BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kerja Praktek

Peta merupakan penggambaran secara grafis atau bentuk skala (perbandingan) dari konsep mengenai suatu wilayah. Hal ini berarti bahwa peta merupakan alat untuk menyampaikan informasi mengenai ilmu bumi. Peta merupakan media yang universal untuk komunikasi sehingga dapat mudah dipahami dan dimengerti oleh setiap orang dengan mengabaikan budaya dan bahasa.

Sebuah peta merupakan kumpulan gagasan, penggambaran tunggal, konsep-konsep mengenai ilmu bumi yang secara terus menerus mengalami perubahan (Merriam, 1996).

Suatu peta hanya dapat menyajikan beberapa informasi yang terpilih, yang ditampilkan umumnya secara simbol-simbol berdasarkan beberapa kriteria penggolongannya. Dengan cara ini, semua peta merupakan penafsiran, penilaian dan penyamarataan (*Generalization*) mengenai kondisi bumi yang sebenarnya.

Peta adalah sarana penting bagi tempat wisata yang memiliki tempat yang cukup luas. Dengan adanya peta yang interaktif yang juga dapat dipublikasikan secara digital diharapkan dapat mempermudah pengunjung kebun binatang dalam mengetahui letak setiap kandang satwa.

Peta interaktif yang baik dituntut untuk dapat mengakomodasi kemampuan kognitif pengguna secara umum. Dengan adanya fungsi-fungsi interaktif seperti siluet gambar binatang serta simbol-simbol yang interaktif diharapkan pengguna peta dapat memahami peta sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran. Salah satu tempat wisata yang membutuhkan peta interakif sebagai sarana informasi yang tepat adalah Kebun Binatang Bandung.

Kebun Binatang Bandung adalah sebuah kawasan hutan kota yang memiliki daya tarik wisata, serta memiliki beberapa fungsi utama, yaitu: kebudayaan, rekreasi, pendidikan, ilmu pengetahuan, serta perlindungan dan pelestarian kekayaan alam. Kawasannya yang luas serta koleksi satwa yang beragam menjadikan tempat ini tujuan favorit keluarga untuk berekreasi di akhir pekan.

Selain itu, Kebun Binatang Bandung juga dijadikan tujuan wisata edukasi untuk anak-anak usia sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Adanya faktor tersebut diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan manusia terhadap satwa sehingga kelestarian nya dapat pertahankan. Untuk itu, peta sebagai media komunikasi visual memiliki peranan penting dalam prosesnya.

Maka, pada Kerja Praktek kali ini, praktikan mendapat kesempatan untuk mempelajari cara membuat peta interaktif yang efektif untuk tempat wisata, khususnya Kebun Binatang Bandung.

Kerja Praktek merupakan salah satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa/i Program Studi Desain Komunikasi Visual UNIKOM. Kerja Praktek merupakan salah satu syarat sebelum mengambil Mata Kuliah Kolokium di semester depan. Kerta Praktek mempunyai bobot 2 sks dan dilaksanakan dalam kurun waktu 2-3 bulan.

1.2. Tujuan Kerja Praktek

Tujuan praktikan melaksanakan kerja praktek di yayasan ini adalah untuk bisa mengaplikasikan keilmuan yang didapat di bangku kuliah ke dalam proyek di tempat kerja. Kesesuaian proyek yang didapat di tempat kerja dengan materi perkuliahan akan meningkatkan perkembangan kemampuan diri untuk mendalami disiplin ilmu yang diambil pada saat perkuliahan.

Pada Kerja Praktek kali ini, praktikan mendapat kesempatan mempelajari cara membuat peta interaktif untuk tempat wisata. Pembuatan peta interaktif kali ini sekaligus mengamalkan ilmu yang

pernah didapat pada mata kuliah Studio Desain Komunikasi Visual I, yaitu perancangan *sign system* serta peta interaktif versi 2 dimensi.

1.3. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Tempat : Kebun Binatang Tamansari Bandung
Jln. Kebun Binatang no. 6 Bandung 40132
Jawa Barat, Indonesia

Waktu : 3 Mei – 18 Juni 2011

Hari kerja : Senin, Rabu, dan Kamis (asistensi khusus Selasa / Sabtu)

Jam kerja : 3 – 4 jam kerja per hari (9.00-13.00 atau 13.00-16.00),
Disesuaikan dengan jadwal perkuliahan dan jawal kerja
pembimbing lapangan.