BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kerja Praktek

Perkembangan desain saat ini cukup berkembang pesat di Indonesia karena seiring dengan berkembangnya teknologi di Indonesia yang semakin canggih, misalnya saja jika ditinjau dari segi desain - desain yang sudah ada terutama desain multimedia dengan banyaknya perkembangan dunia desain di Indonesia Maka Indonesia ditandai dengan banyak berdirinya perusahaan – perusahan yang bergerak di dunia desain.

Semakin banyak perusahaan baru yang bergerak di bidang desain maka semakin ketat persaiangan antar perusahaan satu dengan yang lainnya, dan salah satu perusahan yang bergerak di bidang desain adalah CV. Pikirmikir perusahaan ini menyediakan layanan menyeluruh untuk mengenali sebuah brand dengan kombinasi antara riset,konsep strategi,komunikasi,desain.

CV. Pikirmikir merancang berbagai desain seperti, corporate idenitity dan brand identy dengan desain yang terintregarsi pada selurus sisten brand visual (corpotate brand), merancang packaging (kemasan) brand (consumer brand), merancan environtmental dan exhibition desain (signage,interior,event desain,area mapping atc) (environmental desain), merancang website cd interaktif dan brand interaktif lainnya (interactive brang), merancang penamaan brand (bran naming). Agar pelayanan tersebut dapat ditingkatkan diperlukan ide creative dari sebuah perusahan maka akan semakin berkualitan sebuah perusahan desain.

Untuk itulah Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung jurusan Desain Komunikasi Visual fakultas Desain UNIKOM, mengadakan mata

kuliah yamg dinamakan *kerja praktek* (KP). Dimana mahasiswa/i bisa dapat terjun langsung dalam dunia kerja. Ini dijadikan sebagai sarana latihan untuk meningkatkan kualitas diri, serta pengenalan diri terhadap kondisi dunia kerja yang sebenarnya dan nyata. Serta yang paling terpenting adalah mampu mengambil pelajaran dari sikap dan etika profesionalisme selama *kerja praktek* di dunia kerja yang sesungguhnya.

Dengan mengacu kepada hal-hal diatas, penulis memilih CV. PikirMikir tempat mengaplikasikan teori-teori yang didapat dibangku perkuliahan dengan harapan mendapatkan sejumlah pengalaman yang sebelumnya tidak didapatkan saat diperkuliah.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

1.2.1 Waktu Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan kerja praktek yaitu selama kurang lebih tiga bulan, terhitung mulai dari tanggal 01 September sampai dengan 20 Desember 2011. berdasarkan surat penerimaan kerja praktek dari perusahaan yang penulis tempati.

Perusahaan yang penulis pilih untuk melaksanakan kerja praktek yaitu CV. PikirMikir Bandung. merupakan instansi pemerintahan yang bergerak dibidang brandesigh consultant

Penulis memilih brandesigh consultant ini dalam menjalankan kerja praktek, dikarenakan agar penulis dapat belajar dan menerapkan ilmu yang telah dilaksanakan di perkuliahan khususnya dalam *brand desain* .

Pelaksanaan kerja praktek :

- Waktu : 01 september s/d 20 Desember 2011
  setiap hari senin dan kamis, mulai pukul 14.00 s/d15.00 wib

- Tempat : PikirMikir brandesign consultan
  Jl. Cimanuk no.5A
- Telp : 022-77877066

1.2.2. Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

1.3.1. Maksud Kerja Praktek

Penulis memiliki maksud agar pembuatan Laporan PKL ini dapat bermanfaat bagi pihak – pihak seperti :

1.Bagi Penulis :

a. Memenuhi kewajiban akademik
b. Mengetahui dunia kerja secara nyata
c. Melatih fleksibilitas agar dapat berinteraksi baik dengan banyak orang.
d. Menambah wawasan dan pengetahuan.

2.Bagi Jurusan desain :

Dengan adanya jalinan kerjasama antara jurusan dengan perusahaan, dalam membina dan mendidik mahasiswa, diharapkan agar setelah proses kegiatan Kerja Praktek selesai, mahasiswa dapat menjadi seseorang yang terampil dalam dunia kerja pasca lulus dari desain komunikasi visual.

3.Bagi Perusahaan :

Membantu perusahaan dalam melaksanakan kegiatannya. Diharapkan dengan adanya Laporan Kerja Praktek sebagai hasil studi Kerja Praktek, dapat mengetahui efektif dan konsisten perusahaan dalam menjalankan

kegiatannya selama ini sehingga dapat dijadikan tolak ukur ataupun sebagai bahan pengambilan keputusan mengenai mutu perusahaan selama ini.

1.3.2. 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 CV. PikirMikir, sehingga dapat mempersiapkan diri secara mental, memiliki kemampuan etos kerja, dan sikap disiplin yang tinggi, untuk masuk kedunia kerja sesungguhnya dengan sikap yang professional ketika telah lulus.