



PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kemajuan teknologi kini bergerak ke arah desain grafis yang sekarang dianggap sebagai sebuah karya seni. Dari sudut pandang ilmu komunikasi, desain grafis merupakan sarana penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, secara visual dalam bentuk gambar dan teks. Shanon dan Weaver (1949) dalam Cangara (2019: 27) mengatakan bahwa komunikasi dapat diterapkan pada seni, ekspresi wajah, lukisan dan teknologi, bukan hanya bahasa verbal. Komunikasi memiliki nilai estetika yang berlaku untuk komunikasi praktis seperti cerita pendek, kisah cinta, novel, radio dan televisi, grafik (*graph pen*), retorika, akting, skenario, dan penulisan buku. Oleh karena itu, ada hubungan antara komunikasi dengan desain grafis.

Menurut Riyanto (2006) dalam Ramdani (2019: 4), desain grafis adalah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan atau mengatur elemen rupa. Elemen rupa yang diciptakan diantaranya ialah ilustrasi, foto, tulisan dan garis di atas suatu permukaan. Tujuan pembuatan desain grafis ialah agar dapat dikomunikasikan sebagai sebuah pesan.

Profesi desainer grafis harus mampu mengkomunikasikan sesuatu secara visual tanpa berbicara secara verbal. Desainer grafis memiliki banyak tempat untuk mengekspresikan ide-ide kreatifnya, baik sebagai desainer lepas, pengiklan, atau bekerja di perusahaan penerbit buku. Di perusahaan penerbit, dalam pembuatan buku tentu para desainer grafis harus mampu memahami kebiasaan pembaca agar dapat membaca buku dengan nyaman. Selain itu, desainer grafis juga harus merancang desain sesuai kebutuhan perusahaan seperti promosi iklan contohnya brosur, spanduk, dan sebagainya. Hal yang paling penting bekerja sebagai desainer grafis dalam perusahaan penerbit buku, ialah merancang sampul buku.

Kedudukan sampul cukup penting dalam pembuatan buku agar dapat menarik perhatian konsumen. Sampul buku lebih banyak menampilkan gambar, karena gambar lebih mudah dipahami daripada tulisan. Dengan menampilkan gambar yang berupa karakter realistik dapat menciptakan suasana yang emosional. Sebagai alat komunikasi, gambar merupakan pesan nonverbal yang dapat menjelaskan dan menggarisbawahi isi pesan.

Peran gambar untuk sampul buku sangat berpengaruh karena lebih mudah diingat daripada kata-kata. Terkait gambar dengan makna pesan yang terkandung dalam isi buku, sudah dapat menunjukkan arti dari gambar yang ditampilkan. Desain sampul buku dapat disajikan kepada sebagian besar target konsumen. Gambar yang dibuat untuk sampul buku tentunya membutuhkan seorang desainer grafis yang handal agar gambar tersebut dapat merepresentasikan suatu bentuk atau perwujudan sesuai dengan kebutuhan informasi visual yang dibutuhkan.

Pembuatan desain sampul buku terdapat simbol, gambar, foto, ilustrasi, tipografi dan unsur lainnya yang perlu desainer grafis rancang agar desain tersebut dapat menarik perhatian. Dengan merancang desain sampul buku yang menarik dapat meningkatkan penjualan buku tersebut. Sehingga desainer grafis perlu memahami keinginan konsumennya dan dapat menyampaikan pesannya melalui desain yang dibuat. Selain itu, desainer grafis juga harus bisa menginformasikan, mempengaruhi, dan menyampaikan makna pesan melalui berupa desain yang



ditargetkan kepada konsumennya dengan menggunakan bahasa visual melalui media cetak tersebut sesuai dengan tujuannya.

Peran desainer grafis sebagai seorang perancang di perusahaan penerbit sangat berpengaruh dalam hal promosi serta buku yang dijual agar menarik serta interaktif. PT Yudhistira Ghalia Indonesia yang merupakan salah satu perusahaan penerbitan buku sekolah yang mempunyai berbagai divisi. Salah satu divisi yang paling penting di PT Yudhistira Ghalia Indonesia ialah divisi desain kreatif. Divisi desain kreatif di dalamnya terdapat profesi desainer grafis untuk membuat berbagai desain yang dibutuhkan oleh perusahaan. Proses pembuatan desain pada setiap perusahaan tentu memiliki tahap kerja dan tujuan yang berbeda-beda, yang tentunya sesuai dengan target yang ingin dicapai oleh perusahaan. Sama halnya dengan PT Yudhistira Ghalia Indonesia. Laporan akhir ini menjelaskan bagaimana peran desainer grafis dalam proses pembuatan desain sampul buku di PT Yudhistira Ghalia Indonesia beserta hambatan dan solusi yang dihadapinya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada laporan akhir ini, yaitu:

1. Bagaimana peran desainer grafis dalam proses pembuatan desain sampul buku di PT Yudhistira Ghalia Indonesia?
2. Apa saja hambatan yang dihadapi beserta solusi dalam proses pembuatan desain sampul buku di PT Yudhistira Ghalia Indonesia?

Tujuan Penulisan

Pembuatan laporan akhir ini memiliki beberapa tujuan. Tujuan tersebut merujuk pada rumusan masalah yang akan dibahas. Tujuan dari laporan akhir ini adalah:

1. Menjelaskan peran desainer grafis dalam proses pembuatan desain sampul buku di PT Yudhistira Ghalia Indonesia.
2. Menjelaskan hambatan yang dihadapi beserta solusi dalam proses pembuatan desain sampul buku di PT Yudhistira Ghalia Indonesia.

METODE

Lokasi dan Waktu

Lokasi pengumpulan data berdasarkan kegiatan Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan di PT Yudhistira Ghalia Indonesia. Perusahaan tersebut berlokasi di Jalan Rancamaya Km. 1 No. 47, RT.01/RW.02, Bojongkerta, Kec. Ciawi, Kabupaten Bogor. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan berlangsung selama dua bulan. Terhitung mulai tanggal 2 Februari 2022 hingga 8 April 2022. Jam kerja untuk melakukan Praktik Kerja Lapangan yaitu mulai pukul 08.00 sampai 17.00 WIB. Hari kerja terhitung lima hari dalam seminggu dari Senin hingga Jumat.

Data dan Instrumen

Data merupakan bahan penting yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan dan menjawab permasalahan yang ada. Data didapatkan secara langsung maupun tidak langsung. Jenis data dan instrumen yang diperoleh untuk membuat laporan akhir sebagai berikut:

