BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kerja Praktek

Sebagai perancang atau desainer pada media audio visual, salah satunya adalah pembuatan animasi pada *game online*. Ada beberapa jenis *game* yang saat ini di gemari penduduk dunia, yaitu *Game Online* dan *Game Offline*. *Game Online* adalah *game* yang menggunakan *internet network* sehingga *game* ini dapat di mainkan atau di akses oleh siapa saja. Selain itu *game* ini juga tidak hanya dapat di akses oleh penduduk lokal saja tetapi sampai keluar negeri.

Salah satu *game online* pertama buatan Indonesia ialah Nusantara *Online*, Nusantara *Online* merupakan *game online* yang memungkinkan pemain-pemainnya dapat berkelana di dunia tiga dimensi. Pemain dapat menyaksikan kembali Nusantara pada masa lampau seperti cerita sejarah, legenda, dan hikayat Majapahit, Sriwijaya, Pajajaran, Samudera Pasai, Gowa, dan Bedahulu.

Pengembangan *game* Nusantara *Online* sendiri dilakukan oleh dua institusi yang bertempat di Bandung. Pengembangan *engine game* dilakukan oleh Sangkuriang Studio, sedangkan karakter dan jalan cerita (*gameplay*) digarap oleh Tele Nusantara Visi, PT I Telegraph.

Dalam dunia perkuliahan ada dimana seorang mahasiswa harus melaksanakan kerja praktek. Dimana seorang mahasiswa mencoba seperti halnya melamar pekerjaan kepada perusahaan yang berkaitan dengan jurusan mahasiswa tersebut. Sebagai pengalaman bagaimana arti kerja sesungguhnya.

Dan dengan dilakukannya kerja praktek ini diharapkan dapat meningkatkan potensi diri yang ada pada seorang mahasiswa desain komunikasi visual dalam menghadapi dunia kerja yang global.

1.2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Tele Nusantara Visi, PT I Telegraph beralamatkan di Jl. Jakarta 20-22, Komplek Ruko Kota Kembang Permai Kav. 21A Bandung 40171. Telp. (62-22) 93074696 - 7218235

Sesuai prosedur pengajuan dan permohonan agar dapat diterima sebagai mahasiswi kerja praktek. Setelah melalui proses penerimaan kerja praktek ini, maka Bapak Rama Dwissa Wiana selaku Direktur dari Tele Nusantara Visi, PT I Telegraph, menyetujui pengajuan kerja praktek yang berlangsung kurang lebih 2 bulan.