

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Desain grafis adalah suatu bentuk visual yang menggunakan media gambar untuk menyampaikan informasi dan pesan seefektif mungkin. Unsur desain grafis seperti teks dianggap sebagai gambar dikarenakan teks sendiri sering disebut simbol - simbol untuk menerangkan makna sebuah hasil karya yang kita buat. Desain grafis merujuk kepada proses pembuatan, metoda perancangan baik metoda perancangan melalui konsep atau metoda perancangan melalui metode teknis perancangan dan produk yang dihasilkan (rancangan). Desain grafis pun mencakup kepada kemampuan seorang desainer dan keterampilan visual termasuk di dalamnya pemilihan *tipografi*, *ilustrasi*, *fotografi*, pengolahan gambar dan tata letak *layout*. Desain grafis pun sangat berkaitan erat dengan perancangan karena perancangan sendiri adalah proses yang berlaku untuk pembuatan sebuah karya dengan menggunakan disiplin yang digunakan (disiplin ilmu Desain Grafis).

Unsur - unsur yang di gunakan dalam ilmu Perancangan ialah unsur - unsur bentuk, tekstur, garis, ruang dan warna. Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis untuk perancangan suatu karya adalah ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, dan komputer. Sebuah konsep atau ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum direalisasikan atau dinyatakan dalam bentuk *visual*. Perancangan desain grafis dengan bentuk visual kita ambil contoh dengan menggunakan media komputer. media komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena. Dan lebih praktis jika ada perubahan perancangan Desain. Seorang perancang grafis sebelum menggunakan media computer

pendesain menggunakan sketsa untuk mengungkapkan ide-ide yang kompleks secara cepat, dan setelah sketsa si perancang grafis memiliki kebebasan untuk memilih alat untuk menyelesaikannya, dengan tangan atau komputer.

Salah satu contoh desain pada percetakan CV.NOFA , desain-nya menggunakan sketsa dan media komputer. Setiap desain yang akan dibuat sangat di tuntut untuk biasa menjabarkan informasi yang akurat, terutama pada desain Baliho, Spanduk ,Nota, Kwitansi dan X-banner, karena pada jenis desain tersebut eksistensi, kredibilitas dan citra perusahaan turut ditentukan.

2. Tujuan Kerja Praktek

Agar mahasiswa memiliki kemampuan memahami, menganalisis dan memberikan solusi yang optimal dalam menghadapi permasalahan di dunia kerja, maka program kerja praktek ini sangat diperlukan dan semoga berguna sebagai pengalaman dan diharapkan banyak memberikan manfaat bagi mahasiswa dan perusahaan tempat kerja praktek dilaksanakan.

Tujuan khusus dari kerja praktek ini adalah :

- a. Ingin mengetahui lebih jauh tentang bagaimana proses desain grafis dan digital printing di CV.NOFA.
- b. Ingin mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam dunia kerja sebagai desainer di perusahaan.

a. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Adapun waktu dan pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah :

Waktu pelaksanaan :

- 1) Tanggal 09 Oktober – 30 Desember 2014
- 2) Pukul 09-00 WIB - sampai selesai

- 1) Tempat pelaksanaan : Percetakan CV.NOFA. Jl. Depati Amir (Jl.Mentok) No.9a Pangkalpinang

b. Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek

Pada saat akan melakukan kerja praktek, yang paling awal dilakukan adalah menentukan tempat yang cocok untuk dijadikan sebagai tempat kerja praktek dan tentunya harus berhubungan dengan dunia desain, setelah mendapatkan tempat kerja praktek, Praktikan harus meminta surat kerja praktek dari pihak STMIK ATMA LUHUR (BAAK) untuk diajukan kepada perusahaan yang di maksud, setelah mendapatkan izin dari pihak perusahaan, Praktikan harus memberikan surat penerimaan kerja praktek ke pihak BAAK. Setelah itu mulai melaksanakan kerja praktek, dalam hal ini Praktikan menjalankan kerja praktek selama dua bulan. Proses selanjutnya setelah selesai menjalankan kerja praktek, Praktikan harus meminta surat keterangan telah selesai kerja praktek dari pihak perusahaan untuk dilampirkan kedalam makalah laporan kerja praktek yang tentunya harus disetujui oleh dosen pembimbing dan pembimbing kerja praktek.

3. Batasan Masalah Penelitian

a. Arti penting peranan topik pembicaraan atau penelitian

Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangkaia penelitian. Penulis akan melakukan kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan penulis terapkan keberbagai macam jenis desain media publikasi untuk mendapatkan hasil desain yang baik dan tentunya dapat diterima oleh semua golongan masyarakat.

b. Observasi

Penulis mengumpulkan data secara langsung ke lapangan dengan melihat objek yang diteliti dalam waktu yang bersamaan. Metode ini bersifat umum tapi menyeluruh dan manfaatnya dapat dipakai sebagai dasar untuk penelitian yang lebih baik.

c. Memilih Jenis dan Penelitian

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih meneliti bagaimana cara kerja pembuatan produk yang dianalisa yaitu Digital Printing seperti : Neon Box, Spanduk Flexi, Billboard, X Banner di percetakan CV.NOFA. dari awal sampai proses akhir.

d. Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi kedalam bentuk cetak, maka penulis memutuskan untuk membuat design seperti katalog, serta beberapa stationary dengan penggunaan material kertas yang elegan dan teknik cetak profesional.

1) Mendesain

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang penulis dan percetakan CV.NOFA harapkan. Untuk membuat produk, serta beberapa jenis stationary penulis menggunakan software Adobe Photoshop CS3 extended, Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw X5.

e. Desain atau Produk yang dikembangkan dan ditawarkan

Penulis meneliti dan menganalisa desain atau produk yang di kembangkan di percetakan CV.NOFA ,yaitu :

- 1) Spanduk : Flexi Frontlite, Korea
- 2) Umbul-umbul : Cloth
- 3) Stiker : Vinyl, One Way, Sun Glass, Oracle, Scotlite(3M)
- 4) Backlite
- 5) Neon Box
- 6) Bill Board : Flexi, Korea
- 7) Baliho
- 8) Banner : Flexi, Korea
- 9) X Banner
- 10) Roll Banner

Dan penulis berusaha menggabungkan beberapa macam software desain grafis kedalam berbagai macam wujud desain cetak. Tidak hanya itu nantinya penulis juga akan memilih dan akan menggunakan berbagai macam material/bahan yang ada sebagai pendukung dari proses cetak, disertai dengan berbagai macam teknik cetak yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan kedalam media cetak.

f. Desain atau Produk yang tidak dianalisa

Percetakan CV.NOFA. juga mengembangkan dan menawarkan berbagai macam pembuatan cetakan lainnya antara lain sbb :

- 1) Percetakan : Nota, Buku, Buklet, Poster, Formulir, Kwitansi.
- 2) Konstruksi : Tralis, Kanopi, Pagar.

4. Metode Penelitian

Pada teknik penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan pada percetakan CV.NOFA. Penulis dapat mengetahui daftar nama fungsi software dan hardware yang mereka gunakan sebagai media pendukung yaitu :

a. Software yang digunakan

1) Adobe Photoshop CS 3 Extended dan Adobe Photoshop CS 6

Adobe Photoshop CS6 adalah aplikasi desain grafis terbaik di muka bumi ini, dengan beragam fitur unggulan yang sangat cerdas akan sangat membantu Anda membuat dan mengembangkan desain foto atau gambar bahkan kini mendukung desain film. Dengan fitur canggih yang ada pada Adobe Photoshop CS6 . Anda tanpa batas serta mendukung pembuatan gambar 2D maupun 3D yang indah dan menakjubkan sesuai kemampuan Anda.

2) Corel Draw X 5

CorelDraw adalah [editor grafik vektor](#) yang dikembangkan oleh [Corel](#), sebuah perusahaan [perangkat lunak](#) yang bermarkas di [Ottawa, Kanada](#). Versi terbarunya, CorelDRAW X5 dirilis pada tanggal [23 Februari 2008](#).

Versi CorelDRAW X5 memiliki tampilan baru serta beberapa [aplikasi](#) baru yang tidak ada pada CorelDRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya *Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template*, dan lain sebagainya.

3) Microsoft Word 2007

Microsoft Word atau Microsoft Office Word adalah perangkat lunak pengolah kata (*word processor*) andalan Microsoft. Pertama diterbitkan pada 1983 dengan nama Multi-Tool Word untuk Xenix, versi-versi lain kemudian dikembangkan untuk berbagai sistem operasi, misalnya DOS (1983), Apple Macintosh (1984), SCO UNIX, OS/2, dan Microsoft Windows (1989). Setelah menjadi bagian dari Microsoft Office System 2003 dan 2007 diberi nama Microsoft Office Word.

Microsoft Word adalah aplikasi sebuah program pengolah kata (*word processor*) yang dibuat oleh Microsoft Corporation. Program ini biasanya digunakan para pemakai komputer untuk kegiatan tulis-menulis. Seperti pembuatan surat, proposal, artikel, brosur, booklet, dan lain-lain dengan aneka font (huruf) dan layout yang tersedia. Kita juga dapat membuat naskah ilmiah dengan rumus-rumus matematika, fisika maupun kimia dan mendesain sebuah dokumen dengan variasi gambar yang unik dan sangat lengkap.

b. Hardware yang digunakan

- 1) Monitor : Emachines plug and play monitor
- 2) Processor : Pentium (R) Dual - Core CPU T4200 @ 2.00 GHz (2 CPUs).
- 3) VGA Card : Mobile Intel (R) 4 series Express chipset Family.
- 4) RAM : 925MB Ram.
- 5) Audio : Conexent HD Audio Output.
- 6) Keyboard : Attached.
- 7) Mouse : Attached.

5. Sistematika Penulisan Laporan Kerja Praktek

Dalam sebuah penulisan laporan Kerja Praktek diperlukan sistematika pembahasan yang baik, agar pembahasan persoalan dan penyajian hasil laporan dapat terstruktur dengan baik, terarah, dan mudah dimengerti. Untuk itu penulis menyusun sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Berisikan tentang penjelasan mengenai latar belakang kerja praktek, tujuan dan manfaat dilaksanakannya kerja praktek, menerangkan tentang tempat pelaksanaan kerja praktek, penjelasan mengenai prosedur yang harus dilakukan dalam pelaksanaan kerja praktek dan penulisan susunan laporan yang di cantumkan pada sistematika pembahasan tentang penulisan laporan kerja praktek agar dapat tersusun dengan baik dan mudah dipahami.

BAB II : Tinjauan Organisasi

Pada bab ini berisi tentang menjelaskan umum mengenai perusahaan yang bergerak dibidang tertentu, dalam hal ini perusahaan yang di maksud adalah perusahaan yang berhubungan dengan sajian hiburan dan informasi.

BAB III : Laporan Kerja Praktek

Berisikan tentang laporan selama menjalankan kerja praktek disebuah perusahaan, dalam hal ini perusahaan yang dimaksud adalah CV.NOFA. Isi dari laporan tersebut berupa peran praktikan di tempat perusahaan kami dan pekerjaan apa saja yang telah di lakukan selama menjalankan kerja praktek

BAB IV : Implementasi Desain

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk desain. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V : Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari semua hal-hal yang dijelaskan di dalam laporan kerja praktek yang telah dilaksanakan dan pada bab ini berisikan beberapa saran yang diajukan kepada pihak perusahaan tempat kerja praktek yang bersifat membangun motivasi bagi perusahaan agar dapat terus berkembang dan menjadi lebih baik.