

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial dimana memiliki kebutuhan akan berkomunikasi antara satu sama lain, komunikasi ini dibagi menjadi 2 (dua) yaitu komunikasi secara lisan antara lain berbicara, berdiskusi, dan lain sebagainya; dan secara tulisan (visual) antara lain melalui surat, majalah, brosur, surat kabar, dan lain-lain. Seiring dengan perkembangan zaman, kebudayaan manusia semakin berubah, komunikasi menggunakan lisan semakin berkurang. Komunikasi lebih banyak dilakukan menggunakan media tulisan contohnya melalui e-mail, chat; atau melalui visual seperti poster, brosur, dan lain-lain. Karena perubahan inilah dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan spesialisasi di bidang tersebut, maka munculah disiplin baru yang dikenal sebagai *design graphic* atau desain komunikasi visual (Suharto, 1999).

Desain komunikasi visual kini menjadi sebuah elemen penting yang tidak bisa lepas dari kehidupan kita sehari-hari, hal ini dikarenakan desain komunikasi visual telah masuk ke berbagai sektor kehidupan di dunia ini guna menunjang kebutuhan hidup manusia. Menurut Tinarbuko (2015) hal ini dikarenakan desain komunikasi visual merupakan bagian dari sejarah manusia yang ada guna meningkatkan kualitas hidup mereka. Ia merupakan representasi sosial budaya masyarakat, dan hasil dari kebudayaan berwujud produk dari nilai-nilai yang berlaku pada zamannya.

Desain komunikasi visual merupakan sebuah bahasa, tugas utamanya merupakan sebuah penyampai pesan baik dari perorangan, Lembaga, maupun kelompok masyarakat kepada khalayak umum. Olehnya seorang desainer sebagai seorang ahli dibidang ini haruslah mampu memahami pesan yang akan di sampaikan, menafsirkan kecenderunagn dan kondisi masyarakat sebagai sasaran pesan yang akan disampaikan, serta mampu memilih jenis bahasa yang akan digunakan sehingga mampu tersampaikan pesan tersebut secara efektif (Tinarbuko, 2003).

Desain grafis merupakan sebuah bidang profesi yang berkembang cukup pesat di abad ke-19 sejalan dengan berkembangnya penggunaan media cetak secara luas. Perkembangan yang sangat pesat inilah yang membuat terbukanya peluang bisnis baru yang membutuhkan tenaga kerja yang handal di bidangnya. Berdasarkan fakta tersebut dapat diprediksi pada masa yang akan datang, dibutuhkan tenaga desainer guna memenuhi kebutuhan industri di bidang tersebut. Dengan berkembangnya teknologi, melahirkan berbagai macam media komunikasi baru, dengan berbagai macam media ini lah yang melahirkan istilah desain grafis, sejalan dengan berkembangnya cakupan desain komunikasi visual (Cittasara, 2014).

Desain grafis merupakan bidang yang sangat dibutuhkan saat ini, dibuktikannya dengan banyaknya bidang usaha yang memanfaatkan keahlian desain grafis guna berbagai macam kebutuhan mereka. (Wiranata, 2016). Oleh karena itu para calon desainer dituntut untuk mampu terjun ke lingkungan masyarakat yang lebih luas guna memahami pengaruh dunia kerja yang sesungguhnya serta bidang pekerjaan yang akan ditekuni kelak.

Orkha Studio merupakan sebuah agensi desain yang berdomisili di Malang, sudah 8 tahun lebih agensi ini bergerak di bidang penyedia layanan desain dan sudah banyak karya yang dihasilkan. Orkha Studio selalu menjunjung tinggi kualitas dari setiap desain yang dihasilkan dengan menyajikan ide-ide besar dan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika.

Dengan praktik kerja lapangan, mahasiswa dapat melihat serta memahami bagaimana industri desain bekerja secara langsung di lapangan. Mengerjakan sebuah proyek dari awal hingga proyek itu selesai. Penulis memilih Orkha Studio sebagai salah satu instansi untuk mejalani program magang karena cukup berpengalaman di industri desain serta menjunjung tinggi kualitas dari setiap karyanya yang di rasa penulis sejalan dengan komitmen penulis.

## **1.2. Batasan Masalah**

Pada Laporan Praktik Kerja Lapangan ini penulis membatasi permasalahan agar topik dalam laporan ini lebih terarah dan jelas, batasan permasalahan dalam laporan ini antara lain :

- a. Permasalahan desain grafis yang diselesaikan oleh penulis selama 6 bulan praktik kerja lapangan di Orkha Studio.
- b. Penulis melakukan praktik kerja lapangan selama enam bulan, yakni mulai tanggal 9 Juni 2020 hingga 28 november 2020.

## **1.3. Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Tujuan dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan antara lain :

- a. Memberikan pemahaman kepada mahasiswa perihal dunia kerja yang sesungguhnya.
- b. Sebagai wadah dalam menerapkan ilmu yang didapat selama proses belajar mengajar.
- c. Memenuhi salah satu syarat dalam mata kuliah Praktik Kerja Lapangan.
- d. Sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Ma Chung

## **1.4. Manfaat Parktik Kerja Lapangan**

Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah dilaksanakan diharapkan mampu memberikan manfaat bagi mahasiswa, Universitas Ma Chung, serta Orkha Studio sebagai berikut:

### **1.4.1. Bagi Mahasiswa**

- a. Sebagai salah satu syarat memenuhi mata kuliah Praktek Kerja Lapangan.
- b. Memahami kendala dan keadaan dunia kerja sesungguhnya.
- c. Belajar berinteraksi dalam dunia kerja serta membangun relasi.

### **1.4.2. Bagi Universitas Ma Chung**

- a. Menjalin kerjasama dengan pihak industri terkait
- b. Memperkenalkan Universitas Ma Chung kepada industri

- c. Memahami standart serta kebutuhan dunia kerja untuk meningkatkan standart universitas.

#### **1.4.3. Bagi Perusahaan / Instansi Terkait**

- a. Manjalin kerjasama antara pihak Orkha Studio dan Universitas Ma Chung
- b. Memudahkan kerja industri dalam menyelesaikan seluruh kebutuhan desain selama periode *internship* berlangsung.