

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Logo merupakan sebuah tanda grafis atau lambang yang umumnya digunakan oleh perusahaan komersial, organisasi bahkan juga untuk keperluan individu untuk membantu dan mempromosikan diri demi mendapatkan pengakuan publik. Logo bisa dalam bentuk murni grafis (simbol atau ikon) atau terdiri dari susunan nama organisasinya (*logotype* atau *wordmark*).

Logo sangat erat kaitannya dengan Desain Komunikasi Visual karena desain komunikasi visual adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Dari logo itu sendiri, bisa terdapat suatu identitas dan pesan yang ingin disampaikan oleh organisasi tersebut kepada audiensnya. Desainer grafis dalam bidang logo menata gambar, tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif guna menyampaikan pesan-pesan kepada audiens seefektif mungkin. Dengan begitu desain yang ditampilkan pada logo tersebut tidak hanya menyampaikan informasi saja tetapi juga memiliki nilai artistik dan estetik yang dapat dinikmati setiap pembacanya.

Keperluan logo di masa sekarang ini semakin meningkat, walau masih banyak perusahaan, organisasi atau individu yang membuat logo yang tidak berkonsep.

Semakin besarnya kebutuhan akan logo, berbagai studio grafis menawarkan macam-macam jasa desain termasuk jasa mendesain logo.

Salah satunya adalah Mantaray Studio yang terletak di Bandung. Mantaray Studio bergerak dalam bidang *digital audio presentation, multimedia presentation, print based publishing, website, digital photography, 2D/3D illustration and animation, packaging, point of purchase, logo* dan *corporate identity*. Mantaray Studio juga menggarap desain logo dan juga sudah banyak membuat desain seperti di toko sepatu Donatello, Super Brain Indonesia, Sakamoto, Sidapen, Jatinangor Town Square, Soreang Plaza, Padalarang Town Square, Kopo Ketapang dan Lynke – Thread Protect and TCS Australia.

Dalam Kerja Praktik di Mantaray Studio ini, praktikan ingin menerapkan ilmu yang didapat di perkuliahan desain dan mendapatkan pengalaman dalam mengerjakan berbagai proyek yang ada, seperti membuat logo, brosur dan *hangtag*.

1.2 Lingkup Pekerjaan

Divisi pada Mantaray Studio adalah sebagai berikut :

1. Divisi Multimedia

Divisi multimedia terdiri dari mendesain web, membuat video presentasi dan cd interaktif, ilustrasi animasi 2D/3D.

2. Divisi Desain Grafis

Divisi desain grafis terdiri dari mendesain logo, kemasan, *point of purchase*, dan berbagai desain percetakan.

1.3 Tujuan dan Kegunaan Kerja Praktik

Kerja Praktik bertujuan untuk memenuhi mata kuliah wajib, yaitu Kerja Praktik, yang merupakan prasyarat untuk menempuh tugas akhir setelahnya. Praktikan juga ingin lebih mendalami desain logo dalam Kerja Praktik ini yang berguna untuk menambah wawasan dalam mendesain suatu logo untuk berbagai macam keperluan, menambah pengalaman dalam menghadapi konsep desain yang diinginkan klien, memahami dunia kerja dimana waktu yang padat sehingga praktikan harus pintar dalam mengatur waktu.

1.4 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk membuat Laporan Kerja Praktik ini adalah metode observasi langsung yaitu melalui perancangan yang dimulai dengan desain awal yang dihasilkan oleh praktikan dari pengumpulan data dan revisi hingga akhirnya desain disetujui oleh klien.

1.5 Lokasi Kerja Praktik

Kerja Praktik dilaksanakan di Mantaray Studio, Jl. Jendral Sudirman Gg. Moh. Fattah 1 No. 32, 40184 Bandung.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, lingkup pekerjaan, tujuan dan kegunaan kerja praktik, metode pengumpulan data, lokasi kerja praktik, dan sistematika penyajian.

BAB II : PROFIL PERUSAHAAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum perusahaan, struktur organisasi, prosedur / jalur kerja dan waktu kerja pada Mantaray Studio.

BAB III : PEMBAHASAN HASIL KERJA PRAKTIK

Bab ini membahas tentang proyek yang telah dikerjakan, peralatan kerja yang dipakai, dan rincian setiap proyek.

BAB IV : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang simpulan dan saran pada proyek selama kerja praktik.