BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia mempunyai kaitan yang erat dengan alam semesta serta memiliki berbagai macam perasaan untuk mengungkapkan sesuatu yang ada didalam pikiran mereka. Karena adanya perubahan, manusia diciptakan dengan berbagai macam keahlian dan kemampuan untuk mengembangkan bahasa tertentu dari ilmu pengetahuan. Akan tetapi bahasa-bahasa tersebut mungkin akan membingungkan bagi para pembaca umum karena alasan teknis dan tingkat kesulitan. Maka dari itu mahasiswa diharapkan dapat melakukan berbagai pemecahan suatu masalah komunikasi visual terutama untuk pengembangan promosi suatu instansi atau lembaga perusahaan.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan khususnya perkembangan teknologi didunia, maka dibutuhkan suatu upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia terutama di Indonesia agar dapat mengikuti perkembangan tersebut. Dalam hal ini penggunaan teknologi seperti komputer beserta *software-software* meliputi : *Adobe Photoshop*, *Illustrator, Indesign, Flash, Premiere*, dll sangatlah penting. Karena akan menjadi hal yang paling mendasar untuk membuat suatu perancangan grafis standar penggunaan logo dan promosi terhadap suatu instansi lembaga/perusahaan.

Panduan grafis penggunaan logo sangatlah penting karena konsistensinya mencerminkan kepribadian suatu perusahaaan yang diwakili oleh logo. Pada praktek penggunaannya, logo memerlukan suatu kesepakatan atau aturan. Dengan ketetapan yang bersifat teknis tersebut, penggunaan visual logo dapat digunakan dengan efektif mengingat bahwa logo berupaya agar citra yang ditimbulkan mampu berada dibenak

audience. Terutama dalam bentuk visualnya, logo terbentuk atas dasar pengkombinasian bentuk – bentuk huruf, warna, tipografi, berikut perhitungan yang bersifat sistematis.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan Kerja Praktek adalah sebagai berikut :

1. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang bagaimana cara kita bekerja sama, berkomunikasi serta bersosialisasi dengan rekan kerja dan klien didunia kerja.
2. Memiliki kemampuan dan keterampilan baru dari dunia kerja yang diperoleh.
3. Mengetahui gambaran dunia kerja yang sebenarnya agar setelah lulus dari perkuliahan dapat dengan mudah beradaptasi terhadap dunia kerja.
4. Menambah relasi dilingkup dunia *professional* pada bidang Desain Komunikasi Visual.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan kerja praktek yaitu dari tanggal 21 maret 2012 sampai dengan 1 Juni 2012 bertempat di Kantor CV. Global media yang beralamat di Perumahan Saturnus Regency Kav 9A, Bandung.