BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Seiring zaman yang semakin maju dan berkembang dimana segala jenis bentuk informasi telah berkembang pesat dan lebih efisien dan praktis, karena teknologi yang sudah maju dan mampu cepat menyaingi tenaga manusia ataupun melebihi daya kerja manusia dalam menyampaikan informasi yang serba canggih dan efisien juga hasilnya memuaskan. Perkembangan zaman telah merubah media, yang dulunya informasi berupa media cetak sekarang berubah menjadi media digital.

Infotainment map adalah suatu bentuk informasi visual yang berguna untuk memberikan kemudahan memahami sebuah lokasi. Pada umumnya map hanyalah sebuah gambar yang berguna untuk mencari lokasi, akan tetapi sulit untuk dipahami. Karena kendala tersebut, maka dibuatlah *infotainment map* yang menerapkan unsur *estetis* sehingga mudah diterima oleh konsumen*, infotainment map* yang *interaktif* dan enak dipandang mata. *Infotainment* map ini dibuat untuk memudahkan pengunjung untuk mencari suatu lokasi di **Puslitbang tekMIRA**, karena lokasi perusahaan yang cukup luas dan gedung-gedungnya pun banyak sehingga sangat membutuhkan *infotainment map*.

Pada hasil yang bagus maka desainnya pun harus bagus. Mulai dari konsep, penggarapan, hingga *finishing* dikerjakan dengan sangat teliti dan penuh dengan pemikiran yang matang. Tujuannya agar pesan dari *infotainment map* ini bisa tersampaikan dengan mudah dan dengan tampilan yang menarik.

Puslitbang tekMIRA sudah memiliki susunan yang baku dan tidak bisa jauh beranjak dari ketentuan yang telah ada

Untuk memadukan keinginan yaitu membuat sebuah informasi yang menarik tetapi tidak merubah susunan yang telah ada, maka dibuatlah *infotainment map* yang *interaktif* tetapi tetap mengambil dari data yang telah ada tanpa merubahnya.

1.2. Tujan Kerja Praktek (KP)

Dengan melakukan kegiatan kerja praktek di **Puslitbang tekMIRA**, praktikan diharapkan:

- Mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh.
- Memahami hal-hal teknis dibidang pekerjaan Desain Komunikasi Visual, disuatu perusahaan/instansi/lembaga.
- Menambah wawasan dan mampu mengembangkan keilmuan dibidang Desain pada umumnya dan dibidang Desain Komunikasi Visual pada khususnya.
- Mendapatkan pangalaman *Soft Skill* di Perusahan dimana mereka melakukan kerja Praktek, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri secara mental, memiliki kemampuan etos kerja dan sikap disiplin yang tinggi, untuk masuk ke dunia kerja yang sesungguhnya dengan sikap yang profesional ketika mahasiswa tersebut telah lulus.
- Dijadikan sebagai media pembelajaran/media uji coba sejauh mana mahasiswa tersebut dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki.

1.3. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan kerja praktek dari prosedur awal hingga penyusunan laporan adalah 6 bulan / 1 semester berjalan. Waktu ini di tetapkan oleh program studi DKV.

Waktu pelaksanaan kerja praktek : 01 April 2012 - 1 Mei 2012

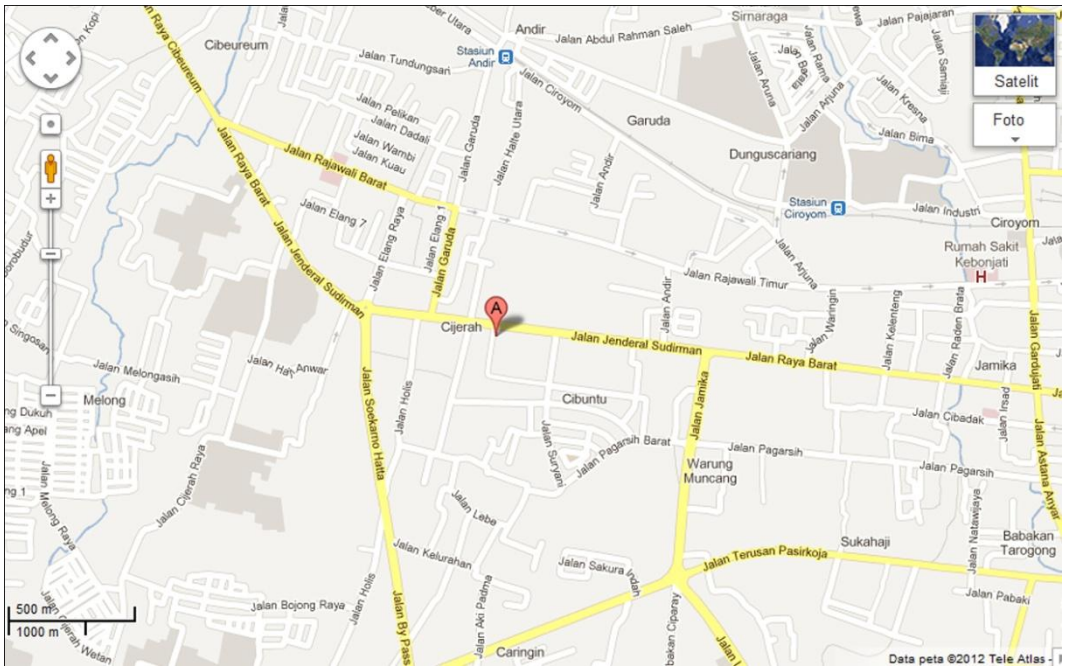
Tempat pelaksanaan kerja praktek : PUSLITBANG tekMIRA

Foto Puslitbang Tekmira



Gbr I.2 Foto TekMIRA

Map Puslitbang Tekmira :



Gbr I.3 Map tekMIRA

1.4. Sistematika Penulisan laporan Kerja Praktek

Sistematika penulisan laporan disusun berdasarkan prosedur yang telah di tetapkan pada panduan dan penyusunan laporan kerja praktek 2011/2012 yang diberikan oleh sekretariat DKV UNIKOM pada mahasiswa khususnya dalam hal ini saya selaku mahasiswa peserta kerja praktek.