

# **Bab I**

## **Pendahuluan**

### **1.1. Latar Belakang**

Banyak orang tidak menyadari bahwa Desain Komunikasi Visual selalu ada di kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Desain komunikasi visual sendiri adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi yang divisualisasikan dengan cara mengolah elemen desain untuk diaplikasikan ke berbagai media komunikasi visual. Desain komunikasi visual merupakan turunan dari seni, namun keduanya memiliki perbedaan yang signifikan. Seni mengutamakan keindahan dan berupa ekspresi dari pembuatnya/seniman, sedangkan desain bertujuan untuk pemecahan masalah dengan menyampaikan informasi kepada orang banyak (Tinarbuko, 2015). Bahkan Widagdo (1993:31) menyebutkan bahwa desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas dan pragmatis. Cakupan desain komunikasi visual sangat luas, karena itu dalam bukunya yang berjudul *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*, Tinarbuko membaginya kedalam tiga kelompok yaitu desain grafis, desain iklan dan desain multimedia interaktif. Desain grafis berfokus pada tata letak dan komposisi seperti desain *corporate identity*, *sign system*, desain percetakan, desain tipografi, ilustrasi dan komik. Desain iklan berfokus pada konteks desain dalam dunia periklanan, misalnya pada media lini atas seperti: iklan televisi, radio, bioskop dan internet serta media lini bawah seperti poster, brosur, *flyer* dan katalog. Kemudian desain multimedia interaktif yang meliputi videografi, fotografi, animasi, desain web dan *motion graphic*.

Saat ini segala sesuatu di dominasi internet, apalagi di masa pandemi ini menjadikan produk desain multimedia interaktif banyak digunakan khususnya desain multimedia berbasis internet seperti desain web. Japariato dan Adelia (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Tampilan Web dan Harga Terhadap Minat Beli dengan Kepercayaan sebagai Intervening Variable pada E-commerce Shopee* menyimpulkan bahwa desain tampilan web mempengaruhi

minat beli dan kepercayaan konsumen kepada perusahaan. Menurut Rosandiena dan Indrojarwo (2018) desain web bertujuan untuk menyediakan informasi dengan kualitas estetika kepada audiens.

Tidak jarang perusahaan menyelipkan video *motion graphic* dalam desain webnya untuk menjelaskan profil perusahaan. Menyadari pentingnya peran desain web dan tingginya penggunaan internet sebagai media promosi, Roleplay Studio sebuah perusahaan animasi yang berdomisili di Malang memutuskan untuk membuat desain web sebagai media promosinya. Roleplay Studio merupakan studio animasi yang berlokasi di Jl. Manunggal No.93, Lowokwaru, Malang. Selain menawarkan jasa dibidang animasi baik animasi dua dimensi maupun tiga dimensi, Roleplay Studio juga menawarkan jasa lain seperti: *explainer video*, *3D mock-up*, *video editing* dan ilustrasi.

Roleplay Studio merupakan studio animasi di Malang yang kliennya sudah mencapai internasional. Roleplay Studio juga merupakan studio animasi di Malang yang terpilih menjadi bagian dari Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Singhasari yang saat ini masih dalam tahap proses pembangunan. Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan Praktik Kerja Lapangan di Roleplay Studio. Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan selama tiga bulan dan mendapat beberapa tugas yaitu membuat desain *website* Roleplay Studio dengan menggunakan warna-warna dari logo Roleplay Studio serta desain keperluan perusahaan lainnya.

## **1.2. Batasan Masalah**

Berikut adalah batasan-batasan masalah yang penulis susun untuk laporan praktik kerja lapangan di Roleplay Studio:

- a. Penulis menyelesaikan permasalahan Roleplay Studio dengan mendesain keperluan perusahaan seperti: desain *website* Roleplay Studio, *video explainer* mengenai profil Roleplay Studio, *icon* Roleplay Studio, *virtual background* Roleplay Studio.
- b. Penulis melakukan praktik kerja lapangan selama tiga bulan terhitung mulai tanggal 1 Juli 2021 hingga 30 September 2021.

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

Tujuan yang ingin dicapai penulis selama melakukan praktik kerja lapangan di Roleplay Studio adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang dipelajari di Universitas Ma Chung.
- b. Mengembangkan *soft skills* yang diperlukan di dunia kerja agar sesuai dengan standar perusahaan.
- c. Memenuhi persyaratan mata kuliah praktik kerja lapangan.
- d. Memenuhi persyaratan kelulusan Universitas Ma Chung.

### **1.4. Manfaat Praktik Kerja Lapangan**

Manfaat yang didapatkan dari praktek kerja lapangan yang dilakukan penulis bagi mahasiswa, Universitas Ma Chung dan Roleplay studio adalah sebagai berikut:

#### **1.4.1. Bagi Mahasiswa**

- a. Memenuhi persyaratan mata kuliah praktik kerja lapangan.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan Universitas Ma Chung.
- c. Mengembangkan ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan.
- d. Mengetahui standar yang dibutuhkan perusahaan.

#### **1.4.2. Bagi Universitas**

- a. Meningkatkan hubungan kerjasama antar Universitas Ma Chung dan Roleplay Studio.
- b. Mengenalkan Universitas Ma Chung kepada masyarakat luar.
- c. Menjadi acuan bagi Universitas Ma Chung untuk meningkatkan standar universitas sesuai kebutuhan industri.

#### **1.4.3. Bagi Roleplay Studio**

- a. Menjalin relasi dengan Universitas Ma Chung melalui mahasiswanya.
- b. Mendapat tenaga kerja untuk memenuhi kebutuhan perusahaan.