BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Desain Komunikasi Visual merupakan sarana kreatif dan representative untuk mampu membawa seni menjurus kearah teknis, komunikatif dan pemasaran yang kemudian disuguhkan menjadi sebuah kesatuan dalam bentuk visual.Banyak hal yang harus diperhatikan agar suatu sekolah bisa maju berkembang. Hal – hal yang harus diperhatikan itu merupakan hal – hal kecil yang terkadang lepas dari perhatian. Salah satunya adalah fasilitas yang diberikan sekolah untuk siswa siswi/ pelajar.

Dalam semua jenis sekolah harus terdapat fasilitas utama yang bisa menunjang kemajuan suatu sekolah tersebut. Sama halnya dengan sekolah yang bergerak di jurusan multimedia, yang membutuhkan fasilitas yang bisa membantu memajukan siswa siswinya. Salah satu diantara fasilitas yang terpenting yang harus di miliki oleh sekolah yang bergerak di jurusan multimedia, adalah Laboratorium komputer yang digunakan untuk melengkapi dan menambah pengetahuan/ berfikir kreatif untuk membuat suatu karya.

Pada dasarnya sebuah sekolah mempunyai beberapa jurusan yang berbeda-beda, setiap jurusan harus mempunyai atribut yang berbeda untuk membedakan satu jurusan dengan jurusan lainnya. Dibutuhkan beberapa desain yang dibuat unik dan bisa dimengerti agar pesannya dapat tersampaikan, terhadap calon siswa/siswi lainnya. Misalnya, desain logo atribut jurusan Multimedia harus berbeda dengan logo atribut jurusan lainnya. Hal ini dilakukan sebagai pembeda siswa/siswi jurusan multimedia dengan siswa/siswi jurusan lainnya. Perancangan identitas jurusan merupakan salah satu pengaplikasian dari keilmuan desain komunikasi visual, hal ini dikarenakan perancangan sebuah identitas merupakan sebuah hal yang sangat penting bagi sebuah jurusan, baik jurusan yang mengemban fungsi tehknologi maupun fungsi manual. Identitas merupakan hal yang penting

tidak dapat dielakan dalam sebuah pencitraan sekolah. informasi jurusan, promosi jurusan dan persaingan demi memberikan yang terbaik bagi calon siswa/ siswi baru. Hal ini dikarenakan identitas adalah simboliasi jati diri, visi misi, sosok kepribadian secara emosional dan rasional juga sebagai pembeda daripada jurusan - jurusanlainnya, juga bisa merupakan sebuah merk dagang yang dikenal oleh calon siswa/ siswi baru secara luas. Dalam hal ini, salah satunya adalah perancangan sebuah logo.

Hal-hal yang membuat siswa/ siswi bangga bersekolah di SMK Ciledug Al-Musadaddiyah ini adalah kurikulum yang diterapakan dan cara belajar mengajar guru-guru ketika memberikan materi dikelas maupun dilaboratorium komputer dapat dimengerti dan dipahami.

Oleh karena itu, selama mengikuti kerja praktek di SMK Ciledug Al-Musadaddiyah proyek yang dikerjakan adalah membuat logo atribut jurusan Multimedia.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Kerja praktek ini dilaksanakan yaitu bertujuan untuk :

1. Mengetahui sistem kerja di SMK Ciledug Al-Musadaddiyah.
2. Mengetahui kinerja sebagai pengajar di SMK Ciledug Al-Musadaddiyah.
3. Mengetahui proses perancangan identitas atribut jurusan Multimedia di SMK Ciledug Al-Musadaddiyah Garut.

Dengan melaksanakan kerja praktek disekolahan yang bergerak dijurusan multimedia, banyak sekali mendapatkan pengalaman yang baru, yaitu pengalaman bekerja, pengalaman menghargai waktu serta pengalaman me-manage waktu, agar semua tugas yang dikerjakan dapat diselesaikan tepat waktu.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Kerja praktek di SMK Ciledug Al-Musadaddiyah Garut yang beralamat di Jl.Mayor Syamsu No.2 Garut. Di SMK ini, pelaksanaan kerja praktek sesuai jadwal kerja praktek yang sudah di sepakati dengan

Kepala sekolah. Waktu pelaksanaan kerja praktek dimulai dari tanggal 14 Maret 2012 sampai dengan tanggal 9 Mei 2012. Dengan waktu masuk setiap tiga kali dalam seminggu, rata- rata dari pukul 08.00 – 13.00. Waktu masuk dipergunakan sebagai proses pengerjaan tugas dari pembimbing.

Selama pelaksanaan kerja praktek, banyak sekali yang diajarkan bagaimana caranya membuat logo, animasi, dan konsep dengan baik, agar karya yang dihasilkan berkualitas dari segi visual dan pesan yang ingin disampaikan, bisa tersampaikan dengan baik. Selain memperoleh pengetahuan lain mengenai teknik membuat logo, ada beberapa tugas yang diberikan oleh pihak sekolah, yaitu dari mulai proses membuat logo, membuat animasi,hingga proses bagaimana belajar memberi materi terhadap siswa/siswi.

Proses pengerjaan tugas yang diberikan, yaitu mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan jadwal kerja praktek. Tugas yang diberikan bisa langsung dikerjakan dilaboratorium komputer dan bisa juga dikerjakan dirumah, dengan batasan waktu penyelesaian tugas yang sudah ditetapkan oleh pembimbing lapangan sebagai pemberi tugas.