BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan sarana untuk belajar mengajar yang didalamnya terdapat suatu proses pembelajaran. Sekolah akan dapat dikenal oleh masyarakat luas dengan adanya promosi, baik pada media cetak ataupun media elektronik. Secara umum promosi adalah suatu penawaran atau cara untuk mengajak serta mempengaruhi konsumen agar dapat terlibat didalamnya, sehingga konsumen tertarik dan berminat dengan apa yang ditawarkan oleh pihak yang melakukan promosi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer yang terjadi saat ini sangat pesat. Peranan teknologi komputer sangat penting khususnya baik perusahaan swasta maupun instansi pemerintah, baik perusahaan yang bergerak dibidang industri maupun jasa.

Melihat hal tersebut, maka dibutuhkan sumber daya manusia yang mampu menyampaikan pola pikir dari penyampaian pesan kepada penerima pesan, berupa bentuk visual melalui media tertentu sehingga dapat mengubah sikap positif sasaran. Oleh karena itu berbagai informasi mengenai keunggulan ataupun aktifitas sekolah SLB YPKB ini perlu diaplikasikan pada berbagai media terutama media cetak dengan tujuan untuk menarik minat para orang tua agar menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut.

Sebagai mahasiswa yang nantinya akan terjun langsung kedalam dunia kerja, sangat memerlukan pengalaman awal, yaitu dengan cara melakukan kerja prkatek pada sebuah perusahaan-perusahaan agar nantinya dapat mengenal dunia pekerjaan dan mengaplikasikan ilmu-ilmu yang didapat dalam perkuliahan kedalam lingkungan kerja yang sesungguhnya.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan kerja praktek ini, dilaksanakan pada :

Hari, Tanggal : Rabu, 2 Mei 2012 - Senin, 23 Juni 2012

Tempat : SLB YPKB
Jl. Persaudaraan No.55 Hantap (trs Jl. Jakarta)
Bandung 40281

1.3 Maksud dan tujuan Penelitian

Maksud yang ingin dicapai dalam penulisan laporan ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan praktikan dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan mengaplikasikan teori-teori yang diterima juga dipelajari di kampus dengan cara praktek kerja dilapangan yang sebenarnya, serta mendapatkan pengalaman kerja di SLB YPKB ini.

Adapun tujuan praktikan, yaitu sebagai berikut:

a. Mendapatkan pengalaman baru dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh diperkuliahan dengan dunia nyata
b. Mengetahui sejauh mana peranan Desain Komunikasi Visual dalam dunia pendidikan
c. Mendorong praktikan agar bisa lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah desain
d. Sebagai salah satu syarat untuk menyusun Tugas Akhir Fakultas Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Komputer