BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan industri yang semakin ketat seiring berkembangnya jaman dimana saat ini kita telah memasuki era globalisasi membuat pentingnya promosi bagi sebuah perusahaan semakin terasa. Promosi sangat dibutuhkan oleh sebuah perusahaan agar produk maupun identitas mereka dapat terus dikenal dan tidak hilang di mata masyarakat. Strategi promosi yang baik serta tepat sasaran merupakan kunci suksesnya sebuah promosi.

Uncluster.com merupakan salah satu perusahaan yang sedang menghadapi persaingan Industri. Uncluster.com memiliki berbagai macam cara untuk mengenalkan identitasnya kepada masyarakat luas, pengenalan identitas Uncluster.com kepada masyarakat tentunya dapat membawa image yang ingin dibangun oleh Uncluster.com kepada masyarakat terutama target marketnya. Dalam mengenalkan identitas Uncluster.com kepada masyarakat dibutuhkan suatu kesungguhan agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu cara pengenalan identitas Uncluster.com yaitu dengan media x-banner.

Sebuah banner adalah bendera atau potongan kain maupun bahan lainya yang menampilkan pesan yang ingin disampaikan si pemilik atau pembuat banner. Pengaplikasian banner yaitu dengan ditempel di dinding ataupun bidang datar lainya.

X-banner merupakan sebuah media promosi yang fungsi dan bahanya sama dengan banner, namun pengaplikasian x-banner tidak sama dengan banner biasa. X-banner tidak ditempel di dinding ataupun bidang datar lainya, melainkan berdiri sendiri dengan diberikan penyangga pada bagian

belakangnya yang berbentuk seperti huruf ‘X’. Hal itu juga yang membuatnya disebut ‘x-banner’.

Dalam sebuah x-banner biasanya ditampilkan elemen grafis untuk mempercantik tampilanya, selain itu elemen grafis juga berguna untuk menarik perhatian orang yang melihatnya. Elemen grafis pada x-banner inilah yang dapat dimanfaatkan oleh Uncluster.com dalam mengenalkan identitasnya. Desain pada elemen grafis sebuah x-banner dapat diisi dengan elemen grafis identitas Uncluster.com.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan dari kerja praktek ini adalah :

1. Mengaplikasikan ilmu desain yang telah dipelajari pada medan kerja yang nyata
2. Mempelajari sistem kerja serta atmosfer keadaan pada perusahaan Uncluster.com
3. Kebutuhan akan ilmu serta pengetahuan yang akan didapat dari medan kerja yang nyata
4. Mempelajari proses desain dan produksi x-banner

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek ini dilakukan selama 1 bulan sesuai dengan ketentuan dari Universitas Komputer Indonesia yang memberikan batas waktu minimal kerja praktek selama 25 hari pada tanggal 17 Mei hingga 18 Juni di Uncluster.com yang beralamat di Jl. Kelinci No. 2 Buahbatu Bandung.