

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bidang jasa desain yang terdapat di Indonesia mengalami perkembangan yang semakin baik sejak tahun 2006. Profesi sebagai seorang desainer grafis menjadi lebih umum dan lebih diperhitungkan sebagai seorang perkerja profesional dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Bidang desain di Indonesia juga semakin dibutuhkan seiring dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi serta kemudahan dalam membuat hasil karya desain menggunakan perangkat-perangkat lunak yang saat ini terpaparkan secara luas baik pada komputer maupun pada benda-benda yang digunakan dalam merancang hasilk desain. Perkembangan tersebut juga berpengaruh terhadap dunia kerja. Struktur kerja desainer baik dalam proses mendesain maupun pertemuan dengan klien dan kerja sama dengan bidang akademis lainnya semakin kompleks dan teratur. Dalam hal ini pengalaman kerja sebagai seorang desainer sangat diperlukan bagi para mahasiswa tingkat akhir agar setelah selesai mengenyam pendidikan sebagai mahasiswa, terdapat kesiapan untuk terjun dalam dunia kerja secara langsung dan nyata.

Pendidikan desain, khususnya Desain Komunikasi Visual, bertujuan untuk melatih dan menghasilkan desainer berkualitas yang mampu bersaing di tengah masyarakat luas. Tetapi pendidikan secara akademis saja belumlah cukup, karena

suasana dan kondisi dunia kerja tidak sama dengan kondisi pada saat mengenyam dunia pendidikan. Sehingga untuk dapat memperkenalkan para mahasiswa desain komunikasi visual Universitas Kristen Maranatha dunia kerja yang menyangkut profesi desain, maka Universitas Kristen Maranatha menyediakan mata kuliah kerja praktik. Mata kuliah kerja praktik ini merupakan mata kuliah wajib dalam penyelesaian program sarjana Desain Komunikasi Visual di FSRD Universitas Kristen Maranatha. Pada mata kuliah kerja praktik, mahasiswa memilih bidang kerja sesuai dengan bidang desain yang dikehendaki oleh mahasiswa pada dunia kerja nyata. Selain itu mahasiswa juga memperoleh pengalaman dalam bersosialisasi dan bekerja sama di dalam tim kerja yang ada. Mahasiswa menjalankan kerja praktik ini selama 2 bulan dan setelahnya membuat laporan tertulis mengenai kerja praktik tersebut.

Praktikan memilih untuk melaksanakan Kerja Praktik pada Castra Game House karena praktikan berpendapat bahwa Castra Game House menawarkan pengalaman yang beragam dalam bidang *game design*. Selain itu Castra Game House adalah salah satu studio *game design* yang sudah cukup berpengalaman di Bandung, sehingga membantu proses pembelajaran dan menimba pengalaman dunia kerja bagi praktikan. Diharapkan dengan melakukan proses Kerja Praktik di sini, praktikan akan memperluas wawasan dan pengalaman yang akan berguna di masa yang akan mendatang.

1.2 Ruang Lingkup Kerja

Selama masa kerja praktik, praktikan melakukan bagian *lineart* dan *coloring* dari proses pembuatan ilustrasi untuk *game*. Selain proses *lineart* dan *coloring* praktikan

juga membuat animasi menggunakan perangkat lunak yang disediakan untuk keperluan dalam membuat game.

1.3 Batasan Kerja Praktik

Praktikan menjalani kerja praktik di Castra Game House selama kurang lebih 3 bulan dimulai pada tanggal 8 Agustus 2011. Kerja praktik dilakukan setiap hari Senin sampai Jum'at dari pukul 9 pagi sampai 5 sore. Praktikan diberi izin bila terdapat kuliah pada hari yang bersangkutan.

1.4 Maksud dan Tujuan Kerja Praktik

- Menambah pengalaman praktikan dalam dunia kerja yang nyata dengan ruang lingkup pada bidang desain dan ilustrasi.
- Melatih calon desainer grafis agar siap dan mengetahui serta memahami proses dan pelaksanaan proyek kerja yang tentunya berhubungan dengan ilmu dan teori-teori yang selama ini diperoleh di dunia akademis.
- Belajar mengaplikasikan teori yang telah didapat di dunia akademis pada proyek kerja yang sesungguhnya.
- Mengenal dan memahami berbagai macam karakter klien dan rekan kerja seprofesi sehingga mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja yang sebenarnya di masa yang akan datang.
- Memperluas jaringan kerja atau relasi ketika terjun di dalam dunia kerja yang nyata pada masa depan.
- Menambah ilmu dan kemampuan praktikan dalam bidang ilustrasi.

- Mengembangkan pengetahuan teknis praktikan dalam menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Adobe Flash*.
- Sebagai mata kuliah Kerja Praktik dan juga prasyarat kuliah Mayor Desain Komunikasi Visual VI semester VIII atau Tugas Akhir.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan Observasi Langsung dan Praktika yang dilakukan dengan seluruh anggota *2D artist* serta praktikan lain untuk menghasilkan ide dan memutuskan hasil akhir dari game yang dibuat. Praktikan juga melakukan riset dari internet untuk mendapat ide dan referensi terhadap desain atau ilustrasi yang sedang dikerjakan. Pengumpulan data yang praktikan tuangkan dalam laporan kerja praktik ini, praktikan peroleh dari:

1. Untuk keterangan-keterangan seperti profil perusahaan dan lain sebagainya, praktikan dapatkan langsung dari nara sumber.
2. Dialog langsung dengan pimpinan Castra Game House dan para desainer lainnya.
3. Observasi langsung di tempat kerja praktik tersebut berlangsung.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan kerja praktik ini disusun dengan standar yang bersifat umum sampai kepada standar yang bersifat khusus, sistematika penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut;

BAB I PENDAHULUAN

Bab I terdiri dari latar belakang masalah, ruang lingkup kerja, batasan kerja praktik, maksud dan tujuan kerja praktik, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

Bab II merupakan profil perusahaan tempat kerja praktik dilaksanakan. Isinya mencakup informasi umum mengenai perusahaan, sejarah pendirian, struktur organisasi, prosuder serta waktu kerja perusahaan.

BAB III PEMBAHASAN KARYA

Bab III berisi hasil-hasil pekerjaan desain yang dibuat selama masa kerja praktik, meliputi *lineart* serta *coloring* dalam ilustrasi dan animasi.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab IV terdiri dari manfaat yang diperoleh oleh praktikan selama masa kerja praktik serta saran untuk Castra Game House.

