BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Globalisasi ini, tidak dipungkiri lagi bahwa desain grafis mempunyai peranan dan pengaruh yang sangat penting sekali terhadap dunia informasi. Yaitu unsur yang terdapat pada suatu desain grafis media publikasi dalam penyampaian suatu informasi harus mempunyai elemen visualmaupun elemen *non*visual yang baik sebagai pendukung agar bias tersampainya informasi yang diberikan secara cepat dan efisien.

UPT Balai Informasi Teknologi – LIPI adalah sebuah Balai Informasi yang mempunyai tugas melaksanakan pengembangan, pelayanan informasi, dan kepustakaan di bidang teknologi. Maka salah satunya menghasilkan berbagai layanan pengelolaan informasi berbasis multimedia. Dokumentasi-dokumentasi yang dimiliki saat ini adalah peliputan hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) dalambentuk VCD, DVD dan MiniDV, dimana peliputan hasil-hasil penelitian tersebut selama ini hanya dijadikan dokumentasi dan diseminasi dari produk-produk tersebut tidaklah optimal. Dokumentasi adalah setiap bahan/material yang dapat dikomunikasikan yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan atau menginstruksikan mengenai beberapa atribut dari sebuah obyek, sistem atau prosedur. Seperti penjelasan mengenai bagian-bagian, perakitan, instalasi/pemasangan, perawatan dan penggunaan. Informasi adalah keterangan, penerangan. Data-data dokumentasi diperoleh dari hasil peliputan ke masing-masing Satuan Kerja di lingkungan LIPI dan daerah-daerah. Hasil-hasil liputan

penelitian tersebut tersebar dalam beberapa kegiatan/program yang meliputi kegiatan IPTEKDA, Kompetitif, RISTEK, PUSLIT/UPT, dan Komoditi Unggulan Daerah. Kegiatan IPTEKDA adalah kegiatan yang sifatnya *top-down*, dimana Pusat menentukan kegiatan-kegiatan penelitian apa saja yang akan dilakukan. Sumber pendanaan dari kegiatan tersebut berasal dari Pusat. Kegiatan kompetitif sifatnya adalah *bottom-up*, dimana usulan dari peneliti diajukan untuk memperoleh anggaran kepada Pusat. Kegiatan RISTEK adalah program atau kegiatan yang dimiliki oleh Kementeriaan Riset dan Teknologi (KRT) yang ditawarkan kepada Lembaga/Institusi Penelitian dan Pengembangan. Peliputan informasi hasil penelitian dilakukan dengan cara memilih dari daftar hasil-hasil penelitian yang terkumpul. Hasil liputan pada kegiatan-kegiatan tersebut disimpan dalam format video yang tertuang dalam bentuk VCD, DVD, dan MiniDV. Data dalam video-video hasil peliputan tersebut dianalisa alur ceritanya, narasi, durasi, dan informasi yang terkandung di dalamnya. Hasilnya adalah berupa perencanaan mengenai hal-hal yang akan ditransformasi, dimana dari ketiga aspek tersebut (cerita, narasi, dan durasi) setelah dianalisa hasilnya diperoleh hal-hal yang perlu ditransformasi/disesuaikan kedepannya.

Dari berbagai media informasi diatas yaitu VCD, DVD dan MiniDV, UPT Balai Informasi Teknis – LIPI telah menyediakan juga berupa CD Interaktif. CD interaktif itu sendiri merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya.

Hasil liputan yang dikemas dalam format bentuk CD Interaktif ini tentunya tidak terlepas dari visualisasi sampul yang akan digunakan. Pentingnya memperhatikan visualisasi sehingga bisa mempresentasikan isi dari pada aplikasi tersebut.

Maka dari itu desainer mempunyai peranan yang sangat besar terhadap mengkosep dan menvisualisasikan sebuah sampul CD

interaktif ini. Sebagaimana tugas yang diberikan oleh pihak lembaga yaitu desainer cover, disini saya akan memberikan konsep tersendiri terhadap penggarapan tugas yang diberikan oleh Lembaga Pemerintah tersebut. Mendesain sebuah sampul CD interaktif tidak begitu saja dikerjakan dengan konsep yang asal, walaupun disini saya diberikan kebebasan dalam menentukan konsep sendiri. Karena dalam mendesain sebuah sampul harus banyak juga memperhatikan isi dari pada Cd Interaktif tersebut. Yang dimana CD intekatif tersebut yang berisi menu-menu yang dapat diklik untuk menampilkan sebuah informasi tertentu. CD interaktif Pangan dan Gizi ini yang telah dirancang sendiri oleh UPT Balai Informasi tersebut sudah mempunyai fungsi dan kegunaannya masing-masing maka ketika penulis dalam mengerjakan desain sampul CD interaktif tersebuh sangat pemperhatikan konten dan isi dari pada sampul itu sendiri.

.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

. Adapun tujuan dari Kerja Praktek adalah :

- Dengan melakukan kerja praktek ini diharapkan mahasiswa dapat menerapkan dan memahami hal-hal teknis di bidang pekerjaan desain komunikasi visual, disuatu perusahaan /instasi/lembaga.
- Dengan melakukan kerja praktek mahasiswa mendapatkan gambaran umum mengenai situasi dunia kerja dan mampu mempersipkan diri ketika mahasiswa telah lulus dan masuk ke dunia kerja kelak
- Dengan melakukan kerja praktek mahasiswa mempelajari pentingnya kedisiplinan jam kerja ketika bekerja pada suatu instansi atau lembaga pemerintah. Maka bisa dapat diterapkan mulai sekarang.

1.3 Tempat dan Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek

Kerja praktek dilaksanakan dari tanggal 2 April 2011 sampai 2 Juni 2011

- Waktu pelaksanaan kerja praktek
  Disesuaikan jadwal kuliah yang ada dan sesuai jam kerja dari instasi dimana dilaksakannya kerja praktek apa bila tidak adanya jadwal kuliah pada hari tertentu yaitu 8.30 – 15.30.
- Tempat kerja praktek
  Dilaksakannya kerja pratek ini di UPT BALAI INFORMASI TEKNOLOGI – LIPI,
  Jl. Sangkurian, Gedung 40
  Kecamatan Cobolong