

**PERANCANGAN DESIGN GRAFIS UNTUK KONTEN VISUAL
DAN INFOGRAFIS INSTITUT FRANCAIS D'INDONESIE (IFI)
-SURABAYA**

KERJA PRAKTIK



**Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Papay Nugroho

18510160026

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**PERANCANGAN DESIGN GRAFIS UNTUK KONTEN VISUAL
DAN INFOGRAFIS INSTITUT FRANCAIS D'INDONESIE (IFI) –
SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir

Disusun Oleh:

Nama : Papay Nugroho

NIM : 18.51016.0026

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Produksi Film Dan Televisi



**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

LEMBAR MOTTO

“go big or go home”



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua saya
Masa depan saya, dan Universitas Dinamika*



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN DESIGN GRAFIS UNTUK KONTEN VISUAL
DAN INFOGRAFIS INSTITUT FRANCAIS D'INDONESIE (IFI) -
SURABAYA**

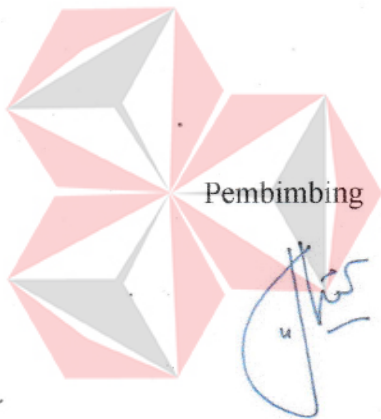
Laporan Kerja Praktik oleh

Papay Nugroho

NIM: 18.51016.0026

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 8 July 2021



Pembimbing

Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.

NIDN. 0719106401

Disetujui :

Penyelia



Pramenda Krishna Airlangga

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

Digitally signed by
Hardman Budiardjo
Date: 2021.07.12
21:42:23 +07'00'

Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika UNIVERSITAS DINAMIKA, saya :

Nama : Papay Nugroho
NIM : 18.51016.0026
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul karya : Perancangan Design Grafis Untuk Konten Visual dan Infografis
Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya dipublikasikan dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
 2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
 3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya
- Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 July 2021



Papay Nugroho

NIM : 18.51016.0026

ABSTRAK

Institut Français d'Indonésie merupakan lembaga yang menjadi jembatan antara Prancis dengan Indonesia serta pendukung kerjasama antara Prancis dan Indonesia terutama melalui program kebudayaan dan edukasi. Institut Français d'Indonésie banyak menyelenggarakan kegiatan-kegiatan kebudayaan dan edukasi bagi masyarakat Indonesia dan tentunya dalam melaksanakan kegiatan-kegiatannya Institut Français d'Indonésie IFI Surabaya membutuhkan aset desain untuk menarik masa dan menyampaikan informasi. Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi membuat platform social media semakin bermacam-macam. Hal ini memicu meningkatnya kebutuhan desain untuk konten visual dan infografis sebagai alat untuk menarik perhatian publik. Dalam hal ini penulis melaksanakan kegiatan kerja praktik sebagai seorang desainer grafis untuk membuat berbagai kebutuhan konten visual serta infografis Institut Français d'Indonésie IFI Surabaya.

Penulis memilih Institut Français d'Indonésie IFI Surabaya sebagai tempat untuk melaksanakan kerja praktik karena penulis ingin mengetahui secara detail bagaimana proses kerja sebagai seorang desainer grafis dan lebih mengenal industri kreatif yang ada di Indonesia. Dalam melaksanakan kerja praktik selama tiga bulan penulis bertugas sebagai desainer grafis yang bertanggung jawab dan mengerjakan kebutuhan desain yang dibutuhkan tim Institut Français d'Indonésie. Seperti membuat desain poster kegiatan, membuat web banner, membuat infografis, membuat konten visual untuk social media, membuat video pendek animasi dan dokumentasi foto serta video kegiatan.

Selama penulis melaksanakan kegiatan kerja praktik sebagai desainer grafis di Institut Français d'Indonésie dapat disimpulkan bahwa membuat sebuah desain bukan hanya sekedar menempel, memotong, dan meletakkan gambar saja, tetapi juga harus benar-benar memahami dasar-dasar prinsip desain agar sebuah desain dapat membantu memudahkan kehidupan manusia di era modern ini.

Kata Kunci: *Desain Grafis, Konten visual, Institut Français d'Indonésie.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul Perancangan Design Grafis Untuk Konten Visual dan Infografis Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Bapak Karsam, M.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika
4. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Ibu Pramenda Krishna Airlangga selaku Penanggung Jawab Bidang Kebudayaan dan Komunikasi Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
7. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2018 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
8. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika Surabaya.

Surabaya, 8 July 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Profil Instansi.....	4
2.2 Sejarah Singkat Institut Français d'Indonésie.....	4
2.3 Overview Perusahaan.....	5
2.4 Visi dan Misi Institut Français d'Indonésie.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Desain Grafis.....	9
3.2 Tujuan Desain Grafis.....	9
3.3 Tugas Desain Grafis.....	10
3.4 Istilah Dalam Desain Grafis.....	11
3.4.1 Contrast.....	11
3.4.2 Emphasis.....	11
3.4.3 Pattern.....	11
3.4.5 Repetition.....	11
3.4.6 Movement.....	11
3.4.7 Balance.....	12
3.4.8 Space.....	12
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	13
4.1 Analisis Sistem.....	13
4.2 Posisi Dalam Instansi.....	13

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik.....	13
BAB V PENUTUP.....	17
5.1 Kesimpulan.....	17
5.2 Saran.....	17
DAFTAR PUSTAKA.....	18
LAMPIRAN.....	19
BIODATA PENULIS.....	30



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Institut Français d'Indonésie	5
Gambar 2.2 Peta Lokasi Institut Français d'Indonésie IFI Surabaya...	6
Gambar 2.3 Foto Lokasi depan kantor (IFI) - Surabaya.....	6
Gambar 2.4 Tampilan Website Institut Français d'Indonésie.....	7
Gambar 4.1 Desain untuk kegiatan live instagram IFI Surabaya.....	14
Gambar 4.2 Gambar tampilan ilustrasi untuk merch IFI SURabaya.....	16



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke-1 Institut Français d'Indonésie IFI Surabaya.....	19
Lampiran Ke-2 Form KP-5 (Acuan Kerja)	20
Lampiran Ke-3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan)	22
Lampiran Ke-4 Log Harian Dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	23
Lampiran Ke-5 Kehadiran Kerja Praktik.....	26
Lampiran Ke-6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	29



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada industri 4.0 khususnya multimedia sekarang ini telah berkembang semakin pesat dan sangat dibutuhkan karena sangat membantu dalam kehidupan manusia. Multimedia merupakan hal yang berperan penting dalam menunjang penyediaan informasi secara cepat dan mudah sekaligus menghasilkan sajian konten hiburan yang menarik dan kreatif.

Semakin banyak platform untuk menyampaikan informasi kepada publik seperti social media instagram, facebook, twitter, website, dan lain-lain membuat kebutuhan konten semakin beragam. Apalagi ditambah dengan adanya pandemi yang sedang melanda seluruh dunia membuat kegiatan menjadi serba online dan digital. Hal ini membuat kebutuhan desain grafis semakin meningkat dan beragam, seperti untuk desain poster acara, poster pengumuman, poster kegiatan, blog jurnal, carousel, infografis dan lain-lain. Selain untuk menyampaikan informasi, desain grafis juga bersifat persuasif untuk mengajak publik agar semakin tertarik dengan apa yang ingin kita sampaikan kepada mereka.

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya. Penulis memilih Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya menjadi tempat kerja praktik, karena dirasa di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya penulis bisa belajar lebih banyak lagi tentang membuat dan merancang kebutuhan visual untuk konten dan informasi grafis yang ada di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya, serta bagaimana sistem kerja tim yang ada di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya. Dengan melakukan kerja praktek di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya ini penulis juga dapat mengetahui wawasan tentang bagaimana lingkungan kerja industri kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana cara melaksanakan tugas sebagai Desainer Grafis dalam pembuatan rancangan desain untuk kebutuhan berbagai konten dan infografis yang ada di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Melakukan penyusunan dan perancangan desain untuk kebutuhan berbagai konten dan infografis yang ada di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya
2. Dokumentasi foto atau video kegiatan yang ada di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya
3. Membantu dokumentasi foto dan video untuk kegiatan di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah untuk mengetahui lebih detail bagaimana proses pembuatan rancangan desain untuk konten dan informasi grafis di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari kerja praktik adalah :

1. Manfaat bagi Penulis

- a. Menambah pengalaman kerja dan portfolio.
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
- c. Menambah Pengalaman kerja di bidang Industri Kreatif.
- d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.

- e. Menambah wawasan dan pengetahuan baik secara teoritis maupun secara praktis.

2. Manfaat bagi Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan berupa skill mendesain dari mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang industri kreatif.
- d. Membuat berbagai konten dan informasi grafis yang dikerjakan untuk kepentingan Instansi.

3. Manfaat bagi Kampus

- a. Mengaplikasikan keilmuan dalam bidang industri kreatif.
- b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri kreatif.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya
Alamat : Komplek AJBS, Jl. Ratna 14, blok C2 Surabaya 60246
Telp/Fax : (031) - 5035035
Email : info.surabaya@ifi-id.com
Website : <https://www.ifi-id.com/surabaya>

2.2 Sejarah Singkat Institut Français d'Indonésie.

Institut Prancis di Indonesia (IFI) yang berdiri pada tahun 2012, hasil penggabungan Bagian Kerja Sama dan Kebudayaan (SCAC) Kedutaan Besar Prancis dan pusat-pusat kebudayaan Prancis (CCF) di Indonesia, merupakan badan yang melaksanakan seluruh aksi kerja sama budaya antara Prancis dan Indonesia. Perubahan kebijakan politik kebudayaan Prancis di luar negeri ini dilakukan agar jaringan kebudayaan Prancis di seluruh dunia, bergandengan tangan dengan Alliance Française yang tahun ini merayakan hari jadinya yang ke-100, berjalan dalam sistem yang unik, lebih terlihat dan bernaung di bawah payung yang sama (Institut Français); selain itu, memiliki otonomi finansial agar pengelolaan bidang-bidang yang dibawahinya (kebudayaan, linguistik dan universitas) dapat berjalan dengan fleksibilitas yang maksimal. Institut Français mendukung kebebasan berekspresi dan keberagaman dalam konteks globalisasi seraya menunjukkan kompetensi dan keahliannya dalam mempromosikan budaya Prancis di seluruh dunia. Institut Français adalah perpanjangan tangan dan alat kerja sama Prancis, serta wadah para ahli dan konsultasi. IFI berkecimpung di politik ini dalam 3 bidang:

- **Kebudayaan:** beragam kegiatan budaya dan kolaborasi proyek-proyek seni.
- **Linguistik:** kursus bahasa Prancis, sertifikasi bahasa, pelatihan untuk pengajar bahasa Prancis dan pendidikan kejuruan.
- **Kerjasama Ilmiah dan Universitas:** promosi pendidikan tinggi Prancis

IFI hadir di 4 kota di Indonesia: Bandung, Jakarta, Surabaya, Yogyakarta. Cabang-cabang tersebut menyediakan kursus bahasa Prancis, informasi tentang kegiatan budaya IFI, dan biro konsultasi Campus France. Agar IFI menjadi lebih semarak dan rekan-rekan mahasiswa dapat lebih mengenal Prancis, kebudayaannya, serta peluang kuliah di Prancis, IFI membuka Warung Prancis di berbagai universitas di Indonesia.

2.3 Overview Perusahaan

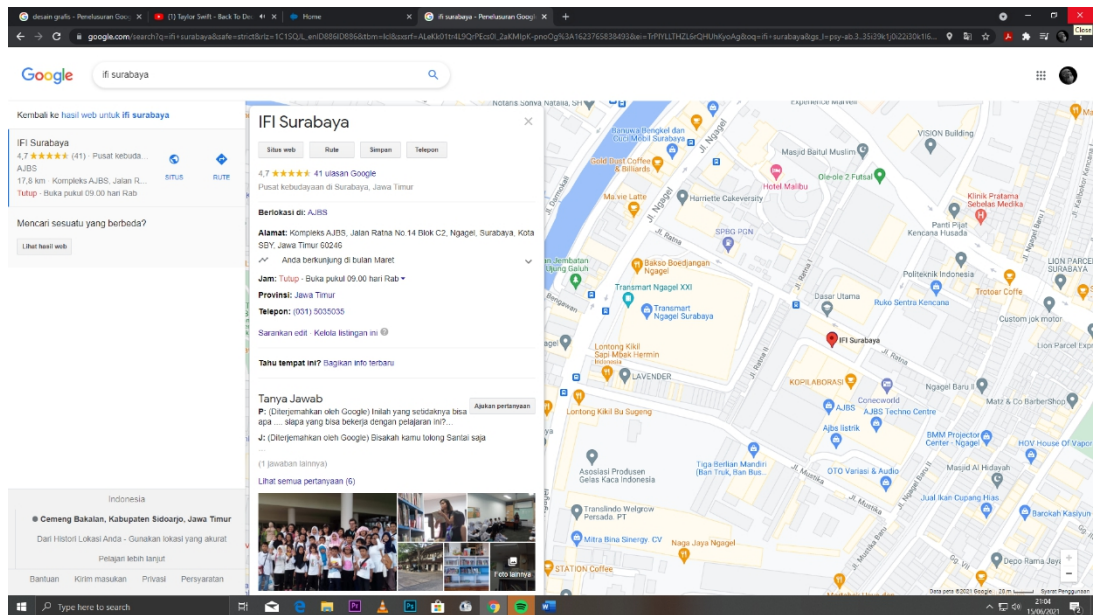
Dalam melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja.

Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya yang beralamat di Komplek AJBS, Jl. Ratna 14, blok C2 Surabaya 60246 Gambar 2.2 dan gambar 2.3 merupakan tempat Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya, serta Gambar 2.4 merupakan tampilan website dari Institut Français d'Indonésie . Berikut ini adalah logo Institut Français d'Indonésie.



Gambar 2.1 Logo Institut Français d'Indonésie

(Sumber : <https://www.ifi-id.com/surabaya>)



Gambar 2.2 Peta Lokasi Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya

(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.3 Foto Lokasi depan kantor Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya

(Sumber: <https://www.ifi-id.com/surabaya>)



Gambar 2.4 Tampilan Website Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya

(Sumber: www.ifi-id.com/surabaya)

2.4 Visi dan Misi Institut Français d'Indonésie

Visi

Menjadi lembaga pendukung kerjasama antara Prancis dan Indonesia melalui program kebudayaan dan edukasi

Misi Pendidikan

Membangun relasi antara kedua negara. Mempromosikan pembagian dan transfer keahlian. Memperkuat landasan nilai-nilai bersama dan sikap saling pengertian di segala bidang melalui kerja sama kemitraan pendidikan dari tingkat dasar, menengah, profesional, pelatihan berkelanjutan hingga pertukaran ide mengenai beragam isu besar yang dimiliki Prancis dan Indonesia

Misi Kebudayaan

Mempromosikan dan menyebarkan pertukaran pengetahuan, keahlian, dan keterampilan antara kedua negara. Hal tersebut dilakukan melalui berbagai kolaborasi dengan bermacam festival, pengiriman seniman-seniman Indonesia ke Prancis, berbagai proyek kerja sama, dan persilangan kreasi.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Desain Grafis

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi.

Desainer grafis membuat dan mengkombinasikan simbol, gambar, dan teks untuk membentuk representasi gagasan dan pesan secara visual. Desainer grafis menggunakan teknik tipografi, seni rupa, dan tata letak halaman untuk membuat komposisi visual. Penggunaan umum dari desain grafis adalah seperti desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain lingkungan, periklanan, desain web, desain komunikasi, dan kemasan produk. (Desain Grafis, 2021).

Helfand (dalam Caesar 2019) mendefinisikan bahwa desain grafis sebagai 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.

3.2 Tujuan Desain Grafis

Tujuan dari desain grafis adalah menerangkan bagaimana cara untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui media visual yang menggunakan gambar sebagai fasilitas untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan sejelas-jelasnya. Umumnya, orang akan lebih mudah menerima pesan dalam bentuk visual gambar dibandingkan dalam bentuk teks. Bentuk visual juga lebih universal ditangkap oleh mata manusia untuk berbagi latar belakang yang berbeda. (Desain Grafis - Pengertian, Sejarah, Tujuan, Unsur Dan Contohnya, 2021).

Dalam kasus tertentu desain grafis juga bertujuan untuk mempengaruhi dan meyakinkan publik atau konsumen agar tertarik dengan produk atau layanan yang

ditampilkan. Desain grafis juga bisa membantu mempermudah dan mempersingkat cara manusia berkomunikasi, sebagai contoh adalah melalui simbol - simbol yang biasa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Seperti : simbol rambu-rambu lalu lintas, simbol yang ada di gadget kita dan masih banyak lagi.

3.3 Tugas Desainer Grafis

Tahapan kinerja desain grafis dimulai dari adanya suatu kasus, kemudian permasalahan tersebut diidentifikasi, mengumpulkan data, menemukan ide dan gagasan, sampai pada perancangan, pendayagunaan elemen desain. layout, dan proses teknis, akhirnya tercipta karya desain grafis yang sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Rumusan kerja desain grafis berorientasi pada pengumpulan data kemudian diolah sebagai bentuk rancangan dengan mendayagunakan elemen-elemen desain seperti garis, warna, bentuk dan sebagainya, dengan berpegang pada kaidah dan prinsip desain seperti komposisi, keselarasan, keseimbangan, kesatuan. Tugas utama seorang desainer grafis adalah menjadi pemecah masalah (*problem solver*) untuk kebutuhan komunikasi dalam bentuk visual. Masalah terdapat pada desain itu sendiri. Mereka harus mampu membuat sebuah desain yang bisa memberikan / menyampaikan informasi dan pesan secara tepat sasaran, singkat padat dan jelas namun lebih menarik perhatian audiens. Menjadi desainer grafis memang tidak mudah, karena tugas-tugas yang menyertai cenderung kompleks. Tuntutan desainer grafis yang paling utama adalah memiliki kemampuan mengidentifikasi, merancang, hingga akhirnya memilih simbol atau tanda yang sesuai dengan konteksnya. Karya desain grafis bukan karya bebas, dalam artian pada proses kelahirannya terjadi semacam dialog yang bermuara pada eksekusi desain grafis sesuai kebutuhan antara satu pihak dengan pihak lain sebagai usulan pemecahan masalah atau ide. (Tugas Seorang Desainer Grafis, 2021.)

3.4 Istilah dalam Desain Grafis

Ada beberapa istilah dalam desain grafis, seperti *contrast*, *emphasis*, *pattern*, *repetition*, *movement*, *space*, dan *balance* atau biasa disebut dengan *design principles* yang harus dikuasai oleh seorang deainer grafis.

3.4.1 Contrast

Contrast atau kontras dalam desain mengacu kepada bagaimana elemen elemen dalam design terlihat berbeda namun tetap menciptakan tampilan yang kompak. Kontras adalah tentang membuat bagaimana sebuah objek terlihat berbeda dari objek objek lainnya untuk membantu menunjukan fokus publik terhadap objek tertentu. Dalam desain grafis kontras bisa dicapai dengan berbagai cara antara lain adalah perbedaan warna, perbedaan bentuk, perbedaan ukuran objek.

3.4.2 Emphasis

Emphasis atau penekanan dan biasa juga disebut *point of interest* adalah bagaimana tampilan sebuah objek dalam sebuah komposisi. Bagian yang ingin ditonjolkan lebih jelas dan mempunyai efek yang kuat terhadap publik.

3.4.3 Pattern

Pattern atau pola merupakan elemen dalam desain yang mampu menyihir mata publik. Pada umumnya mata manusia terprogram untuk memperhatikan pola dari sebuah objek. Pola bisa dibuat melalui pengulangan objek dalam sebuah komposisi. Dengan menampilkan pola, kita bisa menggunakannya untuk mengarahkan fokus terhadap objek dan membuat semua tampilan desain menjadi solid dan mudah diingat.

3.4.4 Repetition

Repetition atau repetisi dalam desain bisa mengacu pada berbagai elemen seperti warna, garis, atau bentuk. Repetisi mampu menciptakan sebuah konsistensi dalam komposisi yang akan membuat seluruh tampilan desain menjadi kompak dalam satu frame dan lebih bermakna. Dalam desain grafis repetisi biasa digunakan untuk membuat sesuatu seperti pola yang bisa ditebak.


3.4.5 Movement

Movement atau pergerakan dalam desain grafis merupakan pola gerakan atau alur yang ditimbulkan akibat dari peletakan posisi masing masing elemen dalam desain dari satu titik menuju titik lain. Menunjukkan sebuah pergerakan dalam desain mampu menarik perhatian mata manusia untuk mengikuti pergerakan yang ada dalam desain.

3.4.6 Balance

Balance atau keseimbangan adalah salah satu prinsip desain yang harus diaplikasikan dalam sebuah desain. Keseimbangan mengacu pada berat gambar terhadap komposisi. Salah satu jenis keseimbangan dalam desain adalah kesimetrisan, dimana semua elemen dalam sebuah desain ketika dibagi menjadi dua bagian hasilnya sama persis dengan bagian yang lainnya.

3.4.7 Space



Space atau ruang dalam desain dibagi menjadi dua yaitu *negative space* dan *positive space*. Keduanya adalah sebuah komponen yang harus dipahami oleh seorang desainer grafis. Kedua elemen tersebut sangat erat kaitannya dengan sebuah keseimbangan dalam desain. *Positive space* adalah ruang dalam desain yang dipenuhi dengan berbagai objek seperti tulisan, garis, bentuk dll. Sedangkan *negative space* adalah sebuah ruang dalam desain grafis yang memang dibiarkan kosong untuk menjaga keseimbangan komposisi desain dan membuat desain terlihat elegan dan mahal. (Understanding the 7 Principles of Design, 2021.)

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan salah satu program studi Produksi Film dan Televisi. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk merancang, mengedit, dan membuat berbagai kebutuhan desain untuk konten, infografis dan kegiatan yang ada di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya

Divisi : Desainer Grafis

Tempat : Surabaya, Indonesia

Kerja praktik dilaksanakan selama tiga bulan, dimulai pada 15 Maret 2021 sampai 24 Mei 2021, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 10.00-17.00 Waktu Indonesia Bagian Barat

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai desainer grafis, yang memiliki tugas untuk merancang, mengedit, dan membuat berbagai kebutuhan desain untuk konten, infografis dan kegiatan yang ada di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya dilaksanakan secara daring atau *work form home* dan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan

Hal yang juga paling penting dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik, dan beberapa *software* utama yang digunakan adalah *Adobe Photoshop CC 2018*, *Adobe Illustrator CC 2019*, *Adobe Premiere Pro CC 2017*.

4.3.1 Minggu Ke -1

Di hari pertama kerja praktik saya mengawalinya dengan melakukan kontrak

Kerja, kemudian memperkenalkan diri sebagai mahasiswa kerja praktik di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya melalui aplikasi panggilan video jarak jauh *zoom*. Melihat panduan grafis yang dimiliki oleh Institut Français d'Indonésie dan memuat kebutuhan desain acara “Ngobrolin Budaya Eropa : Jerman dan Prancis” untuk Instagram.

Di hari kedua kerja praktik di mulai dengan merevisi desain untuk kebutuhan acara “Ngobrolin Budaya Eropa : Jerman dan Prancis.”

Di hari yang ketiga mengerjakan kebutuhan desain untuk kebutuhan kelas bahasa Prancis super intensif level A1-B2 dan mengambil video untuk kebutuhan kegiatan *Coup de coeur* dari *Mediathecaire* dan mengambil foto untuk kebutuhan promosi merch IFI Surabaya.

Di hari keempat mengerjakan kebutuhan desain untuk kegiatan “Atelier Cupcake” atau workshop cupcake, mengedit video untuk kegiatan *Coup de coeur* dan mengedit foto untuk kebutuhan merch IFI Surabaya

Di hari kelima mengerjakan kebutuhan desain kegiatan “Atelier Cupcake” untuk kegiatan workshop IFI Creative Studio.

4.3.2 Minggu Ke-2

Di Minggu ke-dua membuat ebutuhan desain untuk kegiatan “Prof en ligne” guru ambil alih instagram IFI- Surabaya.



Gambar 4.1 Desain untuk kegiatan live instagram IFI Surabaya

4.3.3 Minggu Ke-3

Minggu ke-tiga membuat desain untuk kegiatan “ Kelas Persiapan Ujian Delf” dan membuat kebutuhan desain untuk kegiatan “Atelier Bijoux en pate polymere” workshop perhiasan keramik.

4.3.4 Minggu Ke-4

Minnggu ke- empat melanjutkan desain untuk kebutuhan “Atelier Bijoux en pate polymere” workshop perhiasan keramik dan membuat kebutuhan desain untuk acara “ Workshop Cerita Komik Kita”.

4.3.5 Minggu ke- 5

Minggu ke- lima membuat kebutuhan desain untuk menyambut bulan ramadan dan membuat video animasi untuk kebutuhan kegiatan kelas pelafalan bahasa Prancis.

4.3.6 Minggu ke- 6

Mengedit kumpulan video untuk kebutuhan kegiatan koleksi buku favorit *Mediathecaire*.

4.3.7 Minggu ke- 7

Membuat konten khusus untuk IFI Surabaya yaitu membuat ilustrasi makanan kuliner khas Prancis dan informasi menarik terkait masing-masing kuliner dan membuat kebutuhan desain promo merch IFI Surabaya untuk bingkisan liburan.

4.3.8 Minggu ke- 8

Bertugas untuk mendokumentasikan kegiatan *Atelier bijoux* workshop perhiasan dari keramik di nolkecil dan mengedit video sekaligus gambar hasil dokumentasi untuk kebutuhan di social media.

4.3.9 Minggu ke- 9

Membuat kebutuhan desain untuk informasi tampilan desain website IFI yang baru dan mobile friendly, membuat desain untuk kebutuhan pengumuman magang selanjutnya di IFI Surabaya, membuat desain web banner untuk kebutuhan penerimaan penghargaan dari pemerintah Prancis, dan membuat desain untuk kebutuhan kelas bahasa Prancis super intensif level A2-B2

4.3.10 Minggu ke- 10

Mmebuat desain untuk kebutuhan kelas pelafalan bahasa Prancis untuk level A2, membuat desain untuk kebutuhan kegiatan live tanya jawab seputar perkuliahan di Prancis, Membuat desain untuk kebutuhan kegiatan kelas bahasa Prancis untuk anak-anak usia sekolah dasar dan untuk remaja usia 12-15 tahun, Membuat seri ilustrasi tokoh-tokoh filsuf terkenal dari Prancis untuk diaplikasikan ke merch IFI Surabaya yang terbaru.



Gambar 4.2 tampilan ilustrasi untuk merch IFI Surabaya

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Institut Français d'Indonésie (IFI) - Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa menjadi seorang grafis desainer bukanlah hal yang mudah. Seorang desainer harus bisa memecahkan masalah untuk membuat tampilan desain menarik sekaligus mudah dipahami dan diterima di publik. Membuat sebuah desain bukan hanya sekedar menempel, memotong, dan meletakkan gambar saja, tetapi juga harus benar-benar memahami dasar-dasar prinsip desain agar sebuah desain dapat membantu memudahkan kehidupan manusia di era modern ini.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan sebagai berikut :

1. Bagi Perusahaan sebaiknya lebih aktif dalam membuat konten-konten kreatif untuk sehari-hari karena akan semakin menarik publik di media social untuk belajar bahasa Prancis dan kebudayaan Prancis.
2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik
Bagi mahasiswa yang tertarik menjadi desainer grafis sebaiknya lebih banyak melihat referensi desain-desain yang ada di berbagai platform karena dengan memperbanyak referensi akan membantu kalian untuk semakin berkembang dan menciptakan hal baru.
3. Bagi Pelaksana Kegiatan Kerja Praktik
Pelaksanaan kerja praktik secara daring dirasa kurang efektif dan sebaiknya dilakukan secara luring dengan menggunakan proses yang ketat.

DAFTAR PUSTAKA

- Caesar, Muhammad. (2019). *Pengertian Desain Grafis Menurut Para Ahli*. Diakses pada 26 Juni 2021, dari <https://mhmmmdcaesar.wordpress.com/2019/03/22/pengertian-desain-grafis-menurut-para-ahli/>
- Desain grafis*. (2021). Diakses pada 17 Juni 2021, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis#cite_ref-1
- Desing Grafis – Pengertian, Sejarah, Tujuan, Unsur Dan Contohnya*. (2021). Diakses pada 17 Juni 2021, dari <https://www.dosenpendidikan.co.id/desing-grafis/>
- Singh, Anisha. (2021). *Understanding the 7 Principles of Design*. Diakses pada 17 Juni 2021, dari <https://www.pixpa.com/blog/principles-of-design>
- Tugas Seorang Desainer Grafis. (2021). Diakses pada 17 Juni 2021, dari <https://www.jagodesain.com/2017/04/tugas-desainer-grafis.html>



UNIVERSITAS
Dinamika