BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi dibelahan dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satu negara yang ikut andil dalam hal perkembangan teknologi informasi ini adalah negara Indonesia.

Perkembangan dunia teknologi informasi ini berimbas pada kemajuan teknologi dalam memberikan informasi kepada masyarakat luas, sebut saja *internet*. Saat ini *internet* banyak sekali orang yang mengakses. Oleh karena itu *multimedia* sangat menarik perhatian anak-anak dan remaja dibandingkan dengan buku yang isinya hanya teks. Maka dirasa perlu ada pembelajaran pembelajaran melalui *multimedia*, selain peminat *multimedia* lebih banyak dari pada pembaca buku, *multimedia* juga membantu merangsang otak karena mempunyai tampilan yang menarik dan menyenangkan. Belajar memakai *CD interaktif* membuat pelajar lebih senang mempelajari pelajaran.

Pembuatan *multimedia* berupa *CD interaktif* memerlukan objek-objek sebagai alat bantu pembelajaran. Agar lebih menarik, objek-objek tersebut didesain menjadi sebuah vektor dengan warna-warna yang cerah namun masih berada pada fungsinya. Pemilihan desain berupa vektor selain menarik secara tampilan juga mempunyai kelebihan. Objek yang dibuat vektor hasilnya akan baik karena vektor tidak akan pecah jika diperbesar maupun diperkecil.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

1.2.1 Waktu Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan kerja praktek yaitu selama kurang lebih dua bulan, terhitung mulai dari tanggal 08 Maret sampai dengan 28 April 2011. berdasarkan surat penerimaan kerja praktek dari perusahaan yang penulis tempati.

Perusahaan yang penulis pilih untuk melaksanakan kerja praktek yaitu PT. INDISMART CREATIVE IDEA, Bandung. merupakan satu perusahaan yang bergerak dibidang teknologi informasi dan komunikasi (*multimedia*).

Penulis memilih prusahaan ini dalam menjalankan kerja praktek, dikarenakan agar penulis dapat belajar dan menerapkan ilmu yang telah dilaksanakan di perkuliahan, khususnya dalam *multimedia* yang digunakan untuk melengkapi penyajian visual berupa vektor bagi penunjang pembuatan animasi *multimedia*.

Pelaksanaan kerja praktek :

- Waktu : 08 Maret s/d 28 April 2011
  setiap hari senin, dan kamis, mulai pukul 12.00 s/d 17.00 wib
  dan setiap hari selasa dan rabu, mulai pukul 08.00 s/d 17.00 wib
- Tempat : PT. Indismart Creative Idea
  Jl. Tubagus Ismail XVI No. 7 40134, Bandung
- Telp : 022-2503761
- Fax : (022) 2508155

1.2.2 Tujuan Kerja Praktek

Dengan melakukan Kerja Praktek diharapkan dapat

- Mengaplikasikan Pengetahuan yang diperoleh.
- Memahami hal-hal teknis di bidang pekerjaan Desain Komunikasi Visual di suatu instansi.
- Menambah wawasan dan mampu mengembangkan keilmuan di bidang Desain pada umumnya dan di bidang Desain Komunikasi Visual khususnya.
- Mendapatkan pengalaman kerja di PT. Indismart Kreatif Idea, sehingga dapat mempersiapkan diri secara mental, memiliki

kemampuan etos kerja, dan sikap disiplin yang tinggi, untuk masuk kedunia kerja sesungguhnya dengan sikap yang profesional ketika telah lulus.