menurut Suyanto (1997:118) desain grafis didefinisikan sebagai ”aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi”.*

*“Menurut Philip Kotler Packaging adalah: “segala sesuatu yang ditawarkan ke pasar untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan” (1997:52).*

Untuk menampilkan image dan pandangan terhadap suatu isi produk, maka Packaging biasanya dibentuk atau di desain sedemikian rupa, sehingga pesan yang akan disampaikan akan dapat ditangkap oleh pemakai produk dengan baik. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik.

*“Menurut Jessica Helfand (2004:71) Desain Grafis adalah “kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat”.*

Desain grafis ini digunakan untuk produksi media informasi dan komunikasi secara teknologi apa saja karya yang telah dibuat, maka dari itu desain grafis ini mempermudah dalam bisnis di PT. Trivia Nusantara. Di dalam sebuah perusahaan terdapat beberapa divisi yang digunakan untuk saling menunjang dalam kerja sama agar mencapai target perusahaan yang telah ditetapkan. Dalam divisi ini mempunyai karya masing-masing sesuai dengan jobdesk yang ada. Dalam desain grafis ini karyanya di jadikan satu dan pembagiannya berdasarkan divisi yang ada, namun pembagian secara tersurat agar orang mampu memahami secara instan.

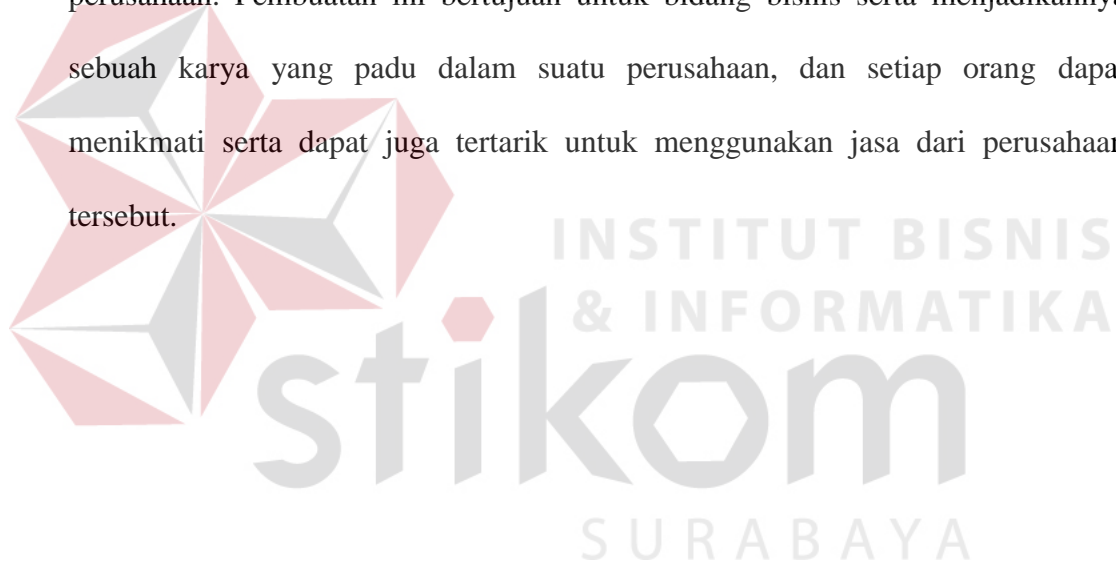
Desain grafis yang di buat penulis ini merupakan tugas yang diberikan oleh PT. Trivia Nusantara untuk menyelesaikan kuliah Kerja Praktik penulis. Karena itu penulis menyiapkan dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan agar mampu menghadapi dunia kerja dan juga memahami suatu *deadline* kerja.

Oleh karena itu, mata kuliah Kerja Praktik sebagai langkah awal dalam menghadapi dunia kerja sebelum benar-benar terjun dalam dunia kerja nantinya. Dalam proses Kerja Praktik seorang mahasiswa mampu berpotensi untuk mengembangkan dan juga menerapkan ilmu dari Komputer Multimedia yang telah diperoleh sebelumnya saat proses perkuliahan yang telah diajarkan, dan tentu saja juga menambah relasi serta koneksi dalam dunia kerja.

Matakuliah Kerja Praktik adalah salah satu matakuliah yang harus ditempuh oleh mahasiswa STIKOM Surabaya D4 Komputer Multimedia. Diharapkan

setelah menempuh Kerja Praktik mahasiswa mampu menerapkan serta mengimplementasikan di dalam karya selanjutnya. Dengan mengetahui hal tersebut maka penulis memilih Kerja Praktik di PT. Trivia Nusantara karena penulis tertarik akan pengkombinasian antara berbagai macam bentuk desain yang akan diberikan nantinya.

Dalam Kerja Praktik ini akan diambil topik tentang membuat desain grafis dengan membagi setiap divisi untuk dijadikan dalam satu karyanya dalam suatu perusahaan. Pembuatan ini bertujuan untuk bidang bisnis serta menjadikannya sebuah karya yang padu dalam suatu perusahaan, dan setiap orang dapat menikmati serta dapat juga tertarik untuk menggunakan jasa dari perusahaan tersebut.



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka ditemukan rumusan masalah di dalam pembuatan desain grafis berupa undangan pernikahan ini antara lain:

1. Bagaimana membuat desain grafis Undangan Pernikahan dan Packaging dari klien PT. Trivia Nusantara?
2. Bagaimana menyatukan karya setiap bentuk desain sehingga menjadi desain undangan pernikahan dan Packaging yang baik dan terkonsep?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan laporan membutuhkan beberapa batasan masalah. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam pembuatan desain grafis ini antara lain:

1. Membuat desain grafis berupa undangan pernikahan dan Packaging
2. Menyatukan karya setiap bentuk desain dan Packaging menjadikan lebih mudah dimengerti.

## 1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka tujuan pun dapat di tentukan. Tujuan dari pembuatan desain grafis berupa undangan pernikahan dan Packaging ini antara lain:

1. Membuat desain grafis undangan pernikahan dan Packaging di PT. Trivia Nusantara
2. Memadukan karya agar menjadi sebuah desain grafis undangan pernikahan dan Packaging yang mempunyai *workflow*.
3. Mengaplikasikan materi-materi yang telah diperoleh dari mata kuliah di bangku perkuliahan.

### 1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan desain grafis sangat banyak. Dalam pembuatan desain grafis, manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Menambah relasi dalam lingkup kerja.
2. Menambah pengalaman kerja di bidang Multimedia.
3. Membentuk sikap kerja professional, kritis serta memahami *deadline* kerja.

### 1.6 Pelaksanaan

Kerja Praktik ini dilaksanakan di PT. Trivia Nusantara yang beralamat di di jalan Barata Jaya 13 No 22 Surabaya, Jawa Timur, di bagian divisi Multimedia. Waktu pelaksanaan Kerja Praktik terhitung dari tanggal 7 Juli 2014 sampai tanggal 7 Agustus 2014 dari hari Senin sampai Sabtu mulai pukul 07.30 WIB sampai pukul 16.30 WIB.

## **1.7 Kontribusi**

Pembuatan desain grafis undangan pernikahan dan Packaging ini merupakan bagian dari salah satu media bisnis dalam berwirausaha kepada para klien yang sesuai dengan segmentasi perusahaan dan tentu saja juga menjadi portofolio perusahaan.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Laporan Kerja Praktik ini terdiri dari beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari berbagai sub-sub bab yang bertujuan untuk menjelaskan pokok-pokok bahasan dalam penyusunan laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, pelaksanaan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II PROFILE PERUSHAAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, domisili perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan.

### **BAB III LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini dibahas berbagai teori dasar tentang pembuatan desain grafis, serta pengaplikasiannya pada adobe Corel Draw yang mengacu pada prinsip-prinsip dari apa yang harus diterapkan pada sebuah karya.

### **BAB IV METODOLOGI DAN IMPLEMENTASI KARYA**

Dalam bab ini menjelaskan metode-metode kerja selama melakukan Kerja Praktik, proses pengerjaan desain grafis. Dimana nantinya metode-metode ini dapat digunakan dalam proses pembuatan karya atau proyek multimedia selama Kerja Praktik di PT. Trivia Nusantara.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dan saran dari pembuatan desain grafis berupa undangan pernikahan yang di aplikasikan pada Corel Draw di PT. Trivia Nusantara.



