BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Berbagai lapangan kerja yang tersedia masih kekurangan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini disebabkan kurangnya tingkat pendidikan dan juga ketidakcocokan antara sumber daya manusia dengan lapangan pekerjaan yang tersedia. Banyak universitas baik negeri maupun swasta menawarkan jurusan pendidikan yang beraneka ragam, mulai dari teknik sampai desain dan seni rupa. Seringkali setiap orang tidak mengetahui dengan jelas gambaran jurusan pendidikan yang akan ia tekuni dan jalani. Untuk menanggulangi hal tersebut, salah satu cara yang dilakukan universitas atau lembaga pendidikan lainnya yaitu membuat brosur ataupun CD interaktif mengenai pendidikan yang akan mereka tawarkan.

Brosur dan CD interaktif merupakan sebagai salah satu media *marketing tools* harus bisa menjelaskan dengan singkat mengenai pendidikan yang akan ditawarkan karena dilengkapi dengan ilustrasi.

Ilustrasi visual akan dapat menjelaskan secara visual tentang pendidikan yang akan ditawarkan di Pusat Pendidikan Desain Bandung (PPDB), praktikan diberi kesempatan untuk membuat ilustrasi visual dari setiap jurusan yang ada yang akan digunakan untuk melengkapi Brosur dan CD interaktif.

I.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari laporan ini adalah untuk menjelaskan tentang proses sebuah kerja praktek yang telah praktikan jalani. Maksud kerja praktek ini bagi praktikan adalah agar mahasiswa dapat mengenal lebih jauh mengenai dunia kerja dan tujuannya yaitu agar mahasiswa dapat menerapkan ilmunya secara langsung serta membekalinya dengan sebuah pengalaman. Sedangkan tujuan dari pembuatan ilustrasi sebagai kerja praktek ialah guna mengkomunikasikan secara visual mengenai jurusan yang ada di perusahaan.

I.3. Proses Dalam Kerja Praktek

I.3.1. Proses Kerja Praktek

Setelah melalui beberapa tahap seperti pendaftaran dan pengajuan kerja praktek, praktikan diberi proyek kerja yaitu membuat ilustrasi jurusan yang ada di Pusat Pendidikan Desain Bandung (PPBD). Pada proyek yang diberikan oleh perusahaan, praktikan berperan sebagai desain grafis. Proses pengerjaan dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu pencarian data referensi, pembuatan sketsa dan konsep dasar, pencarian dan pembuatan objek visual, pengolahan data dan eksekusi.

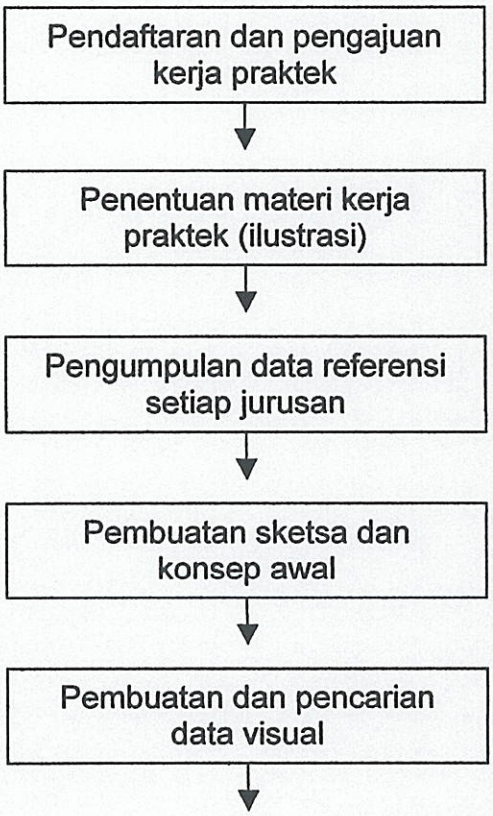
Dalam proses pengerjaannya, data referensi setiap jurusan yang ada didapatkan dari referensi buku yang ada di perusahaan dan perpustakaan umum kampus UNIKOM. Data tersebut diolah ke dalam sketsa dan konsep awal yang kemudian diajukan sebagai asistensi awal. Praktikan diberi kebebasan dalam menentukan konsep dengan bantuan dan arahan dari pembimbing di perusahaan. Konsep yang telah disetujui kemudian dikerjakan

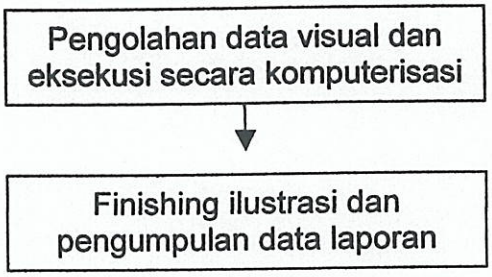
dengan membuat (manual) dan mencari (*scanning*) objek visual yang akan diolah. Selanjutnya untuk proses pengolahan data dan eksekusi akhir dilakukan secara komputerisasi dengan menggunakan program-program berikut:

1. **Corel Draw 11** untuk pengolahan image berbasis vector,
2. **3D Studio Max 5.0** untuk pengolahan image tiga dimensi,
3. **Adobe Photoshop 7.0** untuk pengolahan image.

Untuk pengajuan sketsa dan konsep berlangsung kurang dari sebulan, dan proses kerja praktek ini selesai sepenuhnya selama kurang lebih dua bulan.

I.3.2. Skema Proses Kerja Praktek





I.4. Sistematika Pembahasan

Penulisan dimulai dari bab I berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang, maksud dan tujuan, proses dalam kerja praktek, dan sistematika pembahasan.

Pada bab II yaitu tinjauan perusahaan secara umum yang mencakup jenis-jenis perusahaan.

Selanjutnya pada bab III dibahas tentang tinjauan perusahaan Pusat Pendidikan Desain Bandung (PPDB) yang dibagi menjadi beberapa poin, yaitu profil perusahaan, sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi, dan jenis pekerjaan yang diterima di perusahaan.

Bab IV dibahas tentang laporan kerja praktek yang berisi peranan praktikan dalam perancangan proyek dan pekerjaan praktikan selama kerja praktek.

Laporan ini ditutup dengan bab V, yaitu kesimpulan dari seluruh kegiatan kerja praktek ini.