

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Desain Komunikasi Visual merupakan sarana kreatif dan representative untuk mampu membawa seni menjurus kearah teknis, komunikatif dan pemasaran yang kemudian disuguhkan menjadi sebuah kesatuan dalam bentuk visual. Perancangan Game merupakan salah satu bentuk pengaplikasian pada Desain Komunikasi Visual. Dikarenakan pada pembuatan game desain visual dalam game itu sangat penting untuk menarik minat pemain serta membuat permainan terasa menyenangkan selain dari konsep permainan itu sendiri.

Laboratory of Educattional Games atau biasa di sebut dengan LEG ini sangat mendukung pembelajaran masyarakat di pendidikan tinggi dan pendidikan Eksekutif, mengasah serta melatih daya fikir lewat permainan. LEG berupaya menanamkan pengetahuan bisnis dan manajemen dengan tejnologi yang canggih di dalam game yang digunakan untuk Pendidikan bisnis dan rekayasa proses bisnis. Dengan pengetahuan yang luas dari para anggota, LEG memiliki sumberdaya yang memungkinkan adanya pengembangan permaninan papan dan kartu, permainan peran, game untuk merancang dan menjalankan proses bisnis, dan game digital yang menggunakan web, aplikasi dan media relitas virtual. Dari permainan – permainan edukasi pemanfaatan pengetahuan tentang kognisi manusia, oprasi dan kinerja perusahaan, risiko dan keuangan, bisnis, pengambilan keputusan, negosiasi, strategi bisnis, kewirausahaan, dan topik terkait dalam bisnis dan manajemen dapat di pelajari.

Sebagai bagian dari SBM ITB, LEG menyediakan ruang bagi fakultas dan siswa untuk berinovasi dalam proses pembelajaran, berkolaborasi dalam penelitian, dan membina pengembangan masyarakat dengan cara yang menyenangkan. Dengan motto "Acitya Kaharsa Wijaya" (pengetahuan, kegembiraan, kesempurnaan), LEG berinovasi dalam cara belajar, memperkaya kehidupan masyarakat dengan solusi yang kreatif.

I.2 Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan dari dilaksanakannya kerja praktek yang di lakukan selama menjalani program magang yaitu :

- Menerapkan rasa disiplin dan tanggung jawab dalam menjalankan tugas yang di berikan dari perusahaan,
- Menambah wawasan mengenai bagaimana bekerja dalam lingkungan pekerjaan,
- Disiplin dalam memanajemen waktu, serta ketepatan dalam pengumpulan tugas.

I.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktek ditentukan oleh mahasiswa dan pembimbing perusahaan dengan memberikan kesepakatan untuk bekerja dari rumah yang dilakukan secara daring dan disetujui oleh kedua belah pihak. Penulis melaksanakan kegiatan kerja praktek tersebut dimulai pada bulan April sampai dengan bulan Juli di tahun 2020.

I.3.1 Waktu Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan kerja praktek dimulai pada bulan April Minggu ke 3 hingga akhir bulan Juli di tahun 2020. Jam kerja tetap dilaksanakan sesuai dengan jadwal kerja dari perusahaan meskipun penulis menggunakan sistem bekerja dari rumah. Berikut jadwal Kerja Praktek yang sudah disetujui oleh pembimbing di perusahaan Laboratory of Educational Games (LEG) :

Tabel I.1 Jadwal Kerja Praktek
 Sumber: Dokumen pribadi (2020)

AGENDA INTERNSHIP DESAIN DI LEG SBM ITB (APRIL - JUNI 2020)

NO	TIMELINE	TEMA	SUB-TEMA
1	APRIL Minggu 3	<ol style="list-style-type: none"> Mengenal LEG serta memahami istilah <i>game based learning</i> dan <i>table top game</i>. Mengenal game-game yang telah dibuat oleh LEG. Mengerti job desk dan mempersiapkan semua kebutuhan ide/konsep desain. 	<p>Menyiapkan semua informasi/content tentang <i>table top game</i>.</p> <p>OUTPUT: Semua info tentang <i>table top game</i> dalam format DOC yang dapat digunakan sebagai data bank untuk content Instagram kedepannya.</p>
2	APRIL Minggu 4	<p>Membuat moodboard dan infografis dalam ukuran slide 16:9 dan media sosial Instagram format JPG.</p>	<p>Telah memahami product knowledge LEG tentang <i>game based learning</i>, untuk kemudian dapat dituangkan kedalam sebuah konsep desain yang lebih luas.</p>
3	MEI Minggu 1	<p>Pembuatan corporate-ID/ grand design LEG.</p> <p>Termasuk rekonstruksi logo LEG.</p>	<p>Rekonstruksi logo LEG:</p> <ol style="list-style-type: none"> Konsep logo (tertulis) Grid system logo Colour family Typeface family Aplikasi logo ke dalam desain. <p>Corporate ID LEG:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kop & footers surat Amplap dan map

			3. Kartu nama 4. Email footers 5. Cap logo.
4	MEI Minggu 2	Membuat company profile dan desain proposal dengan format ukuran A4 dan slide 16:9.	Desain proposal untuk keperluan company profile memperkenalkan data base game-game yang dimiliki LEG.
5	MEI Minggu 3	Re-branding desain landing page/ Website.	Memperbaiki website dengan content terkini.
6	MEI Minggu 4	Pembuatan Avatar untuk setiap anggota LEG.	Membuat ilustrasi karakter dari setiap anggota LEG.
7	JUNI Minggu 1	Membuat desain game MSG.	Membuat desain baru keseluruhan.
8	JUNI Minggu 2	Membuat desain game GTP.	Membuat desain baru keseluruhan.
9	JUNI Minggu 3	Rebranding desain game BE.	Membuat desain ulang.

I.3.2 Tempat Kerja Praktek

Tempat pelaksanaan kerja praktek berlokasi di rumah sendiri, namun sesekali ada acara pertemuan bagi para pekerja yang di tentukan oleh pimpinan ataupun anggota yang sudah di setujui oleh seluruh anggota LEG.

Alamat perusahaan sendiripun berlokasi di Jalan Ganesha No.10, Lebak Siliwangi, Coblong, Bandung, Jawa Barat 40132, Indonesia.