# BAB I
# PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang Masalah

Di era teknologi informasi seperti sekarang ini, manusia lebih menyukai segala sesuatu yang ekonomis, serba cepat, dinamis dan mudah diakses. Berarti kebutuhan akan Desain Komunikasi Visual, seperti pembuatan iklan, promosi digital (internet) akan sangat diperlukan, sebuah informasi akan dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu menjadi menarik, tidak membosankan dan juga mempunyai unsur hiburan.

Karena perkembangan teknologi, dan juga semakin dibutuhkannya informasi dari berbagai media, baik media komunikasi, media promosi, media hiburan dan juga media informasi Bikasoga Advertising sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang advertising, ingin menciptakan karya yang berkualitas dan dapat memenuhi kebutuhan tersebut, oleh karena itulah praktikan dipercaya untuk mendesain khususnya pada media rancang grafis / print ad.

Adapun judul yang penyusun kemukakan disini adalah "Media Rancang Grafis Bikasoga Advertising"

## I.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari mendesain pada media rancang grafis Bikasoga Advertising adalah merupakan sebuah simulasi untuk mahasiswa agar lebih memahami *corporate* sebuah perusahaan. Kegiatan *rebuild* dan *retouch* sebuah *corporate* dengan memasukkan unsur-unsur visual tanpa menghilangkan esensi dari sebuah *corporate* ditujukan untuk melatih *skill* dan *sense* ( rasa ) intuisi terhadap *art*

( seni ) rancang grafis. Hasil desain itu sendiri apabila sudah memenuhi prosedur / terseleksi maka desain itu layak untuk dijadikan *sample design* untuk klien.

## I.3. Proses Dalam Kerja Praktek

### I.3.1. Proses Dalam Kerja Praktek

Setelah melalui beberapa tahap untuk mengajukan kerja praktek, praktikan diterima di Bikasoga Advertising dan ditempatkan di media rancang grafis / print ad. Selama proses Kerja Praktek berlangsung, praktikan diberi tugas membuat kalender Bank BTPN, desain background untuk kartu nama, dan membuat Company Profile PIL design. setelah terlebih dahulu diberi bimbingan dan pengarahan. Software yang digunakan yaitu Corel Draw, Photoshop. Banyak wawasan baru yang diperoleh, selain memberi pekerjaan pembimbing juga memberi pengetahuan lain mulai dari percetakan sampai bagaimana cara menciptakan etos kerja yang baik

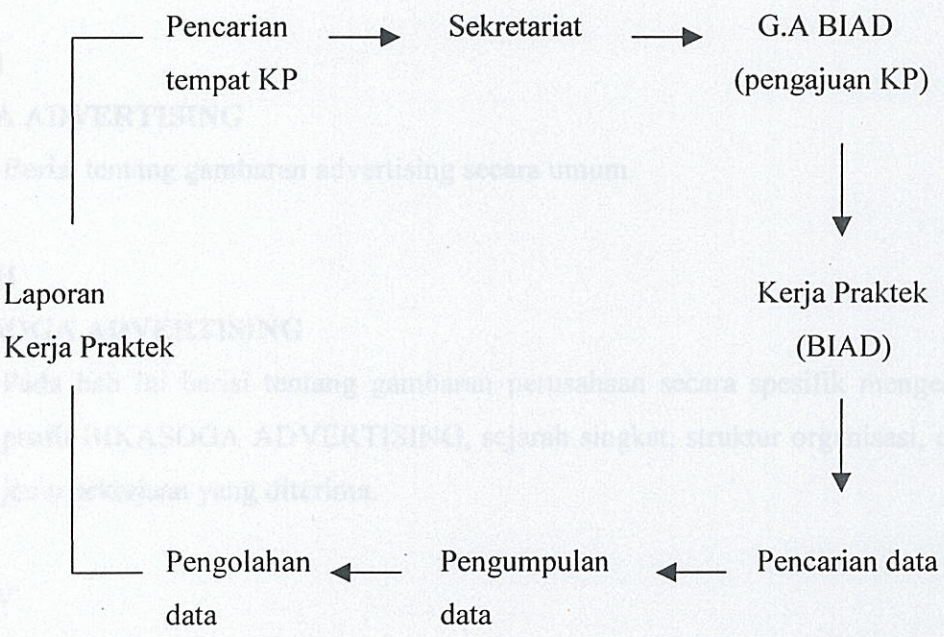
### I.3.2. Proses Pembuatan Laporan Kerja Praktek

Dalam Penyusunan laporan kerja praktek ini penyusun mengambil data dari berbagai sumber, yang disesuaikan dengan data-data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan masalah yang akan dibahas. Adapun metode yang digunakan penyusun dalam pembuatan laporan ini adalah :

1. *Observasi* (tinjauan langsung), dengan mengamati dan mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung ke perusahaan.

2. *Interview* (wawancara), denagn mengadakan Tanya jawab langsung dengan salah satu staff perusahaan.
3. *Library Research* (penelitian perpustakaan), dengan mengumpulkan data melalui buku-buku, diktat yang erat hubungannya denagn judul laporan.

### I.3.3. Skema Proses Kerja Praktek




( Gambar 1.1 Skema Proses Kerja Praktek )