BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar sebagai sarana penyampaian informasi atau pesan guna mendapatkan hasil yang seefektif mungkin. Desain grafis juga mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk didalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan lain lain.

Desain grafis pun sangat berkaitan erat dengan perancangan karena perancangan sendiri adalah proses pembuatan atau metoda merancang produk yang dihasilkan (rancangan). Unsur-unsur yang di gunakan dalam ilmu perancangan desain ialah unsur-unsur bentuk, garis, ruang dan warna.

Perancangan identitas korporasi merupakan salah satu pengaplikasian dari keilmuan desain grafis, hal ini dikarenakan perancangan sebuah identitas merupakan sebuah hal yang sangat penting bagi sebuah perusahaan. Identitas merupakan hal yang penting tidak dapat dielakan dalam sebuah pencitraan perusahaan, demi keberlangsungan perusahaan yang terkait dengan eksistensi pada masyarakat, informasi perusahaan, promosi perusahaan dan persaingan demi memberikan yang terbaik bagi masyarakat. Hal ini dikarenakan identitas adalah simboliasi jati diri, visi misi, sosok kepribadian secara emosional dan rasional juga sebagai pembeda dari perusahaan perusahaan lainnya, juga bisa merupakan sebuah merk dagang yang dikenal oleh masyarakat secara luas. Dalam hal ini, salah satunya adalah perancangan sebuah logo. Dimana logo merupakan simbolisasi yang digunakan untuk merepresentasikan tujuan serta visi misi perusahaan.

Logo yang secara terminologis berasal dari Yunani yaitu *logos,* mempunyai arti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi. Namun logo saat ini telah mengalami perkembangan pengertian yang signifikan, kini logo dimaknai sebagai suatu identitas, informasi dan pada akhirnya berguna untuk alat pemasaran.

Proses perancangan logo di CV. Kurnia Teknik dimulai dengan menghimpun informasi berkaitan dengan visi dan misi perusahaan, *corporate image*. Untuk kemudian input-input tersebut dijabarkan dalam bentuk desain logo.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Mengacu pada Buku Panduan Kerja Praktek, pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia, tujuan kegiatan Kerja Praktek adalah :

1. Memenuhi kewajiban melaksanakan mata kuliah Kerja Praktek.
2. Mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama melaksanakan proses perkuliahan.
3. Menambah wawasan tentang Desain pada umumnya, dan di bidang Desain Komunikasi Visual pada khususnya.
4. Menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang Desain Komunikasi Visual.
5. Mendapatkan pengalaman *Soft Skill,* yang tentu akan berguna pada saat mahasiswa telah lulus dan bekerja.
6. Sebagai sarana uji coba, sejauh mana dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Adapun Waktu dan Tempat pelaksanaan Kerja Praktek yang telah penulis lakukan adalah :

- Waktu Pelaksanaan : Tanggal 02 April 2012 s/d 02 Mei 2012
- Tempat Pelaksanaan : CV. Kurnia Teknik Jl. Ligar Sari II No. 21 Awiligar, Bandung
  Telp. (022) – 2509997