

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Kerja Peraktek

Storyboard merupakan kumpulan dari sketsa gambar yang telah disusun secara berurutan dan disesuaikan dengan naskah yang telah di buat, tujuannya adalah agar penyampaian ide cerita dapat disampaikan dengan mudah.

Saat ini storyboard dipakai di berbagai bidang media, seperti perfilman, animasi, dan juga advertising. Proses pembuatan storyboard pada umumnya, sutradara dan pengarah fotografi akan memberikan pengarah secara lengkap di naskah storyboard sebelum diberikan kepada seniman storyboard untuk menerjemahkan idenya dalam rangkaian gambar sebagai patokan awal untuk rancangan shooting agar pemain dan kru dapat bekerja dengan baik.

Desain komunikasi visual dintuntut agar mampu menghasilkan sebuah karya ataupun produk yang dapat mempresentasikan dan juga mengkomunikasikan karya tersebut agar dapat dipahami oleh orang lain. Misalnya seperti pembuatan storyboard dari naskah untuk animasi. Dari hal tersebut banyak yang harus di perhatikan seperti bagaimana sang karakter mengeluarkan narasi, ekspresi, serta gerakan tubuh apa yang akan di keluarkan karakter agar sesuai dengan scene tersebut agar para kru lain mengerti dan memahami apa yang sedang terjadi dalam adegan tersebut. Maka, Desainer mendapatkan peran yang sangat penting dalam merancang sebuah adegan dalam storyboard. Selain mengerjakan storyboard dalam animasi seorang desainer juga bekerja dalam beberapa hal lain termasuk perancangan karakter.

Terlepas dari itu PT. UNIKOM Kreasi Media atau hanya disebut UNIKOM Kreasi Media adalah perusahaan media dan juga multimedia yang terintegrasi, yang berfokus dan bergerak pada program TV, Film, dan Animasi. Para desainer akan di rekrut dan diposisikan dalam keahliannya seperti pembuatan desain konten original, asset untuk animasi dan sebagainya. Praktikan di posisikan di bidang keahliannya seperti pembuatan storyboard untuk animasi dengan berdasarkan naskah yang sebelumnya sudah disiapkan oleh manajer yang bertanggung jawab atas produksi secara keseluruhan. Praktikan juga mendapatkan banyak sekali manfaat ketika melakukan kerja praktek berupa soft skill maupun ilmu dalam bidang grafis, melatih kemampuan dalam berkomunikasi di suatu organisasi, disiplinitas, dan deadline kerja dalam perusahaan tersebut.

I.2 Tujuan Kerja Praktek

Selain untuk mendapatkan ilmu dan juga wawasan dalam kerja praktek, Tujuan penulis dalam melakukan kerja praktek adalah sebagai berikut :

1. Mendapatkan pengalaman kerja nyata, Seperti bagaimana proses kerja di dalam perusahaan serta bagaimana proses produksi sebuah media.
2. Mengetahui bagaimana sistem kerja dan organisasi di perusahaan UNIKOM Kreasi Media.
3. Mempelajari posisi seorang desainer sebagai tenaga kerja di bidangnya.
4. Memperoleh pendidikan untuk bekerja secara profesional.
5. Mendapatkan pengalaman kerja sebagai perancang storyboard dan juga desain karakter
6. Menambah wawasan tentang bagaimana sistematis dalam pekerjaan tersebut.
7. Melatih diri sendiri untuk bekerja sesuai jadwal.

I.3 Waktu dan Tempat kerja praktek

Penulis menjalankan kerja praktek di UNIKOM Kreasi Media yang berada di Jl. Dipati Ukur No.112, Lebakgede, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, 40132. Dengan waktu pelaksanaan kerja praktek yang dilaksanakan terhitung dari tanggal 4 Mei 2020 hingga 4 Juli 2020 pada hari Senin sampai Minggu dengan kurun waktu 8 Jam perhari. Dan jam masuk dimulai dari jam 09.00 hingga 17.00.



Gambar I.1 Lokasi UNIKOM Kreasi Media
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar I.2 Pintu Masuk UNIKOM Kreasi Media
Sumber : <https://www.unikom.ac.id/page/unikom-kreasi-media>
(Diakses pada 15/07/2020)