

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Desain grafis adalah suatu bentuk visual yang menggunakan media gambar untuk menyampaikan atau mempromosikan suatu barang agar menjadi lebih efektif. Unsur desain grafis seperti teks dianggap sebagai gambar di karenakan teks sendiri sering di sebut simbol-simbol untuk menerangkan makna sebuah hasil karya penulis.

Desain grafis merujuk kepada proses pembuatan, metode perancangan baik yaitu dengan metode perancangan melalui konsep maupun teknis. Desain grafis pun mencangkup kepada kemampuan seorang perancang maupun desainer agar sebuah hasil karya yang dibuat sesuai dengan ilmu yang penulis miliki.

2. Tujuan penulisan

Agar mahasiswa memiliki kemampuan memahami, menanalisa, dan memberikan solusi yang optimal dalam menghadapi permasalahan di dunia kerja, maka program kerja praktek ini sangat diperlukan dan bermanfaat bagi mahasiswa dan instansi tempat kerja praktek dilaksanakan.

Tujuan khusus dari kuliah kerja praktek ini adalah :

- a. Ingin membantu sekaligus mengembangkan desain grafis di instansi Pengadilan Negeri Klas 1B Sungailiat agar mendapat pencitraan yang baik dari masyarakat di luar.
- b. Ingin mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam dunia kerja sebagai desainer di sebuah instansi atau perusahaan.

3. Batasan Masalah

a. Ruang lingkup riset dan penelitian

Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangkaian 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 dapat di terima oleh pemimpin instansi atau golongan masyarakat.

1) Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Adapun waktu dan pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah :

Waktu pelaksanaan:

- a. Tanggal 02 November – 02 Januari 2015
- b. Pukul 08.00 WIB – 12.00 WIB
- c. Tempat pelaksanaan : PENGADILAN NEGERI KLAS 1B SUNGAILIAT

2) Prosedur pelaksanaan kerja Praktek

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 SMIK ATMA LUHUR (BAAK) untuk di ajukan kepada instansi yang di maksud, setelah mendapatkan izin dari pihak instansi, praktikan harus memberi 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 instansi untuk di lampirkan kedalam makalah laporan kerja praktek yang tentunya harus di setujui oleh dosen pembimbing dan pembimbing kerja praktek.

b. Desain atau produk yang dikembangkan

Penulis meneliti dan menganalisis desain atau produk yang di kembangkan di instansi penagihan negeri sungailiat, yaitu :

- 1) brosur : glossy papper, double mate
- 2) Majalah : glossy papper, double mate, karton tik

Dan penulis berusaha menggabungkan beberapa software desain grafis kedalam berbagaimacam wujud desain cetak. Tidak hanya itu penulis juga menggunakan material atau bahan yang lain selain yang diatas.

4. Metode Penelitian

a. 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 di pakai sebagai dasar untuk penelitian yang lebih baik.

b. Memilih jenis dan penelitian

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih meneliti bagaimana cara kerja pembuatan produk yang dianalisa yaitu proses kerjadari awal sampai akhir.

c. Benda pulikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi ke dalam bentuk cetak, maka penulis memutuskan untuk membuat design seperti brosur dengan penggunaan material kertas yang elegan dan teknik cetak yang profesional.

d. Mendesain

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya design yang sesuai dengan apa yang penulis harapkan. Untuk produk ini penulis menggunakan aplikasi adobe photoshop CS3 extenden dan photoshop CS6.

5. Sistematika Penulisan

Dalam sebuah penulisan laporan kerja praktek di perlukan sistematika pembahasan yang baik, agar pembahasan persoalan dan penyajian hasil laporan dapat terstruktur dengan baik, terarah, dan mudah di mengerti. Untuk itu penulis menyusun sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Berisikan tentang penjelasan mengenai latar belakang kerja praktek, tujuan dan manfaat dilaksanakan 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 2 : TINJAUAN ORGANISASI

Pada bab ini berisi tentang penjelasan umum mengenai tempaan instansi yang dilaksanakan kuliah kerja praktek.

BAB 3 : ANALISAN DAN PERANNCANGAN

Berisikan tentang analisa selama menjalankan kuliah kerja praktek di sebuah instansi, dalam hal ini instansi yang di maksud adalah Pengadilan Negeri Sungailiat Klas 1B isi dari analisa tersebut berupa peran praktikan di tempat instansi kami dan pekerjaan apa saja yang telah di lakukan selama menjalankan kerja praktek.

BAB 4 : IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini di jabarkan mengenai implementasi bentuk desain. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan di cetak dalam bentuk nyata.

BAB 5 : 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 di ajukan kepada pihak instansi tempat kerja praktek yang bersifat membangun motifasi bagi instansi agar dapat menjadi lebih baik.