BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kaya akan segala titik pemenuhan kebutuhan dan penyaluran keinginan. Mulai dari kebutuhan primer hingga tersier mampu terwakili dengan bijak. Bukan wacana lagi bahwa Indonesia telah menyongsong era globalisasi yang tak kunjung usai sehingga mampu merealisasikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer begitu pesat. Peranan teknologi komputer sangat penting khususnya bagi perusahaan, baik perusahaan swasta maupun instansi pemerintah, baik perusahaan yang bergerak dibidang industri maupun jasa.

Teknologi dapat membantu untuk berkomunikasi, melalui suatu desain atau rancangan, berupa tulisan maupun berupa gambar. Dalam tatanan kehidupan sehari-hari, bidang keahlian desain merupakan salah satu komponen dari suatu kesatuan keahlian yang memiliki kompetensi dan tujuan untuk menciptakan dan mengembangkan lingkungan binaan sebagai wadah bagi aktivitas kehidupan manusia moderen yang sejahtera.

Pada prinsipnya Desain Komunikasi Visual adalah strategi perancangan untuk menyampaikan pola pikir dari penyampaian pesan kepada penerima pesan, berupa bentuk visual seperti ilustrasi huruf, warna, garis yang komunikatif, efektif, efisien dan tepat, dan selalu berpijak pada nilai–nilai estetis, melalui media tertentu sehingga dapat mengubah sikap positif sasaran. Dalam hal ini terhubung dengan jurusan yang penulis ambil yaitu Desain Komunikasi Visual, penulis akan melakukan **Perancangan Media Poster *Headbag Mob* Jakarta Diet Kantong Plastik PT. Greeneration Indonesia**.

Peranan desain poster dalam suatu perusahaan atau lembaga diharapkan mampu menyampaikan pesan yang digagas oleh desainer

sehingga memiliki tingkat esensial yang tinggi. Disaat perancangan sebuah media dalam bentuk poster lalu ingin diwujudkan secara nyata, membutuhkan pertimbangan dalam segala aspek pencapaian. Secara garis besar dapat dikatakan poster yang berkualitas dan mempunyai daya visual yang berkualitas yang akan mampu bersaing menarik minat pembaca, sehingga hal-hal sepele yang akan membuat hasil karya yang harus lebih diperhatikan dengan seksama.Agar tidak terjadi ketumpang tindihan antar aspek yang dapat mengakibatkan tujuan yang ingin dicapai tidak mampu terealisasi sesuai rencana. Selain itu agar pesan yang ingin disampaikan bisa dicerna dengan baik oleh pembaca dan mereka tertarik untuk menindaklanjuti isi pesan tersebut.

Dalam hal ini penulis akan merancang poster untuk salah satu program sekaligus produk yang dimotori oleh PT. Greeneration Indonesia yang bertajuk *Headbag Mob* Jakarta Diet Kantong Plastik. Headbag Mob adalah sebuah aksi edukatif, dilakukan oleh sekelompok orang yang akan melakukan *long march* sambil mengenakan tas belanja pakai ulang di kepala sebagai topeng. Topeng dijadikan sebagai simbol, mengajak masyarakat untuk tidak lagi lupa dan selalu membawa kemanapun tas belanja. Ini berarti makin bijak dengan secara sukarela menolak kantong plastik. Atau, menghindari penggunaannya secara berlebihan. *Headbag Mob* juga masuk dalam bagian kampanye ‘Diet Kantong Plastik’ dari Greeneration Indonesia.

Acara ‘*Headbag Mob* Jakarta’ digagas Greeneration Indonesia berdasarkan, hasil riset tahun 2009. Riset menunjukkan fakta bahwa 73% masyarakat telah memiliki tas belanja sendiri, namun sayangnya 79% dari mereka tidak membawanya saat berbelanja.Apa penyebabnya? 63% karena lupa dan 15% malas.

Oleh karena itu, dengan digagasnya program ini dan didukung oleh publikasi berupa media poster sebagai sarana pencapaian tujuan yang mulia diharapkan mampu menarik masa lebih banyak untuk sadar akan pentingnya menjaga lingkungan sehingga tidak terjadi akibat yang seperti kita rasakan saat sekarang ini.

1.2 Tujuan Kerja Praktik

Selain sebagai bakti penulis untuk lingkungan, penulis bertujuan untuk mengetahui, mendalami dan menerapkan ilmu yang diterima saat masa-masa kuliah terhadap aplikasi dunia kerja. Penulis diwajibkan untuk mengikuti mata kuliah kerja praktek sebagai syarat untuk menyusun Tugas Akhir di Fakultas Desain jurusan Desain Komunikasi Visual, Unversitas Komputer.

Kerja praktek merupakan simulasi bagaimana seorang Mahasiswa dan mahasiswi yang bekerja disuatu perusahaan apapun. Dengan melakukan kerja praktek, Mahasiwa dan mahasiswi mendapatkan gambaran umum mengenai iklim dunia kerja sebenarnya. Dengan ini penulis melakukan kerja praktek, diharapkan Mahasiswa dan mahasiswi dapat mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

Setelah kegiatan kerja Praktek selesai, Mahasiswa dan mahasiswi wajib membuat penulisan hasil kerja praktek berupa laporan. Laporan dibuat dibawah bimbingan dosen pembimbing kerja praktek. Penyusunan Laporan ini dapat dilakukan langsung bersamaan dengan proses kerja praktek di perusahaan/lapangan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dan mempercepat proses penyusunan laporan kerja praktek.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Adapun waktu yang ditentukan perusahaan yaitu minimal 25 kali persensi dan tempat pelaksanaan penulis melakukan kerja praktek di **PT.Greeneration Indonesia** (jl. Tikukur no.26 Bandung).