BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Desain Komunikasi Visual merupakan sarana *kreatif* dan *representative* untuk mampu membawa seni menjurus kearah teknis, komunikatif dan pemasaran yang kemudian disuguhkan menjadi sebuah kesatuan dalam bentuk visual.

Pada era globalisasi ini media penyampaian informasi sangat berkembang pesat dari mulai media cetak sampai *elektronik*.berbagai inovasi pun bermunculan dengan tujuan supaya penyampaian informasi lebih mudah di mengerti oleh masyarakat.

Melihat fenomena tersebut munculah ide untuk membuat media informasi pada media layar sentuh dengan isi konten yang lebih *interaktif* di bandingkan dengan media cetak yang hanya menampilkan berupa teks dan photo saja, namun pada media layar sentuh kita bisa memasukan konten – konten lain seperti suara maupun video yang di sebut *multimedia interaktif*

Multimedia interaktif adalah suatu sistem presentasi menggunakan program komputer yang menggabungkan berbagai media visual dan audio, serta dikontrol atau mencari informasi yang diperlukan secara beruntun maupun secara acak.

Multimedia interaktif dipakai sebagai sarana penyampaian informasi populer yang bersifat instant atau siap saji yang didalamnya terdapat berbagai gabungan tampilan gambar (video, grafik, ilustrasi), teks, narasi, musik dan suara.

Banyak teori yang menjelaskan tentang multimedia, namun secara umum dilihat dari arti kata, multimedia berarti komunikasi atau penyampaian informasi yang dilakukan dengan lebih dari satu cara, dan jika dilihat dari pengertian multimedia yang sekarang ini banyak dipakai, multimedia adalah suatu komunikasi *teks*, *grafik*, suara, video, dan animasi yang dihasilkan dengan bantuan komputer atau alat elektronik lainnya untuk tujuan komunikasi dan penyampaian informasi.

Software yang di gunakan dalam pengerjaan multimedia interaktif ini adalah adobe flash propessional CS5 serta adobe InDesign CS5,dan masih ada beberapa *software* lain yang tentunya dapat membantu untuk mengerjakan multimedia interaktif.

Dalam hal ini penulis menggunakan *software* adobe InDesign CS5 Serta adobe flash propessional CS5 dalam pengerjaan *multimedia interaktif* di Puslitbang *tek*MIRA.

1.2 TUJUAN KERJA PRAKTEK

Tujuan kerja praktek adalah untuk memperluas wawasan di bidang desain serta untuk mendapatkan pengalaman di dunia kerja, kerja praktek juga dapat memperbanyak link sesama desainer yang mungkin untuk kedepannya bisa saling berbagi info dan wawasan seputar desain. Hal terpenting yang bisa diambil dari kerja praktek adalah pengetahuan tentang bagaimana cara kerja yang baik serta bagaimana cara bersosialisasi di dalam dunia karir.

Tujuan kerja praktek di puslitbang *tek*MIRA adalah untuk mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi dalam bentuk multimedia interaktif yang sebelum nya hanya berbentuk buku manual yang dalam perkembangannya sangat tidak efektif dan efisiensinya dalam hal penyampaian informasi.

1.3 WAKTU DAN TEMPAT KERJA PRAKTEK

Waktu pelaksanaan kerja praktek dilakukan sebanyak 2 kali setiap minggunya dilakukan mulai dari pukul 08:00 s/d 16:00 WIB setiap hari Senin, dan Kamis berlangsung rutin kurang lebih selama 1 - 2 bulan kecuali pada hari UTS dan libur nasional.

Dengan melakukan assistensi perkembangan perancangan multimedia interaktif,serta memberikan laporan perkembangan pengerjaan perancangan multimedia interaktif yang sedang di kerjakan.

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.