

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Pada tahun 2020, tepat 70 tahun Indonesia merayakan Hari Film Nasional. Sejak 1950, hari film nasional diperingati setiap tahunnya pada tanggal 30 Maret. Hal ini untuk mengenang perilisan film Darah dan Doa atau juga disebut dengan Long March of Siliwangi, sebuah film nasionalis karya Usmar Ismail. Namun, kancah perfilman Indonesia telah dimulai sejak masa kolonialisme Belanda yang ditandai dengan berdirinya bioskop pertama, di daerah Tanah Abang, Batavia, pada 5 Desember 1990. Pada era itu, bioskop tersebut baru menampilkan berbagai film bisu atau silent movie. (Dinda Silviana Dewi, Hari Film Nasional 30 Maret & Film Pertama Loetoeng Kasaroeng, <https://tirto.id/eH2zhttps://tirto.id/hari-film-nasional-30-maret-film-pertama-loetoeng-kasaroeng-eH2z>, 30 Maret 2020). Disisi lain, untuk memperingati hal tersebut, biasanya dibuat sebuah karya desain berbentuk poster yang kontennya mengandung unsur – unsur perfilman. Misalnya hal – hal yang berkaitan dengan pembuatan film seperti *roll film*, *kamera*, *clapperboard*, dll.

Fawaid (2005) menjelaskan bahwa “Desain komunikasi visual dituntut untuk mampu menghasilkan suatu karya atau produk yang dapat mempresentasikan serta mengkomunikasikan sesuatu itu agar dapat dipahami juga oleh orang lain” (h.1). Misalnya ketika merancang desain poster hari film, maka kontennya harus berkaitan dengan dunia perfilman agar poster tersebut dapat dipahami oleh khalayak banyak.

Saat kerja praktek berlangsung, praktikan diposisikan sebagai konten kreator oleh perusahaan. Praktikan ditugaskan untuk membuat poster – poster untuk konten media social instagram. Praktikan mendapatkan banyak sekali manfaat dari kerja praktek tersebut, yaitu praktikan mendapat pelatihan *soft skill* serta ilmu dalam bidang desain grafis, melatih kemampuan dalam berkomunikasi, melatih disiplin, *deadline* kerja serta mendapatkan rekan baru diperusahaan tersebut.

I.2 Tujuan Kerja Praktek

Dalam halnya kerja praktek selain untuk mendapatkan ilmu, tujuan penulis melakukan kerja praktek adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses kerja di perusahaan, dari mulai *briefing* sebelum pengerjaan dimulai, penyelesaian masalah dalam pengerjaan hingga eksekusinya.
2. Mengetahui sistem kerja di Cimahi *Technopark*
3. Mempelajari peranan penting sebagai desainer, tidak hanya mengandalkan diri sendiri tetapi bekerja secara tim.
4. Memperoleh Pendidikan untuk menjadi tenaga kerja yang sesuai dengan bidangnya serta memiliki keahlian yang profesional.
5. Lebih mengetahui gambaran tentang bagaimana cara bekerja secara tim di bidang desain grafis.
6. Menambah wawasan tentang sistematika kerja dibidang tersebut.

I.3 Waktu dan Tempat Kerja Praktek

Penulis melakukan kerja praktek di Cimahi Techno Park yang beralamat di Jl. Baros No.78, Utama, Kec. Cimahi Sel., Kota Cimahi, Jawa Barat 40533. Dengan waktu pelaksanaan kerja praktek yang dilaksanakan terhitung tanggal 17 Maret 2020 hingga 15 Mei 2020 pada hari Senin sampai Jum'at dengan kurun waktu 8 jam perhari. Jam masuk dimulai dari jam 08.00 - 16.00. Namun dikarenakan adanya pandemik yang melanda Indonesia, maka sistem Kerja Praktek dilakukan secara daring atau dikenal sebagai *Work From Home* (WFH)