

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia dari hari ke hari tidak terlepas dari komunikasi, baik komunikasi yang lazim digunakan menurut daerah masing – masing maupun komunikasi yang sudah mengikuti aturan secara ilmiah yang dipelajari di bangku kuliah. Komunikasi pada dasarnya dapat terjadi dalam berbagai konteks kehidupan. Komunikasi merupakan hal yang sangat penting. Semakin luas pergaulan maka semakin besar fungsi, peranan dan tanggung jawab social seseorang dalam berkomunikasi. Makin banyak ia terlibat dalam proses komunikasi, maka akan berpengaruh pula pada diri dan tingkah lakunya, karena komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian dan penerimaan lambang-lambang (pesan) yang mengandung arti atau makna antara komunikator dan komunikannya dengan tujuan mewujudkan persamaan makna dan kebersamaan. Proses komunikasi memungkinkan terjadi adanya pemberian dan penerimaan informasi, pendapat, dan ide. Komunikasi tidak hanya dilakukan secara verbal, melainkan dapat pula dilakukan secara non verbal. Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung dengan menggunakan bahasa visual, gerak isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah, kontak mata serta dengan menggunakan objek seperti pakaian symbol maupun gambar. Salah satu contoh komunikasi non verbal adalah 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 sebuah proses kreatif (Putra: 2020:5). Desain komunikasi visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan sebuah ide. Media komunikasi visual merupakan salah satu sarana promosi atau sosialisasi kepada masyarakat luas. Oleh karena itu, penggunaan media komunikasi visual sangat di butuhkan dalam pengenalan diri sebuah perusahaan atau lembaga. Penggunaan media komunikasi visual sangat erat kaitannya dengan desain grafis.

Desain grafis berasal dari kata desain dan grafis. Desain adalah suatu proses, atau kegiatan dalam rangka menghasilkan suatu produk yang baru yang berbentuk rancangan (*Prototype/Purnarupa*). Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, *packaging*, perfilman, dan lain-lain.

Peran utama desain grafis yakni sebagai pembentuk elemen estetika, alat komunikasi, dan juga sebagai identitas penggunaannya. Para desainer bekerja dengan beragam alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dari klien kepada *audience* yang di tuju dan yang menjadi komponen utamanya berupa gambar dan tulisan. Peran desain grafis berkaitan dengan pembuatan suatu desain visual baik secara cetak maupun digital. Desain Visual adalah sebuah bentuk desain yang dikomunikasikan secara visual untuk menyampaikan pesan dan diharapkan dapat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

mempengaruhi barang siapa yang membacanya, umumnya adalah dalam bentuk gambar. Hal ini biasanya digunakan dalam proses promosi yang bersifat persuasif.

Tujuan Praktik Kerja Lapangan ini adalah mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh dari perkuliahan sehingga menghasilkan rancangan media komunikasi visual yang terdiri dari *billboard*, *leaflet*, katalog, surat kabar, dan *merchandise*, dengan melalui proses penyampaian pesan melalui bahasa non verbal dan desain grafis sebagai media pendukung sarannya.

Universitas Pertahanan RI merupakan perguruan tinggi pemerintah yang secara teknis akademik dibina oleh Kementerian Riset dan Pendidikan Tinggi (Kemristek Dikti) dan secara teknis fungsional dibina oleh Kementerian Pertahanan RI (Kemhan RI). Praktik Kerja Lapangan ini difokuskan untuk mengamati dan memahami peran tim desain grafis dalam divisi humas di Universitas Pertahanan Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang melatar belakangi penyusunan tugas akhir ini ini, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran desainer grafis dalam pembuatan konten visual terkait kegiatan promosi kampus di Universitas Pertahanan RI
2. Apa saja hambatan dan solusi yang dihadapi tim desainer grafis dalam menjalankan perannya sebagai pembuat konten visual terkait kegiatan promosi di Universitas Pertahanan RI

1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari pembuatan tugas akhir praktik kerja lapangan ini yaitu:

1. Mengetahui peran desainer grafis dalam pembuatan konten visual terkait kegiatan promosi di Universitas Pertahanan RI
2. Mengetahui hambatan dan solusi dalam proses pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh seorang desainer grafis

II METODE

2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2021 – 30 April 2021 di Universitas Pertahanan RI (UNHAN) Kawasan IPSC Sentul, Sukahati Kecamatan Citeureup, Bogor, Jawa Barat.

2.2 Data dan Instrumen

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Data primer ini disebut juga dengan