

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **I.1 Latar Belakang**

Kerja praktek korporasi dalam program studi ilmu komunikasi adalah suatu kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk menerapkan berbagai pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pelaksanaan kegiatan komunikasi di masyarakat. Tujuan dari kerja praktek ini adalah melatih mahasiswa agar mampu mengaplikasikan teori-teori yang telah mereka pelajari di perkuliahan. Selain itu, kegiatan ini juga bekerja sama dengan pihak eksternal atau perusahaan, tidak hanya memberikan pembelajaran teoritis, tetapi juga memberikan pelatihan dan membekali mahasiswa dengan praktek lapangan di berbagai lembaga atau instansi perusahaan, baik negeri maupun swasta. Dengan demikian, mahasiswa dapat memperoleh pengalaman nyata melalui praktek tersebut.

Di era perubahan yang sangat cepat saat ini, komunikasi menjadi salah satu elemen kunci agar sebuah perusahaan dapat beroperasi dengan baik. Diperlukan strategi komunikasi yang tepat agar tujuan perusahaan dapat tercapai. Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten dan berkualitas sangat dibutuhkan untuk memastikan kelancaran operasional perusahaan. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, perusahaan memerlukan tenaga kerja yang kompeten dan berkualitas. Proses memperoleh tenaga kerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan melibatkan beberapa tahapan untuk memastikan bahwa mereka memenuhi kriteria yang dibutuhkan.

Media baru atau *new media* tidak bisa dipisahkan dari teknologi internet, karena umumnya menggunakan internet sebagai sarana akses. Internet terus berkembang dan menyebar ke ranah publik, tidak hanya terbatas pada kantor atau universitas, tetapi sudah masuk hampir ke setiap rumah. Berdasarkan data dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2017, dari total populasi Indonesia yang berjumlah 262 juta jiwa, sebanyak 143,26 juta jiwa telah menggunakan internet. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia mengakses internet bukan hanya untuk memenuhi keinginan, tetapi juga sebagai kebutuhan, bahkan sudah menjadi bagian dari gaya hidup.

Media sosial termasuk dalam kategori *new media* yang sering digunakan dan dikenal luas oleh masyarakat. Media sosial digunakan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang yang sudah dikenal maupun orang asing. Beberapa contoh media sosial tersebut adalah Facebook, Twitter, dan Instagram. Menurut penelitian Hootsuite 2020, Youtube adalah media sosial yang paling sering diakses oleh masyarakat Indonesia, diikuti oleh Whatsapp di peringkat kedua, serta Facebook dan Instagram di peringkat ketiga dan keempat.

Keberadaan media sosial dengan banyak pengguna menjadikan platform ini sebagai sarana promosi dan peluang bisnis yang sangat menjanjikan bagi individu, kelompok, golongan, maupun perusahaan. Yang membuat terciptanya peran ketiga untuk menyediakan jasa untuk memanfaatkan berbagai media sosial untuk kegiatan promosi yaitu *agency* sosial media dan membuat beberapa orang memilih untuk menggunakan jasa *agency* untuk mengurus sosial media mereka, salah satu adalah Noah Agency yang bergerak di bidang sosial media management.

Desain grafis adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreativitas yang diterapkan dalam berbagai media komunikasi secara visual dengan mengolah elemen-elemen seperti gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan layout (Migotuwio, 2020, p.5). Oleh karena itu, dengan adanya desain grafis dapat membantu meng-*manage* sosial media. Dalam menjalankan kerja praktik di Noah Agency, informasi dikembangkan dengan menggunakan desain komunikasi visual agar konten menjadi menarik dan mudah dipahami. Hal ini melibatkan penambahan huruf dan tipografi sesuai ketentuan perusahaan, ilustrasi berupa foto latar belakang dan elemen pendukung lainnya, serta penyesuaian warna.

Penulis ingin menekankan bahwa proses pembuatan desain tidak boleh dilakukan sembarangan. Dalam menciptakan sebuah desain konten, seorang desainer dituntut untuk selalu bekerja dengan efektif, kreatif, dan menghasilkan konten yang mudah dipahami. Hal ini menjadi standar bagi seorang desainer agar karya mereka dapat diterima oleh audiens. Oleh karena itu, desainer harus terus berinovasi dengan konsep dan ide-ide baru yang memiliki tujuan desain yang jelas dan terarah.

## **I.2 Bidang Kerja Praktik**

Bidang kerja praktik yang dilaksanakan penulis adalah konsentrasi media dengan topik aktivitas *graphic designer* dalam sosial media *activity* pada Noah Agency.

## **I.3 Tujuan Kerja Praktik**

- a. Untuk mengetahui bagaimana lingkungan kerja yang ada di Noah Agency
- b. Untuk mencari pengalaman dibidang *graphic design* di Noah Agency
- c. Dapat meningkatkan pemahaman hubungan antara teori akademis dan praktik di lapangan

## **1.4 Manfaat Kerja Praktik**

Keuntungan bagi perusahaan dalam merekrut calon pekerja dari kalangan akademisi yang bersedia beradaptasi dengan ruang lingkup kerja perusahaan adalah mereka dapat mengikuti dinamika kerja yang dijalani sehari-hari. Selain itu, mereka dapat membantu menyelesaikan pekerjaan yang memerlukan tambahan tenaga, terutama untuk memenuhi kebutuhan perusahaan dalam menyelesaikan tugas-tugas operasional.

## **I.5 Tinjauan Pustaka**

### **I.5.1 Media Sosial**

Menurut Phillip Kotler dan Kevin Keller, media sosial berperan sebagai alat komunikasi instan antara individu. Selain itu, media sosial juga berfungsi sebagai sarana untuk mendapatkan informasi, baik dalam bentuk

teks, gambar, video, maupun audio, yang bisa dibagikan antara pengguna atau dengan perusahaan (Wicaksono, 2017: 7).

Meskipun media sosial relatif baru jika dibandingkan dengan media cetak atau elektronik, pertumbuhannya sangat pesat. Keunggulan media online, seperti yang dijelaskan Suryawati (2011:46), termasuk kemampuannya menyajikan informasi yang terbaru, real-time, dan praktis karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet.

Beberapa platform media sosial yang populer saat ini meliputi Facebook, Twitter, Instagram, dan lainnya. Antony Mayfield, seperti yang dikutip dalam Wicaksono (2017: 7), menjelaskan bahwa media sosial memungkinkan penggunanya untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan pesan dengan mudah. Instagram, sebagai contoh, adalah platform untuk berbagi foto dan video yang masih terintegrasi dengan Facebook, sehingga teman dari Facebook juga dapat menjadi teman di Instagram.

Popularitas Instagram yang terus meningkat telah mendorong banyak penggunanya untuk terlibat dalam bisnis online dengan mempromosikan produk mereka (Nisrina, 2015, dalam Wicaksono, 2017: 7).

### **I.5.2 Desain Grafis**

Menurut pakar semiotika visual Sumbo Tinarbuko, Desain Grafis, atau yang juga dikenal sebagai desain komunikasi visual, adalah ilmu yang

mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif yang diterapkan dalam berbagai media komunikasi secara visual dengan mengolah elemen-elemen desain grafis seperti gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan tata letak (Migotuwio, 2020, p.5).

Bidang desain grafis adalah bagian dari seni rupa yang digunakan untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, ada beberapa persyaratan bagi mereka yang ingin bekerja di bidang ini, seperti wawasan, keterampilan, kepekaan, dan kreativitas (Widya & Darmawan, 2016, p.5). Karakteristik sebuah karya desain grafis ditunjukkan melalui bentuk ilustrasi, komposisi, tema, jenis huruf yang digunakan, materi yang disampaikan, serta tone warna yang dipilih, yang mencerminkan kondisi dan waktu penciptaan karya tersebut (Migotuwio, 2020, p.7).

Media-media statis yang menggunakan desain grafis biasanya berfungsi sebagai alat komunikasi, seperti pada koran, majalah, buku, brosur, katalog, flyer, pamflet, dan lain-lain. Dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan pada media elektronik, yang sering disebut sebagai desain multimedia atau desain interaktif. Desain grafis ini merupakan cabang seni rupa yang mudah ditemukan di jalan atau ruang publik (Migotuwio, 2020, p.8).

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan tren baru dalam industri komunikasi. Pesatnya kemajuan teknologi digital dan internet merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan

perangkat multimedia, seperti media cetak yang kini memiliki versi digital (online). Hal ini secara signifikan mempengaruhi perubahan arus informasi dan cara kita berkomunikasi, baik dari segi distribusi, produksi, maupun konsumsi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini kemudian menyebabkan persaingan dalam media, sehingga berbagai kegunaan media berkolaborasi pada suatu perangkat media.

Desain grafis didefinisikan sebagai metode untuk menyampaikan pesan visual dalam bentuk gambar dan teks dari komunikator kepada komunikan. Saat mendesain surat kabar, misalnya, desainer grafis perlu memahami kebiasaan pembaca agar dapat dengan mudah merancang tata letak dan visual yang sesuai. Tujuannya adalah agar pesan yang disampaikan oleh media tersebut dapat diterima dengan tepat oleh pembaca. Desain grafis juga dikenal sebagai desain komunikasi visual (Sitepu, 2005, p. 12).

### **1.5.3 Teknik Desain**

Desain grafis memiliki komponen yang harus terpenuhi dalam desain. Komponennya yaitu gambar, teks, ruang, dan warna (Hendratma, 2017: 73-112).

#### **1. Gambar**

Komponen gambar memiliki berbagai jenis didalamnya. Titik merupakan bagian terkecil dari suatu subjek objek yang sulit didefinisikan. Secara umum dalam desain grafis titik adalah bulatan terkecil yang masih terlihat

mata; garis, merupakan deretan titik-titik yang saling bersebelahan dan memanjang kedua arah dengan jumlah tak terhingga. Sama seperti titik, garis pun bersifat relatif bahkan maya. Setiap jenis garis memiliki karakter dan suasana yang berbeda. Setiap garis menimbulkan kesan psikologis atau persepsi tersendiri. Selanjutnya adalah bentuk/ shape, dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Bentuk bisa berdasarkan dimensi ruang 2 dimensi dan 3 dimensi: tekstur, adalah kualitas permukaan yang terasa secara fisik oleh indra peraba. Fisik permukaan bisa terbentuk secara dua dimensi dan tiga dimensi. Dengan adanya tekstur maka desain bisa terlihat atau terasa kasar, halus, lengket, lembut, licin, dan lainnya; ilustrasi, terbagi atas manual dan digital. Namun pada kenyataannya kedua teknik tersebut saling mengisi dan berkolaborasi.

## **2. Teks**

Ada beragam jenis teks yang digunakan dalam desain grafis. Pertama, jenis teks berdasarkan pembentuk. Kedua ada jenis teks berdasarkan gaya seperti huruf tak berkait (Sans Seri). Sifat dari huruf tak berkait yaitu kurang formal, sederhana, dan akrab. Keunggulannya sangat mudah dibaca. Cocok untuk desain di layar komputer (web, e-book, desain untuk pertelevisian dan media elektronik lainnya). Huruf berkait (Serif) sifatnya formal, elegan, mewah, anggun, dan intelektual. Kuang mudah dibaca dibanding font Sans Serif. Cocok untuk media cetak koran, penulisan skripsi, brosur, dan lainnya. Huruf tulis (Script) memiliki sifat

huruf anggun, tradisional, pribadi, informal, dan sama seperti tulisan tangan. Huruf dekoratif, memiliki sifat mewah, bebas, anggun dan kompleks terlihat rumit. Huruf Monospacesama seperti huruf Sans Serif atau Serif, tapi jarak ruang setiap hurufnya sama. Memiliki sifat formal, futuristik, kaku seperti mesin ketik. Ketiga, Ada jenis teks berdasarkan fungsi. Dalam sebuah desain perlu penekanan dan urutan / hirarki dalam pembacaan teks. Tidak semua teks harus menonjol, sehingga dalam teks ada yang disebut judul (headline), subjudul (subhead) dan sinopsis (bodytext).

### **3. Ruang**

Banyak definisi tentang ruang, namun ruang adalah wadah atau bidang yang melingkupi objek. Ruang bisa terbagi berdasarkan koordinat, ilusi, ukuran dan jarak.

### **4. Warna**

Warna berdasarkan data digital ada RGB Color dan CMYK Color. RGB singkatan dari Red-Green-Blue, adalah model warna yang dihasilkan dari cahaya layar monitor. Apabila ketiga warna tadi dikombinasikan maka terciptalah warna putih. Karena inilah mengapa RGB disebut 'additive color' atau warna cahaya. Warna RGB biasa digunakan untuk media elektronik, televisi, proyektor, kamera, dan scanner. Biasanya warna yang dihasilkan selalu cerah, terang, segar dan menyenangkan karena memancarkan cahaya, sehingga lebih leluasa dalam bermain warna.

CMYK Color singkatan dari Cyan-Magenta-Yellow-blacK. Model warna CMYK umum digunakan dalam pencetakan separasi seperti brosur, sampul buku, majalah, dan hasil cetak lainnya.

#### **I.5.4 Peran Desainer Grafis**

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya tentang desain grafis, disebutkan bahwa desain grafis memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi secara efektif dan membuatnya lebih menarik. Hal ini terutama tergantung pada kemampuan seorang desainer grafis. Seorang desainer grafis bertanggung jawab mengubah komunikasi verbal menjadi komunikasi visual agar pesan-pesan dapat dipahami dengan mudah oleh audiens. Dengan kata lain, desainer grafis berperan sebagai pemecah masalah untuk memenuhi kebutuhan komunikasi melalui media visual.