**Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

**Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia game. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Perkembangan multimedia saat ini berkembang dengan sangat pesat mengikuti perkembangan jaman. Kemudian dengan adanya website sebagai pencari informasi, hingga berkembang menjadi situs jejaring sosial yang sedang berkembang di jaman sekarang.

Pengertian dari Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pengolahan pesan-pesan untuk tujuan sosial atau komersial, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada individu atau kelompok lainnya. Pesan dapat berupa informasi produk, jasa atau gagasan yang disampaikan kepada target audience, dalam upaya peningkatan usaha penjualan, peningkatan citra dan publikasi program pemerintah. Pada



Divisi kreatif CV…, Rizky Radityo Ariefyanto, FSD UMN, 2014

prinsipnya desain komunikasi visual adalah perancangan untuk menyampaikan pola pikir dari penyampaian pesan kepada penerima pesan, berupa bentuk visual yang komunikatif, efektif, efisien dan tepat. terpola dan terpadu serta estetis, melalui media tertentu sehingga dapat mengubah sikap positif sasaran. elemen desain komunikasi visual adalah gambar/ foto, huruf, warna dan tata letak dalam berbagai media. baik media cetak, massa, elektronika maupun audio visual. Akarbidang desain komunikasi visual adalah komunikasi budaya, komunikasi sosial dan komunikasi ekonomi. Tidak seperti seniman yang mementingkan ekspresi perasaan dalam dirinya, seorang desainer komunikasi visual adalah penerjemah dalam komunikasi gagasan. Karena itulah desain komunikasi visual mengajarkan berbagai bahasa visual yang dapat digunakan untuk menterjemahkan pikiran dalam bentuk visual.

Ruang lingkup Desain Komunikasi Visual adalah, *advertising*, *corporate identity*, animasi, desain multimedia, desain grafis industri, desain grafis media, cergam (komik), fotografi, tipografi, dan ilustrasi.

Dalam dunia kerja penerapan ilmu desain komunikasi visual tidak hanya bergerak dalam perusahaan yang signifikan dengan bidang desain komunikasi visual seperti perusahaan advertising. Perusahaan selain *advertising* juga dapat dijadikan suatu peluang untuk menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual. Hampir semua lembaga atau perusahaan dapat dijadikan peluang kerja dalam menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual.



Divisi kreatif CV…, Rizky Radityo Ariefyanto, FSD UMN, 2014

Sebuah perusahaan, seperti CV. Permata Packaging Solution, haruslah mampu untuk mengarahkan sebuah proyek seperti *packaging design, brand communication, graphic design house, animation and production* serta *EO supporting*. Bidang tersebut melibatkan tenaga seorang desainer. CV. Permata Packaging Solution adalah sebuah perusahaan jasa yang bergerak di bidang komunikasi untuk pengenalan produk dan jasa dalam pembuatan *design product.* CV. Permata Packaging Solution menyediakan pelayanan dalam bidang *packaging design, brand communication, graphic design house*, animation and production serta *EO supporting* seperti *company profile*, website, brosur, dsb. Dalam melaksanakan kegiatannya dibantu oleh ahli desain untuk menciptakan visual yang baik dan menarik agar pesan sampai kepada target sasaran. Penentuan desain yang digunakan seperti warna, gambar, tulisan merupakan salah satu konsep yang penting untuk membuat suatu proyek.

## 1.2. Maksud dan Tujuan

Kerja praktek adalah sistem pembelajaran di luar kegiatan belajar mengajar dan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mahasiswa semester akhir agar dapat mengetahui bagaimana praktek kerja di lapangan sesungguhnya. Berkaitan dengan bidang kegiatan dari Perusahaan CV. Permata Packaging Solution, maka penulis ingin mengetahui bagaimana desainer dapat mengaplikasikan kemampuan untuk suatu proyek besar seperti *packaging design, brand communication, graphic design house, animation and production* serta *EO*



Divisi kreatif CV…, Rizky Radityo Ariefyanto, FSD UMN, 2014

*supporting* seperti *company profile*, mengkomunikasikan melalui visual agar pesan dapat sampai dengan baik.

Mengetahui alur kerja di lapangan sebagai bagian untuk mengkomunikasikan visual dengan kebutuhan pengiklan dan juga mitra kerja. Selain itu ingin mengetahui strategi-strategi yang digunakan untuk mengarahkan sebuah proyek, serta penulis ingin lebih memperdalam ilmu dalam desain, baik dalam tata letak pembuatan desain, komposisi dalam membentuk sebuah desain, element, serta fungsi dapat di bentuk untuk mendapatkan estetika. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman desain maka dari itu penulis ingin memperdalam bidang multimedia di Perusahaan CV. Permata Packaging Solution.

Selain itu merupakan kesempatan yang baik untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan, agar dapat mengetahui dan mempelajari bagaimana mengarahkan sebuah proyek yang diinginkan oleh mitra kerja dengan deadline atau tenggat waktu yang telah ditentukan. Oleh karena itu kemandirian dan mental dapat terlatih, serta belajar untuk bekerjasama dan memahami orang lain, baik sesama mitra kerja ataupun pelanggan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

### 1.3. Waktu dan Prosedur

1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

   Periode kerja magang yang dilakukan penulis adalah 42 hari aktif yang terhitung selama lebih dari 2 bulan sejak tanggal 6 November 2013 sampai

dengan 6 Januari 2014. Waktu bekerja dalam CV. Permata Packaging Solution hari Senin sampai Jumat dengan jam kerja dimulai dari pukul 09.00 pagi sampai dengan pukul 17.00 sore hari. Untuk jeda istirahat diberikan waktu satu jam dari pukul 12.00 sampai pukul 13.00 siang.

2. Prosedur Kerja Magang

    a) Tanggal 25 Oktober 2013 penulis mengirimkan portofolio dan surat lamaran kepada CV. Permata Packaging Solution.

    b) Pada tanggal 1 November 2013, penulis dipanggil untuk datang jam 09.00 pagi ke kantor CV. Permata Packaging Solution. Hari itu penulis menjalani *interview* dan mengikuti semacam tes sebelum magang. Tes dilakukan dengan memberikan tugas dan selesai pada pukul 16.00 sore hari.

    c) Tanggal 5 November 2013, hari selasa, penulis mendapat kabar untuk bisa memulai bekerja magang di CV. Permata Packaging Solution. Jam kerja di CV. Permata Packaging Solution dimulai dari pukul 09.00 sampai dengan 18.00, hari senin sampai jumat, namun jam kerja ini bersifat fleksibel dan bila ada proyek yang penting bisa diminta untuk masuk di hari libur.

Penulis dalam masa proses kerja magang dibimbing oleh Bapak Caesar dan Bapak Dodi. Mereka memberikan berbagai macam proyek dengan berbeda program. Program yang biasanya dipakai penulis adalah *CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator,* dan *Adobe Flash.* Pengerjaan setiap proyek memiliki *dateline* yang berbeda dan diberikan penjelasan sebelumnya. Jika



Divisi kreatif CV…, Rizky Radityo Ariefyanto, FSD UMN, 2014

menghadapi kendala harus langsung melapor kepada pembimbing yang ada untuk mendapat bantuan. Pengerjaan seperti ini sudah pernah dipelajari di kampus, jadi penulis tidak menghadapi banyak kesulitan untuk menyelesaikan proyek-proyek ini. Tapi kadang tetap ada kesalahan dan kesulitan yang kemudian dibimbing oleh Bapak Dodi atau Bapak Caesar.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA