BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Perkembangan zaman sangat pesat dan mempengaruhi kebutuhan hidup manusia sehari-hari. Salah satu diantaranya dengan mempunyai bekal ilmu pendidikan yang cukup untuk menunjang kebutuhan hidup manusia, sehingga harus didirikan lembaga – lembaga yang bergerak di bidang pelayanan masyarakat khususnya di bidang pendidikan yang menyediakan berbagai pelayanan pembelajaran dalam segi apapun yang umumnya harus nyata juga berkualitas demi siswa – siswanya baik dalam naungan pemerintah negara yang disebut sekolah negeri dan juga non-pemerintah yang disebut sekolah swasta. Lembaga pendidikan atau sekolah adalah suatu lembaga yang menyediakan jasa untuk masyarakat yang berstruktur dan bersifat formal dengan tujuan untuk mencerdaskan anak bangsa dibawah pengawasan para guru, ataupun sarana dimana siswa diajarkan mandiri, kreatif, dan lebih mengenal moral pendidikan. Sekolah sangat berperan bagi kehidupan masyarakat yang akan melangsungkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi, bahkan suatu perusahaan atau apapun lembaga yang menyediakan pekerjaan membutuhkan ijazah, sertifikat atau hasil sekolah lainnya untuk syarat masuk bekerja, selain berperan aktif dalam keberlangsungan hidup masyarakat, sekolah harus menyediakan sarana prasarana dan kualitas pembelajaran yang layak bagi karyawan, guru, maupun siswa – siswanya agar yang bersangkutan layak bekerja dan bersekolah dengan nyaman. Salah satu lembaga pendidikan atau sekolah tersebut adalah SMA Pasundan 2 Bandung sebagai sarana pembelajaran berkualitas yang menunjang pendidikan, produktifitas, dan kreatifitas siswa.

SMA Pasundan 2 Bandung merupakan salah satu lembaga swasta yang bergerak di bidang pendidikan sebagai salah satu sekolah swasta ternama di Bandung. Selain mengajarkan berbagai macam mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa, SMA Pasundan 2 Bandung juga berkewajiban untuk mengasah kreatifitas siswa lewat berbagai macam ekstrakulikuler. Selain mengasah kreatifitas siswa di SMA Pasundan 2 Bandung, diperlukan juga suatu sarana yang menarik agar siswa nyaman dan tidak bosan akan sarana prasarana formal yang tersedia. Berdasarkan hal tersebut maka lembaga pendidikan atau sekolah harus memiliki suatu rancangan kreatif yang di dalamnya terdapat segi informasi, moral, edukasi dan hiburan, salah satunya dengan penataan desain grafis yang menarik.

Menurut Arief Adityawan Sosrojudho, Dalam bukunya *Tinjauan Desain Grafis* (2010 : 26), Desain Grafis adalah proses merancang gambar atau bentuk-bentuk visual dwimatra (dua dimensi) untuk kepentingan proses komunikasi yang fungsional dan efektif. Desain sangat berperan penting bagi aspek-aspek visual ataupun *audio visual* entah itu berbentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi tanpa desain semua tak akan terlihat menarik dan unik, bahkan sedikit aneh tapi justru dengan keanehan tersebut menimbulkan hiburan mata yang positif dan juga kreatif. Selain penting dalam hal bentuk, keistimewaan desain juga dapat diaplikasikan dalam bentuk suatu komunikasi *non-verbal* yang mungkin lebih mudah dan sekaligus menarik dalam penyampaian informasi. Desain Grafis terdiri dari beberapa elemen penting yaitu Ilustrasi, fotografi, *symbol*, video, dan tipografi. Dengan diterapkannya suatu desain dalam media informasi baik *visual* maupun *audio visual,* orang akan lebih mudah mengerti akan informasi yang disampaikan oleh media tersebut, apalagi jika desain yang dibuat menarik dan mudah dicerna oleh komunikan atau orang yang menangkap komunikasi tersebut. Maka dari itu dibuatlah suatu gagasan kreatif yang dapat menunjang cara berfikir siswa sekaligus menghibur dengan desain grafis yang unik dalam segi informasi, moral, edukasi dan hiburan, yaitu membuat informasi grafis yang dirancang

sedemikian rupa agar menarik sekaligus memberi nilai edukasi terhadap siswa, Informasi Grafis atau Infografis adalah penjabaran visual baik itu informasi, data atau ilmu pengetahuan dalam bentuk desain.

Desain mempermudah kita dalam keberlangsungan hidup, contohnya ketika kita tersesat dimanapun kita berada, entah itu mal, sekolah, *airport*, dan gedung perkantoran kita selalu diselamatkan oleh tanda - tanda penunjuk arah atau *sign,* papan informasi, dan lain – lain, untuk menuntun arah kita kemanapun tempat yang hendak kita tuju, dan itu bukan suatu *property* atau hiasan semata, itulah elemen grafis yang disebut *Environmental Graphic Design. Environmental Graphic Design* ialah suatu desain grafis yang diaplikasikan terhadap lingkungan, dan termasuk beberapa elemennya yaitu penunjuk arah, ornamen - ornamen grafis, plat nama dalam gedung, dan juga *Environmental Graphic Design* mencangkup *signage, wayfinding system, pictogram*, dan informasi grafis juga termasuk didalamnya.

Atas pertimbangan diatas maka penulis mengambil judul **“PERANCANGAN INFORMASI GRAFIS SEBAGAI SARANA EDUKASI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG”.**

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan yang diharapkan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bidang kreatif apa saja yang terdapat di SMA Pasundan 2 Bandung.
2. Untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang dihadapi pada bagian desain atau komunikasi di SMA Pasundan 2 Bandung.
3. Untuk memperkenalkan betapa efektif, akurat dan menariknya suatu desain apabila digunakan sebagai media pembelajaran dan komunikasi .

4. Bagi Penulis

   Bagi penulis Kerja Praktek ini sangat berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penyusunan laporan. Sehingga penulis mendapatkan gambaran tentang penyusunan laporan secara nyata dan jelas.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Lamanya penulis melaksankan Kerja Praktek di SMA Pasundan 2 Bandung adalah selama 25 hari yang dimulai sejak tanggal 19 Maret sampai dengan 21 Mei 2012, dengan jam kerja dari pukul 10.35 – 14.00 WIB serta hari kerja yaitu Senin, Selasa dan Kamis. Dalam pengumpulan data untuk melengkapi Penyusunan Laporan Kerja Praktek, penulis melaksanakan Kerja Praktek yang berlokasi di SMA Pasundan 2 Bandung yang beralamat di jalan Cihampelas No.167 Bandung.