

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beberapa tahun terakhir bidang jasa desain di Indonesia mengalami perkembangan yang semakin baik. Profesi sebagai seorang desainer grafis menjadi lebih umum dan lebih diperhitungkan sebagai seorang pekerja profesional jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Bidang desain di Indonesia juga semakin dibutuhkan seiring dengan adanya perkembangan teknologi, dan dalam pembuatan karya desain semakin dipermudah dengan menggunakan perangkat-perangkat lunak yang saat ini. 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 lulus, terdapat kesiapan untuk terjun ke dunia kerja secara langsung dan nyata.

Pendidikan secara akademis saja belum cukup bagi *fresh graduated* untuk terjun ke dunia kerja, karena suasana dan kondisi dunia kerja tidak sama dengan kondisi pada saat mengenyam pendidikan. Oleh karena itu untuk memperkenalkan para mahasiswa desain komunikasi visual Universitas Kristen Maranatha pada dunia kerja yang menyangkut profesi desain, 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 dapat memilih bidang kerja sesuai dengan bidang desain

yang dikehendaki oleh mahasiswa. 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, sehingga membantu proses pembelajaran dan menimba pengalaman dunia kerja bagi praktikan. Diharapkan dengan melakukan proses Kerja Praktik di tempat ini, akan menambah wawasan dan pengalaman yang akan berguna bagi praktikan di masa mendatang saat terjun langsung ke dunia kerja.

1.2 Perumusan Masalah

Selama masa kerja praktik, praktikan melakukan bagian mendesain website castra game house. Selain proses mendesain website castra game house praktikan juga membuat web interaktif menggunakan perangkat lunak yang disediakan.

1.3 Batasan Kerja Praktik

Praktikan menjalani kerja praktik di Castra Game House kurang lebih 3 bulan lamanya, yang dimulai pada tanggal 8 Agustus 2011. Kerja praktik dilakukan setiap hari Senin sampai Jum'at dari pukul 9 pagi sampai pukul 5 sore. Praktikan diberi izin bila ada 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 web desain.
- Melatih calon desainer grafis agar siap dan memahami proses dan pelaksanaan proyek kerja yang berhubungan dengan ilmu dan teori-teori yang telah didapat 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.
- Menambah ilmu dan kemampuan praktikan dalam bidang web desain.
- Mengembangkan pengetahuan teknis praktikan dalam menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Adobe Dreamweaver*.
- 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 wawancara, diskusi dengan praktikan lain dan anggota castra game house untuk menghasilkan ide dan memutuskan hasil akhir dari layout website yang akan di buat. Praktikan juga melakukan riset dari internet untuk mendapat ide dan referensi terhadap desain website yang sedang dikerjakan. Pengumpulan data untuk laporan kerja praktik ini, praktikan peroleh dari:

1. Untuk keterangan-keterangan seperti profil perusahaan dan lain sebagainya, praktikan dapatkan langsung dari nara sumber.

2. Wawancara dengan pimpinan Castra Game House dan para desainer lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

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 konsep dan layout website.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

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