BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Pada era modern ini internet sudah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat modern. Internet (*Interconnected Network*) adalah jaringan *global* yang menghubungkan komputer yang satu dengan lainnya diseluruh dunia. Dengan internet, komputer dapat saling terhubung untuk berkomunikasi, berbagi dan memperoleh informasi. Dengan begitu maraknya informasi dan kegiatan dalam dunia internet, menjadikan internet seolah-olah menjadi dunia tersendiri yang tanpa batas. Dunia didalam internet disebut juga dengan dunia maya (*cyberspace*). Informasi dalam internet umumnya disebarkan melalui suatu halaman *website* yang dibuat dengan format bahasa pemrograman HTML (*Hypertext Markup Languange*). Untuk dapat menampilkan halaman *website* diperlukan suatu perangkat lunak aplikasi yang disebut dengan *browser*. Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome, Safari, Internet Explorer dan perangkat lunak lainya. Halaman utama suatu *website* disebut dengan *homepage*. Dari halaman utama kita dapat membuka berbagai macam informasi melalui tombol yang disebut dengan *link*. *Link* dapat menghubungkan kita dengan halaman atau *website* lainnya, sehingga informasi yang dapat kita peroleh menjadi lebih luas

Dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, banyak sekali situs situs jejaring sosial yang diminati oleh masyarakat, situs jejaring sosial merupakan salah satu sarana komunikasi dan bertukar informasi melalui internet dan saat ini pengguna situs jejaring sosial semakin bertambah dengan pesat. Pada umumnya pada sebuah situs jejaring sosial para pengguna menggunakan *profile picture* atau *avatar* dengan foto mereka. Melihat fenomena tersebut muncullah ide untuk mengubah foto asli

pengguna *website* kedalam bentuk vektor dengan gaya kartun tanpa mengubah kemiripan dari foto tersebut, untuk kemudian dijadikan *profile picture* atau *avatar* mereka dan untuk membuat sebuah *profile picture* dalam bentuk vektor, dibutuhkan seorang desainer untuk mengeksekusi *profile picture* tersebut melalui proses *tracing* dengan menggunakan *software Adobe Illustrator*. Salah satu perusahaan yang bergerak dibidang vektor adalah CV.Winstudio Bandung. Saya memilih perusahaan ini sebagai tempat kerja praktek karena melihat peluang yang ada diperusahaan ini berpotensi untuk menjadikan desainer-desainer yang mahir dibidang vektor semakin dibutuhkan.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan kerja praktek adalah untuk menambah wawasan tentang dunia desain serta untuk mendapatkan pengalaman didunia kerja, selain itu juga kerja praktek dapat menambah *link* sesama desainer yang bisa menambah informasi dan wawasan seputar desain. Hal terpenting yang bisa diambil dari kerja praktek adalah menambah pengetahuan tentang bagaimana cara bekerja yang baik serta bagaimana cara bersosialisasi didalam dunia karir.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan kerja praktek dilakukan sebanyak 3 kali setiap minggunya dilakukan mulai dari pukul 08:00 s/d 16:00 WIB setiap hari selasa, kamis, dan sabtu berlangsung rutin kurang lebih selama 2-3 bulan.

Nama Perusahaan	: CV. Winstudio Bandung
Alamat	: Jl. Sariasih 2 nomor 30, Bandung
Telp/Fax	: Tlp.022- 2016033