

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data dari Kementerian Perindustrian Republik Indonesia tercatat bahwa tahun 2012, ekonomi kreatif telah memberikan sumbangsih kepada pemerintahan dan menyerap 11,8 juta pekerja dan pada tahun 2011-2014 ekonomi kreatif mengalami pertumbuhan sebanyak 5,7%. Untuk membangkitkan ekonomi kreatif, pada era Presiden Joko Widodo sejak tahun 2015 dibentuklah Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) melalui Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 yang berada di bawah tanggung jawab Presiden Joko Widodo sendiri dan pemerintah bidang Pariwisata. BEKRAF menaungi beberapa sektor industri kreatif, salah satunya sektor yang diperhatikan adalah sektor dalam desain industri. Pengertian desain industri menurut Undang-Undang Indonesia adalah:

“Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan.”(Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000).

Selain itu menurut Bruce L. Acher, “*Design is a goal directed problem-solving* (Bruce L. Archer. Inggris, 1968). Yang kemudian didukung oleh (J.B Reswicks. Amerika Serikat 1965). “*A creative activity – it involves bringing into being something new and useful that has not existed previously*” (J.B Reswicks. Amerika Serikat 1965). Pendapat tersebut diperkuat (Microsoft Encarta,2006). “Desain merupakan suatu modal atau ide gagasan untuk menciptakan sesuatu

yang berhubungan dengan obyek serta fungsi.” (Microsoft Encarta, 2006).

Di era global ini, desain memiliki peranan penting dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari masyarakat. Sehingga untuk terus meningkatkan usaha dalam bidang desain grafis dan dunia kreatif diperlukan perkembangan serta inovasi demi menarik minat masyarakat untuk mempertahankan eksistensinya.

Berbagai macam bentuk usaha pasti memerlukan beragam jenis desain, salah satu yang paling dibutuhkan adalah desain grafis. “Desain grafis merupakan media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra dan trimatra.” (Toto Mujia Mukmin, 1988). Menjamurnya usaha dalam bidang desain grafis menuntut untuk terus berinovasi untuk menarik minat dalam bidang kreatif.

Salah satunya yang berproses untuk pengembangan industri kreatif di Indonesia adalah banyaknya generasi muda yang menyalurkan kemampuan dan ilmunya dalam bidang desain grafis dengan mendirikan beberapa *startup* studio desain yang diminati oleh pekerja kreatif di Indonesia. Munculnya banyak *startup* desain sangat diapresiasi oleh warga Indonesia dan pemerintah, karena tidak hanya berfokus dalam mata pencaharian saja, namun juga dianggap sebagai wadah kreatif para mahasiswa dan pekerja kreatif untuk memajukan industri kreatif Indonesia. Sehingga perkembangan potensi kreatif yang ada di dalam diri dapat diwujudkan, salah satunya oleh mahasiswa. Mahasiswa mengalami dampak yang besar atas desain grafis di Indonesia, terutama mahasiswa desain komunikasi visual.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang desain grafis serta perkembangan desain industri di Indonesia, diperlukan proses kerja terjun langsung ke lapangan atau Praktik Kerja Lapangan (PKL). Hal

tersebut ditujukan agar ilmu-ilmu yang telah didapatkan selama berada di Universitas dapat diterapkan secara langsung di dalam sebuah perusahaan. Dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan, penulis memilih untuk bergabung dengan sebuah *studio* desain di Kota Malang bernama PT. Pahlawan Design (24Slides). Dalam topik yang dipelajari yaitu bidang desain grafis, khususnya desain *layout* berbasis *PowerPoint*.

24Slides *studio* terletak di Jalan Tumenggung Suryo No.141 Kota Malang, Jawa Timur. 24Slides merupakan gerakan *startup* yang memiliki fokus dalam bidang desain grafis yang dibentuk pada tahun 2012. 24Slides memiliki fokus dalam desain perancangan *layout*, terutama desain *layout* presentasi yang dalam pembuatannya menggunakan aplikasi *PowerPoint* milik *Microsoft*.

Pada kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini, penulis diberikan wewenang oleh 24Slides untuk bertugas di departemen desain. Penulis juga menduduki posisi jabatan pekerjaan menjadi *Intern Designer*, dan memiliki tugas untuk membantu para *senior graphic designer* beserta team. Dalam membuat dan menciptakan karya, penulis dapat mempelajari beberapa hal yang tidak didapatkan dalam pembelajaran di Universitas. Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini penulis diberi kepercayaan untuk memecahkan permasalahan dalam bidang desain presentasi khususnya dengan aplikasi *PowerPoint* untuk beberapa proyek yang dimiliki oleh 24Slides sesuai arahan dari *Design Trainer*, *Design Manager* dan bekerja sama dengan team yang berada dibawah *Design Manager*.

Permasalahan pemecahan masalah dalam sebuah proyek yang dikerjakan oleh penulis meliputi bidang *Layout*, khususnya dalam pembuatan *icon*, *master template*, dan rekonstruksi desain pada departemen desain. 24Slides.

. Dengan adanya permasalahan tersebut di 24Slides, kegiatan Praktik Kerja Lapangan berjudul “Perancangan Komunikasi Visual

dalam Perancangan Desain Presentasi pada PT. Pahlawan Design (24Slides) pada Bulan Juni-Agustus 2019”.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam lingkup Praktik Kerja Lapangan ini fokus kepada perancangan *layout* presentasi berbasis PowerPoint. Khususnya dalam pembuatan *icon*, *master template*, dan rekonstruksi desain pada departemen desain. 24Slides, dalam periode bulan Juni-Agustus 2019.

1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan adalah sebagai berikut.

1.3.1 Tujuan Umum

- a. Untuk menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah dipelajari mahasiswa selama berada di Universitas.
- b. Untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa atas disiplin ilmu yang ditekuni.
- c. Untuk mengasah kemampuan mahasiswa mengenai desain dalam industri.
- d. Untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bersosialisasi dalam lingkungan kerja.
- e. Sebagai pengalaman kerja untuk mempersiapkan mental mahasiswa agar mampu bertahan dalam dunia kerja dalam setiap situasi dan kondisi.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini adalah untuk mendalami proses kegiatan produksi desain khususnya desain *layout* berbasis *PowerPoint* di 24slides Malang.

1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, yaitu mahasiswa, 24Slides, dan Universitas Ma Chung.

1.4.1 Manfaat bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa dapat belajar mengenai pengimplementasian proses dalam membuat desain yang digunakan untuk berkomunikasi secara visual yang telah diajarkan selama masa perkuliahan untuk dibawa ke lapangan, melalui teori dan praktikum yang didapat di dunia perkuliahan.
- b. Menambah pengalaman di dalam dunia kerja desain grafis.
- c. Memperoleh wawasan mengenai penerapan desain yang sebelumnya tidak ditemui dalam masa perkuliahan.
- d. Memperkuat mental serta kesiapan mahasiswa untuk terjun dalam dunia kerja.

1.4.2 Bagi 24Slides

- a. Mendapatkan *intern designer* untuk membantu proses produksi desain *PowerPoint* departemen *design*.
- b. Adanya kritik yang membangun dari mahasiswa yang melakukan Praktik Kerja Lapangan.
- c. Dapat menjadi bahan masukan bagi instansi dalam menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang melalui hasil kerja yang dilakukan mahasiswa selama pelaksanaan praktik kerja lapangan.

1.4.3 Bagi Universitas Ma Chung

- a. Menciptakan hubungan yang baik antara Universitas Ma Chung dengan 24Slides.

- b. Menjadi tolak ukur pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh instansi tempat pelaksanaan praktik kerja lapangan.
- c. Menciptakan peluang adanya kerja sama untuk alumni Universitas Ma Chung.