

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini teknologi berkembang semakin pesat. Tidak menutup kemungkinan industri multimedia juga ikut berkembang semakin pesat seperti videografi, pembuata game, anumasi, sampai dengan pembuatan desain grafis.

Pada pembuatan desain grafis terdapat berbagai macam definisi. Desain grafis sendiri terdiri atas beberapa misalnya desain packaging, undangan, hingga desain poster.

“Menurut Suyanto 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.

Dalam pembuatan desain tidak hanya mengutamakan bentuk dan warna saja, tapi bagaimana kita menyesuaikan desain yang sesuai dengan keinginan klien. Untuk menampilkan desain dan pandangan terhadap suatu isi produk, maka desain biasanya dibentuk atau di desain sedemikian rupa, sehingga pesan yang akan disampaikan akan dapat ditangkap oleh pemakai produk dengan baik.

Dalam pembuaatan desain *piagam penghargaan beasiswa Sampoerna* ini tidak kalah dengan desain-desain piagam pada umumnya, berbeda dengan desain piagam pada umumnya, desain piagam ini di desain secara menarik dengan

menggunakan font-font yang elegan dan formal, dengan warna yang cocok dengan tema.

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 desain *piagam penghargaan beasiswa Sampoerna* dibagi masing-masing sesuai dengan jobdesk yang ada. Dalam pengerjaannya pembagian tugas dilakukan oleh PT. Trivia Nusantara dengan cara tersurat dan perorangan.

Desain grafis yang di buat penulis ini merupakan tugas yang diberikan oleh PT. Trivia Nusantara untuk menyelesaikan kuliah kerja praktek 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 praktek sebagai langkah awal dalam menghadapi dunia kerja sebelum benar-benar terjun dalam dunia kerja nantinya. Dalam proses kerja praktek 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 praktek adalah salah satu matakuliah yang harus ditempuh oleh mahasiswa STIKOM Surabaya D4 Komputer Multimedia. Diharapkan setelah menempuh kerja praktek mahasiswa mampu menerapkan serta

mengimplementasikan di dalam karya selanjutnya. Dengan mengetahui hal tersebut maka penulis memilih kerja praktek di PT. Trivia Nusantara karena penulis tertarik akan pengkombinasian antara berbagai macam bentuk desain yang akan diberikan nantinya.

Dalam kerja praktek ini penulis mengambil 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 piagam penghargaan beasiswa sampoerna ini antara lain:

1. Bagaimana membuat desain piagam penghargaan beasiswa sampoerna untuk clien PT. Trivia Nusantara
2. Bagaimana mengkombinasikan bentuk, warna, dan tulisan agar desain piagam penghargaan sampoerna menjadi menarik ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Membuat desain piagam penghargaan beasiswa sampoerna
2. Mendesain layout bentuk, warna, dan tulisan

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka tujuan pun dapat di tentukan.

Tujuan dari pembuatan video *showreel* ini antara lain:

1. Membuat *desain piagam penghargaan beasiswa sampoerna* untuk klien PT.Trivia Nusantara
2. Menjadikan bentuk, warna, dan tulisan menjadi kesatuan yang indah dalam desain grafis
3. Mengaplikasikan materi-materi yang telah diperoleh dari mata kuliah di bangku perkuliahan.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan desain *piagam penghargaan beasiswa Sampoerna* sangat banyak. Dalam pembuatan desain *piagam penghargaan beasiswa Sampoerna*, 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 Praktek ini dilaksanakan di PT. Trivia Nusantara yang beralamat di jalan Barata Jaya 13 No. 22 Surabaya, Jawa Timur, di bagian divisi Multimedia. Waktu pelaksanaan kerja praktek 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 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 praktek 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 PERUSAHAAN

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, serta pengaplikasiannya pada desain piagam yang mengacu pada prinsip-prinsip dari apa yang harus diterapkan pada sebuah karya.

BAB IV METODOLOGI DAN IMPLEMENTASI KARYA

Dalam bab ini dibahas berbagai teori dasar tentang pembuatan desain grafis, serta pengaplikasiannya pada *adobe photoshop* dan *corel draw* yang mengacu pada prinsip-prinsip dari apa yang harus diterapkan pada sebuah karya atau proyek multimedia selama kerja praktek 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 Adobe Photoshop dan Corel Draw di PT. Trivia Nusantara.