BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

DKV atau Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari tentang komunikasi yang diaplikasikan dalam rancangan visual.Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda *(signs)*, gambar *(drawing)*, lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan. Sedangkan visual dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat dilihat dengan mata. Berdasarkan dua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa desain komunikasi visual adalah sebuah ilmu tentang penyampaian pesan melalui sebuah rancangan yang dapat dilihat dengan mata.

Desain Komunikasi Visual sering dianggap sebagai ilmu yang berkutat dengan gambar dan menggambar. Padahal, Desain Komunikasi Visual memiliki cakupan yang lebih luas dari itu. Dalam prakteknya, seorang lulusan dari fakultas desain dapat bekerja menjadi *illustrator, editor* untuk media massa bahkan menjadi *photographer* dan lain sebagainya. Beberapa contoh profesi tersebut memiliki kaitan yang erat dengan laporan kerja praktek ini.

Laporan kerja praktek ini berisi tentang sebuah media massa yang menggunakan media *internet* sebagai saluran komunikasinya. Media massa yang dimaksud adalah sebuah situs dengan alamat www.uncluster.com. Situs yang mengulas tentang musik, *lifestyle* dan segala hal yang berbau anak muda ini telah *online* sejak tahun 2008.

Perkembangan kemajuan dunia teknologi komunikasi dewasa ini berlangsung sedemikian pesatnya sehingga gejala dapat ini disebut sebagai

suatu revolusi. Walaupun kemajuan tersebut masih dalam perjalanannya dan akan selalu bertambah serta menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih baru lagi.

Salah satu cara berkomunikasi yang dilakukan melalui perantaraan media adalah melalui komputer, pengguna komputer semakin lama semakin meningkat. Adanya tingkat kemajuan teknologi yang semakin maju semakin membuat orang untuk terus memenuhi kebutuhannya secara maksimal. Sekarang hampir disetiap rumah dapat ditemui komputer. Terutama sejak adanya fasilitas *internet* yang memudahkan setiap orang untuk mendapatkan informasi yang cepat dari seluruh dunia. Kecenderungan itu terjadi diseluruh dunia termasuk Indonesia. *Internet* merupakan salah satu media yang cukup ampuh untuk menyampaikan informasi kepada komunikan secara luas atau bisa disebut juga komunikasi massa.

Robin Murphy mendefinisikan *internet* adalah sebagai berikut :

> "*Internet* adalah kumpulan jaringan kerja komputer –komputer yang saling terkait. Beberapa juta komputer-komputer individu dihubungkan dalam jaringan kerja ini. Teorinya apabila anda memiliki akses untuk ke komputer individu yang lain, maka anda akan memiliki akses untuk berhubungan dengan semua komputer dalam jaringan kerja ini."

Sedangkan yang dimaksud dengan *WWW (World Wide Web)* atau singkatnya *web*,adalah sebuah fasilitas yang berfungsi menyediakan data dan informasi untuk dapat diakses kapan saja menggunakan koneksi *internet*. Dengan menggunakan fasilitas *web* banyak informasi yang bisa didapatkan seperti gambar, *video*, suara. Dan ini adalah sebuah kemajuan yang terjadi saat ini setelah sebelumnya masyarakat lebih dulu mengenal surat elektronik atau *email*, singkatnya *web* adalah suatu kumpulan *web server* dari seluruh dunia yang terhubung dalam satu jaringan *internet*. Dokumen-dokumen informasinya diunggah dengan format *HTML* (*Hypertext*

Markup Language) yang dapat saling berkait dengan teks atau dokumen lainnya yang biasa disebut *hypertext* yang jenis dokumennya beragam, dapat berupa gambar, *video*, suara, yang keterkaitannya disebut *hypermedia.*

Jadi dapat disimpulkan bahwa *WWW* adalah sekelompok dokumen multimedia yang saling terkoneksi menggunakan *hypertext link*.Dengan mengklik *hyperlink*, maka bisa berpindah dari satu dokumen ke dokumen lainnya.

Bila kita mengenal majalah pada umumnya, ini adalah sebuah media cetak yang memberikan informasi dengan jangka waktu yang berkala. Namun karena teknologi yang semakin maju memberikan perubahan terhadap bentuk media, sekarang kita hanya memerlukan koneksi *internet* ketika membutuhkan informasi yang kita inginkan. Uncluster *webzine* adalah suatu media yang memberikan informasi mengenai musik lokal dan bahkan internasional.

Selain lebih mudah diakses, majalah *web* juga memiliki keunggulan yaitu selalu menampilkan berita terbaru yang di-*update* hampir setiap harinya ketika ada berita yang baru. Oleh karena itu Uncluster *webzine* membutuhkan *man power* yang berpotensi dibidang peliputan acara musik sekaligus fotografer yang mampu bekerja cepat untuk memenuhi kebutuhan konten Uncluster *webzine.*

Untuk menjadi seorang fotografer, dibutuhkan *skill* dalam mengoperasikan kamera sebagai *instrument* untuk mengabadikan *moment*. Tidak itu saja, seorang fotografer harus pandai mencari *point of interest* dalam sebuah kejadian agar foto yang dihasilkan memiliki nilai berita dan layak untuk di-*release* dalam sebuah media massa

Hal itulah yang menjadi tantangan sekaligus tanggung jawab yang harus dijalankan dengan rasa optimis dan penuh semangat selama kerja

praktek berlangsung. Ada pula beberapa pekerjaan lain yaitu membuat beberapa desain untuk kepentingan visual *web* dan merupakan *job description* divisi desain di Uncluster *webzine*.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

1.2.1 Waktu dan Tempat Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan kerja praktek dilakukan selama sebulan dengan waktu yang disesuaikan dengan jadwal kuliah, terhitung mulai dari tanggal 5 April sampai dengan 5 Juli 2011. Berdasarkan surat penerimaan kerja praktek dari perusahaan yang diberikan untuk ditepati.

Pelaksanaan kerja praktek :

- Tanggal : 5 April s/d 5 Juli 2011
- Waktu: Selasa pukul 10.00 s/d 16.00
  : Rabu pukul 08.00 s/d 14.00
  : Sabtu/Minggu (liputan)

- Tempat : Uncluster *Webzine*
- Alamat : Jl. Kelinci no. 2, Buah Batu, Bandung
- Tlp : +62 22 730 4174

1.2.2 Tujuan Kerja Praktek

Kerja praktek merupakan sebuah kesempatan bagi setiap mahasiswa. Kerja praktek dilaksanakan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat mata kuliah Kerja Praktek. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai upaya dalam mempersiapkan dan membekali diri menjadi pekerja profesional, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

Kerja praktek yang dilaksanakan di Uncluster *webzine* selama sekurang-kurangnya dua puluh lima hari kerja dilaksanakan pada sekitar bulan April-Juni. Ada beberapa tujuan penting yang dapat dicapai ketika melakukan kerja praktek, diantaranya :

1. Melatih kemampuan untuk dapat bekerja sama untuk menyelesaikan suatu proyek.
2. Menambah pengalaman di dunia kerja.
3. Melatih tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas secara tepat waktu.
4. Melatih disiplin dalam bekerja.
5. Melatih agar lebih menghargai menggunakan waktu secara maksimal.
6. Memperlihatkan dunia luar yang dapat melatih mental ketika harus menghadapi dunia pekerjaan yang sesungguhnya.