

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Kerja praktek adalah salah satu mata kuliah yang harus diikuti. Kerja praktek merupakan suatu kesempatan yang diberikan kepada mahasiswa untuk terjun ke lapangan pekerjaan secara langsung sesuai dengan bidang yang dipelajari (khususnya ruang lingkup studi DKV) di perusahaan-perusahaan yang berkaitan dengan desain grafis dan desain komunikasi visual yang merupakan bidang yang sedang ditekuni. Selain merupakan mata kuliah yang harus diambil sesuai dengan SKS yang didapat, kerja praktek merupakan mata kuliah kerja lapangan yang juga memiliki nilai plus. Baik dalam masa studi ataupun di dunia pekerjaan yang akan dihadapi.

Sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Komputer Indonesia mahasiswa/i diwajibkan mengikuti kerja praktek bagi jenjang strata I, untuk mengembangkan profesi sejalan dengan ilmu atau bidang yang digeluti adalah salah satu cita-cita mahasiswa/i pada umumnya. Maka dari itu, Universitas Komputer Indonesia mewajibkan mahasiswa/i nya mengikuti mata kuliah kerja praktek yang dilaksanakan di lembaga-lembaga yang masih berhubungan dengan dunia desain komunikasi visual.

Kerja praktek merupakan salah satu wadah untuk menuangkan ide atau gagasan para mahasiswa/i dalam melakukan kegiatan nyata, sehingga kondisi seperti itu membuat proses pemahaman selama di bangku kuliah lebih baik. Selain itu mahasiswa/i mendapatkan pengalaman baru dan sebagai pengembangan proses ide yang selalu berkembang.

Kehidupan sekarang ini tidak bisa lepas dari ilmu desain komunikasi visual. Dapat dilihat dengan banyak media-media informasi dan promosi yang dapat ditemukan setiap saat. Pada saat ini pun setiap perusahaan pada umumnya tidak terlepas dari ilmu desain khususnya ilmu desain komunikasi visual, dengan banyak media-media informasi atau promosi yang dibuat perusahaan.

Indicinema Bandung merupakan bioskop alternatif yang bergerak di bidang distribusi dan eksibisi film, memerlukan ilmu desain komunikasi visual untuk mempromosikan yang salah satunya media informasi *banner* untuk Indicinema Bandung yang berisikan produk-produk dari perusahaan tersebut.

Alasan praktikan memilih Indicinema Bandung sebagai tempat untuk melaksanakan kerja praktek adalah karena belum banyaknya masyarakat Bandung yang mengetahui keberadaan bioskop alternatif ini, juga karena kurangnya tenaga bagian desain di ruang lingkup kerja Indicinema Bandung.

I.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan kerja praktek di Indicinema Bandung selain untuk menyelesaikan tugas mata kuliah adalah untuk mendapatkan pengalaman kerja nyata. Dalam kerja praktek ini praktikan diberikan keleluasaan untuk mendesain berbagai macam informasi dan promosi, salah satunya yaitu pembuatan media informasi *banner*.

Media *banner* ini akan ditempatkan di dalam kantor pusat (*indoor*) serta di tempat umum (*outdoor*). *Banner* ini nantinya akan dipakai untuk meningkatkan jumlah pengunjung Indicinema Bandung, agar masyarakat mengetahui keberadaan bioskop alternatif ini.

I.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Praktikan mencari tempat kerja melalui informasi teman-teman, orang lain, dan langsung mendatangi Indicinema Bandung dan melakukan survei ke tempat yang dimaksud di Jl. Banda No.40, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115.

Praktikan mengajukan permohonan ke tempat tersebut agar diterima sebagai mahasiswa kerja praktek. Setelah melalui wawancara dan mengajukan portofolio, maka Minfadly Robby selaku *Manager* Indicinema Bandung menyetujui pengajuan praktikan.

Terhitung sejak tanggal 1 April 2019, dari jam 13.00 WIB sampai jam 18.00 WIB praktikan telah resmi bekerja dalam perusahaan tersebut dan selesai pada tanggal 14 Juli 2019.