

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Desain komunikasi visual merupakan salah satu cabang ilmu desain yang memiliki konsep mengkomunikasikan berbagai macam hal melalui visual. Desain komunikasi visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide[1]. Dalam keilmuan ini mempelajari tentang bagaimana cara menyelesaikan suatu permasalahan dalam hal komunikasi atau penyampaian pesan dalam bentuk visual seperti tulisan, gambar atau foto. Selain itu desain komunikasi visual juga merupakan bentuk komunikasi secara visual, yang dimana penyampaiannya menggunakan kreatifitas yakni, dengan menggunakan elemen-elemen visual untuk menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu.

Salah satu hal yang terdapat dalam desain komunikasi visual adalah desain grafis. 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 diatas suatu permukaan dengan tujuan untuk di produksi dan di komunikasikan sebagai sebuah pesan[2]. Dalam sudut pandang ilmu komunikasi, desain grafis merupakan metode menyampaikan pesan visual berbentuk teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Desain grafis merupakan suatu komunikasi visual yang jauh lebih menarik dibandingkan dengan hanya mendengarkan audio atau suara. Hal ini dikarenakan bentuk visual yang kreatif pada desain grafis, membuat siapapun yang melihat akan merasa menarik sebab, penyampaian pesan dengan tujuan tertentu yang di implementasikan secara visual dapat lebih efisien

KPU Kabupaten Banyumas masih memiliki media informasi yang masih kurang menarik, dari segi desain grafis., sehingga dibutuhkan desain yang menarik. Hal ini tentu menjadi suatu hal yang penting dalam menyampaikan berbagai macam informasi kepada masyarakat umum. Maka dari itu dibutuhkan adanya desain grafis sebagai sarana komunikasi visual untuk kebutuhan KPU Kabupaten Banyumas dalam menginformasikan sekaligus mengedukasikan berbagai macam hal terkait KPU kepada khalayak umum khususnya untuk masyarakat di wilayah Banyumas. Komisi Pemilihan Umum (KPU) merupakan lembaga yang mempunyai kewenangan dalam menyelenggarakan pemilu legislatif, pemilu Presiden dan pemilihan kepala daerah di Indonesia[3]. KPU daerah Kabupaten Banyumas merupakan lembaga penyelenggara pemilu sekaligus pemilihan di wilayah Kabupaten Banyumas. Kantor KPU Kabupaten Banyumas terletak di jalan HM. Bahrin, Berkoh, Kecamatan Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

Jumlah anggota di KPU Banyumas terdiri dari 5 orang yaitu, ketua yang merangkap sebagai anggota dan ada 4 anggota lainnya. Dalam menjalankan tugas masing-masing, anggota dari KPU Kabupaten Banyuma akan dibantu oleh sekretariat KPU Kabupaten Banyumas. Ynag dimana sekretariat KPU Kabupaten Banyumas dipimpin oleh sekretaris sekaligus dibantu dengan 4 orang kepala sub-bagian dan para staf yang terdiri dari Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan non Pegawai Negeri Sipil (PNS). Sekretaris adalah Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang secara fungsional bertanggung jawab kepada Ketua KPU Kabupaten Banyumas dan secara administratif kepada Sekretaris Jenderal KPU Republik Indonesia (RI).

Maka dari itu dengan adanya desain grafis dalam menyampaikan informasi secara visual kepada masyarakat di Banyumas sangat diperlukan, agar pendekatan dengan masyarakat tidak hanya dengan memakai cara formal, seperti halnya menginformasikan suatu hal dalam bentuk tulisan saja. Dengan adanya cara menyampaikan informasi secara visual melalui desain grafis, diharapkan masyarakat Banyumas akan lebih tertarik untuk melihat sekaligus membaca berbagai macam informasi mengenai KPU Kabupaten Banyumas.

### **1.2 Tujuan Kerja Praktik**

- a. Melaksanakan mata kuliah kerja praktik sebagai syarat kelulusan dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
- b. Menerapkan ilmu mengenai desain komunikasi visual pada dunia kerja

### **1.3 Batasan Kerja Praktik**

- a. Mampu berkomunikasi dengan baik agar hasil dari pembuatan desain sesuai dengan *brief* yang sudah ditentukan.
- b. Sebagai desain grafis, penulis menerima *brief* dari Kassubbag teknis, lalu merancang dan memvisualisasikan sesuai dengan ketentuan *brief* yang sudah di jelaskan.

### **1.4 Manfaat Kerja Praktik**

#### **a. Manfaat Bagi Institusi**

Institusi berperan aktif dalam meningkatkan kemampuan para mahasiswa dalam dunia kerja, dibidang yang relevan dengan jurusan masing-masing dari mahasiswa.

**b. Manfaat Bagi Perusahaan**

Memperoleh bantuan sekaligus mempercepat berbagai macam tugas yang ada dalam lingkup desain grafis.

**c. Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Memperoleh dan mengetahui pengalaman kerja yang relevan, sehingga memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan di bidang yang sesuai dengan jurusan.
2. Menambah kompetensi *skill*.