

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Komunikasi adalah kegiatan manusia untuk saling memahami atau mengerti suatu pesan yang disampaikan seorang (komunikator) kepada lawan bicaranya (komunikan) atau komunikasi dapat dikatakan juga sebagai suatu proses pengoperan pesan dari individu kepada individu lain, dari individu ke suatu kelompok kecil (small group) maupun kelompok besar (large group). (Oktrina dan Abdullah 2017:2). Dalam kehidupan sehari-hari komunikasi dapat menyangkut banyak hal dan jenis. Berikut merupakan jenis-jenis komunikasi menurut Putra (2021:3).

1) Komunikasi verbal

Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan baik secara lisan atau tulisan. Komunikasi verbal menempati posisi besar, karena pada kenyataannya, ide-ide, pemikiran atau keputusan lebih mudah disampaikan secara verbal dibandingkan non verbal. Dengan harapan komunikan dapat lebih memahami pesan yang disampaikan.

2) Komunikasi non verbal

Komunikasi non verbal adalah proses komunikasi saat pesan disampaikan tidak menggunakan kata-kata. Contoh komunikasi non verbal adalah penggunaan isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan kontak mata.

3) Komunikasi tactual

Komunikasi tactual menggunakan kulit sebagai sensasi rabaan, contohnya cetakan huruf braille bagi kaum tuna netra.

4) Komunikasi gustatory

Komunikasi ini menggunakan hidung sebagai sensasi penciuman contohnya polisi yang memanfaatkan anjing sebagai pelacak Atau tester pada sampel produk minyak wangi.

5) Komunikasi perilaku

Komunikasi perilaku adalah tindakan atau perilaku komunikasi berupa verbal maupun nonverbal yang ada pada tingkah laku seseorang.

6) Komunikasi kinesika

Komunikasi ini dapat digambarkan sebagai sistem komunikasi dengan menggunakan gerakan Salah satu bentuk kinetika yang sudah dikenal oleh banyak orang adalah melalui ungkapan bahasa tubuh yaitu menyampaikan pesan melalui komunikasi gerakan tubuh.

7) Komunikasi visual

Komunikasi ini menggunakan bahasa visual dengan unsur dasar bahasa visual menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan. bahasa visual sendiri merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, dan pesan. metodologi dalam Desain Komunikasi Visual merupakan proses kreatif.

Desain Komunikasi Visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide. para desainer bekerja dengan berbagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dari klien kepada audiens yang dituju dengan komponen utamanya adalah gambar dan tulisan.(Putra 2021:7)

Desain grafis berasal dari dua kata, yaitu *desain* yang berarti “merancang”, dan grafis yang berarti “gambar”. Maksudnya, perancangan gambar yang bertujuan menyampaikan informasi atau pesan (berkomunikasi). Jadi, desain grafis adalah merancang komunikasi dengan gambar (Yulianto, 2018).

Desain grafis dalam pandangan ilmu komunikasi adalah metode menyampaikan pesan visual berbentuk teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Dalam mendesain surat kabar, misalnya, desainer grafis memerlukan pengetahuan tentang kebiasaan sang pembaca media agar mudah mendesain tata letak dan visual yang cocok. Tujuannya, agar pesan yang hendak disampaikan media tersebut dapat diterima dan disampaikan kepada pembaca. Desain grafis juga lazim disebut “desain komunikasi visual”. Akibatnya, terjadi tumpang tindih pengertian antara desain grafis dengan desain komunikasi visual. Bahkan, ada pula yang menyebut desain grafis adalah grafis komunikasi.

Sebagai sumber daya manusia, kita membutuhkan keterampilan profesional, pengalaman dan kepekaan untuk menghadapi dan mengatasi berbagai masalah dan tantangan yang muncul di dunia kerja. Berdasarkan hal tersebut, karya sebenarnya sangat berguna dalam mengenali dan menjelaskan bahwa pencipta bukanlah orang luar ketika memasuki dunia karya. Selain itu, kerja praktek ini sangat bermanfaat bagi penulis dengan memberikan mereka kesempatan untuk mengimplementasikan bidang yang mereka pelajari di universitas dan memberi mereka ide-ide baru. Kemajuan ilmu dan teknologi komputer saat ini sangat pesat. Peran teknologi komputer sangat penting, terutama dalam struktur swasta dan publik dari perusahaan industri dan jasa. Teknologi komputer membantu kita berkomunikasi dalam bentuk dokumen atau gambar menggunakan satu atau lebih desain. Ranah kompetensi desain dalam tatanan kehidupan sehari-hari merupakan bagian dari unit kompetensi dan memiliki kapasitas dan tujuan untuk menciptakan dan mengembangkan lingkungan yang dibangun menjadi wadah bagi keberhasilan kehidupan manusia modern.

Desain grafis adalah strategi desain yang menyampaikan ide penyampaian pesan kepada penerima pesan dalam bentuk visual seperti ilustrasi teks, warna, komunikasi, garis-garis yang efektif, efisien dan akurat berdasarkan nilai estetika melalui media tertentu. Membantu mereka mengubah sikap positif mereka. Dalam hal ini karena spesialisasi yang dipilih penulis: manajemen produksi media dan mata kuliahnya (desain grafis dasar, seni, desain, tata letak web, pemasaran digital). Dalam *What Is Graphic Design* (Newark Q. 2002), ahli Jessica Helfand mengatakan bahwa desain grafis adalah kombinasi kompleks dari kata-kata dan gambar, angka dan grafik, gambar dan ilustrasi, dan ide khusus yang dapat menggabungkan elemen-elemen tersebut. Lakukan sesuatu yang istimewa, sangat berguna, mengejutkan, merusak, atau berkesan. Penyajian informasi menggunakan elemen visual memudahkan orang untuk mengumpulkan informasi dan mengingatkannya untuk pengembangan bersama.

Seiring berkembangnya zaman, muncul media baru yang pesan visualnya tak lagi dalam bentuk media cetak, namun juga berbentuk media elektronik seperti film dan TV, dan akhirnya melalui media interaktif seperti *web* di internet. Media-media baru tersebut tentunya membutuhkan desain yang berbeda dibandingkan dengan media cetak karena posisi media elektronik dan interaktif masyarakat untuk waktu sekarang sedang banyak digemari. Sejak itulah istilah “desain grafis” banyak menggunakan istilah “desain komunikasi visual”.

Sesungguhnya, desain grafis erat hubungannya dengan proses cetak mencetak. melalui media cetak, desain grafis berfungsi sebagai media penghubung antar pihak yang berkepentingan guna mengantisipasi ragam kebutuhan, baik yang datangnya dari dunia usaha atau bisnis, maupun bidang sosial, dan hal-hal yang berkaitan dengan media komunikasi. Tujuan desain grafis dalam hal ini bersifat komersial dan sosial. Tujuan komersial jelas berfungsi untuk menciptakan karya desain grafis yang mampu memberikan propaganda kepada masyarakat untuk membeli produk komersial guna mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya. sedangkan, desain grafis memiliki tujuan sosial lebih menitikberatkan pada penyampaian informasi dan pesan sosial kepada masyarakat, atau lebih sering disebut dengan “iklan layanan masyarakat”.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas dalam laporan akhir ini adalah:

- 1) Bagaimana peran desainer grafis pada perusahaan *We Build Legacy*?
- 2) Bagaimana peran desainer grafis pada produksi konten media sosial instagram di perusahaan *We Build Legacy*?
- 3) Bagaimana hambatan dan solusi desain grafis pada produksi konten media sosial instagram di perusahaan *We Build Legacy*?

Tujuan

Dalam laporan akhir ini memiliki tujuan diantaranya.

- 1) Menjelaskan peran desainer grafis pada perusahaan *We Build Legacy*.
- 2) Menjelaskan peran desainer grafis pada produksi konten media sosial Instagram di perusahaan *We Build Legacy*.
- 3) Menjelaskan hambatan dan solusi peran desainer grafis pada produksi konten media sosial instagram di perusahaan *We Build Legacy*

METODE

Lokasi dan Waktu

Laporan Akhir ini disusun berdasarkan data yang diperoleh pada saat melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di perusahaan *We Build Legacy* yang berlokasi di Jalan Batik Kumeli No.19, Cikutra, Kota Bandung. PKL dilaksanakan mulai tanggal 17 Januari 2022 sampai dengan 01 April 2022 Proses pengumpulan data dilakukan setiap hari kerja dari Senin hingga Jumat, dari pukul 09.00 sampai 18.00.

Data dan Instrumen

Data merupakan bahan yang sangat penting untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan laporan akhir ini. Data yang digunakan harus akurat agar data yang disajikan dapat dipertanggung jawabkan oleh penulis.

Data dan instrumen yang digunakan dalam proses pengumpulan data untuk penulisan Laporan Akhir ini adalah:

- 1) Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh penulis secara langsung dari sumber atau karyawan di perusahaan *We Build Legacy* dengan melakukan proses teknik wawancara dan observasi.