

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini animasi merupakan salah satu bidang industri yang sedang berkembang pesat. Lewat animasi, pesan atau cerita yang ingin disampaikan dapat dengan mudah tersampaikan. Oleh karena itu animasi sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat, salah satunya adalah sebagai sarana hiburan dan sarana pembelajaran. Animasi membuat suatu bentuk yang tadinya tidak bergerak menjadi bergerak dan menarik perhatian. Maka komunikasi lewat animasi bisa menjadi efektif.

Namun, animasi tidaklah lepas dari peran desainer komunikasi visual, dimana animasi itu sendiri merupakan suatu visual yang menyampaikan pesan atau komunikasi. Jadi animasi tidak terlepas dari ilmu desain komunikasi visual. Dimana visual yang ditampilkan harus betul-betul memenuhi syarat agar pesannya dapat tersampaikan dengan baik, juga perlunya promosi untuk animasi itu sendiri.

Kita sebagai desainer grafis dituntut untuk bisa mengembangkan potensi diri dalam membuat desain yang dapat menarik hati masyarakat pada produk yang didesain. Hal ini tidaklah mudah mengingat begitu banyak persaingan dari bidang desain grafis dalam bentuk visual.

Praktikan harus bisa dan mampu terjun ke dalam lingkungan masyarakat yang lebih besar, guna mengetahui seberapa besar pengaruh dunia kerja dengan pekerjaan yang ditekuni. Dengan adanya Kerja Praktik ini, mahasiswa dapat merasakan langsung proses pembuatan proyek dari awal permintaan klien sampai pada pembuatan akhirnya. Dari sini, kita bisa melihat jelas bahwa dunia perkuliahan berbeda dengan dunia nyata atau kerja lapangan. Oleh karena itu, kita diberi mata kuliah kerja praktik untuk membina kita supaya kita terbiasa saat terjun di dunia nyata setelah kita lulus nanti.

Semakin lama, desain komunikasi visual menjadi suatu kebutuhan masyarakat yang harus dapat dipenuhi. Penunjang perkuliahan lapangan di kampus atau Perguruan Tinggi disebut Kerja Praktik (KP) atau istilah lainnya magang, *part-time* untuk mahasiswa S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual, diwajibkan untuk mengambil mata kuliah tersebut di semester 5 atau 6 atau sudah mengambil 100 SKS lebih.

Mata Kuliah Kerja Praktik ini menitik beratkan pada masalah di lapangan dengan segala situasi & kondisi yang berbeda-beda baik secara teknis maupun non-teknis. Dimana mahasiswa dapat dilibatkan dalam proses desain yang sesungguhnya mulai dari awal hingga proses akhir.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dilaksanakannya Kerja Praktik ini adalah untuk melatih dan menguji potensi diri mahasiswa sebagai seorang calon Desainer Komunikasi Visual yang siap dan mampu untuk terjun ke dalam masyarakat luas. Selain itu untuk memahami proses perencanaan, perancangan, dan pelaksanaan proyek di lapangan yang berhubungan dengan berbagai teori dan praktik yang selama ini didapat di bangku perkuliahan maupun di tempat kerja. Laporan kerja praktik ini diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat yang besar bagi:

- **Perusahaan:** Sebagai bahan referensi untuk mendesain.
- **S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD UK. Maranatha Bandung :** Sebagai masukan untuk meningkatkan mutu perkuliahan dan kurikulum agar dapat mengurangi kesenjangan antara dunia kerja dengan dunia pendidikan yang semakin pesat perkembangannya.
- **Penulis:** Sebagai patokan pola pikir yang terarah di dalam proses perencanaan, perancangan, dan pelaksanaan proyek desain serta memperluas dan menajamkan pemahaman terhadap pengertian desain dan cara kerja seorang calon desainer komunikasi visual yang baik di dalam dunia nyata.

1.3 Sasaran

Secara umum subyek yang akan dibahas adalah proses desain layout brand profile, desain merchandise, desain poster film animasi, desain catalog, desain paper craft karakter animasi, redesain brosur, dll. Oleh karena itu, Kerja Praktik diharapkan dapat memenuhi semua sasaran - sasarannya, yaitu sebagai berikut:

- Bagaimana caranya untuk mendapatkan suatu proyek.
- Bagaimana caranya menangkap konsep dari suatu proyek desain.
- Bagaimana caranya mendesain suatu promosi/ iklan, poster, brosur, catalog yang diharapkan.
- Bagaimana me-*layout* suatu brand profile.

1.4 Sumber Data

- Data primer: data-data utama yang diperoleh dari studi kasus dan lapangan yang dilaksanakan di Cams Solution, yang bersumber dari data perusahaan itu sendiri.
- Data sekunder: data-data yang diambil dari internet, buku, dan majalah yang berhubungan dengan desain yang diperlukan.

1.5 Metode Laporan

Metode laporan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Studi literatur dari internet yang berhubungan dengan desain.
- Data pustaka dari buku-buku desain grafis.
- Langsung ke lapangan, penulis bekerja di Cams Solution.
- Dokumentasi, gambar- gambar, dan foto-foto yang diambil.

1.6 Sistematika Penyusunan Laporan

Laporan kerja praktik ini disusun berdasarkan dengan standar yang bersifat umum sampai dengan yang bersifat khusus. Sistematika yang disusun adalah sebagai berikut:

- **BAB I (PENDAHULUAN) :**
Membahas latar belakang kerja praktik, maksud dan tujuan, sasaran, ruang lingkup kerja praktik, sumber data, metode laporan, dan sistematika penyusunan laporan.
- **BAB II (TINJAUAN UMUM) :**
Menuliskan sejarah berdirinya perusahaan, visi dan misi perusahaan, ruang lingkup perusahaan.
- **BAB III (DESKRIPSI) :**
Membahas proyek yang telah dikerjakan selama mengikuti kerja praktik.
- **BAB IV (KESIMPULAN & SARAN) :**
Menguraikan kesimpulan dari pembahasan sebelumnya, pengalaman apa saja yang didapat selama kita kerja praktik di tempat tersebut, dan memberikan masukan atau saran yang bersifat mendukung dan konstruktif.