BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Dunia komunikasi dan informasi saat ini telah berkembang pesat seiring dengan era globalisasi. Penyampaian komunikasi yang baik dan tepat sangat dibutuhkan bagi pencernaan informasi didalam masyarakat. Proses penyampaian komunikasi yang tepat ini merupakan suatu tantangan yang sangat sulit mengingat semakin banyak informasi-informasi yang berdatangan di masyarakat. Hal yang sangat mutlak diperlukan adalah berusaha memberikan komunikasi yang baik agar informasi tersebut dapat diterima dan dimengerti dengan baik oleh masyarakat.

Dalam perkembangannya, disinilah tercipta desainer yang berfungsi membuat informasi yang ada dapat dikomunikasikan dengan jelas agar informasi tersebut dapat sampai kemasyarakat dengan tepat. Pada dasarnya hakikat seorang desainer adalah untuk mencipta sebuah rancangan dasar yang akhirnya menjadi sebuah sistem dan strategi untuk mendistribusikan informasi yang diterima dan kemudian diteruskan kepada masyarakat. Hasil akhirnya dapat berupa ide terapan, desain visual, dan strategi pasar.

Dengan berkembangnya zaman dan banyaknya bermunculan kreatifitas - kreatifitas yang baru, peran desainer merambah keberbagai bidang produksi seperti produksi iklan /promosi, produksi kemasan, produksi media pemasaran, produksi dunia maya, produksi *clothing/ T-Shirt*, serta produksi di pertelevisian.

Peran desainer di dunia pertelevisian sangatlah besar karena 50 sampai 60 persen adalah berhubungan dengan grafis atau tampilan yang menentukan peranannya menarik pemirsa.

Adapun lingkup kerja desainer dalam dunia pertelevisian meliputi bidang komunikasi visual. Komunikasi visual merupakan payung dari berbagai kegiatan komunikasi yang menggunakan unsur rupa (visual) pada berbagai *media*: percetakan / grafika, luar ruang (marka grafis, papan reklame), televisi, *film/video*, *internet* dll, dua dimensi maupun tiga dimensi, baik yang statis maupun bergerak (*time based*).

Melihat pesatnya perkembangan komunikasi visual di dunia pertelevisian saat ini dan untuk menerapkan ilmu yang sudah didapat selama proses perkuliahan, penulis memilih untuk terjun di dunia pertelevisian dengan membuat identitas visual program acara pengetahuan anak di PT. Manajemen Qalbu Televisi (MQTV), stasiun TV lokal kota Bandung yang program tersebut bernama ”Sahabat Mau Tau?”. Program tersebut berisi pembelajaran tentang ilmu pengetahuan alam untuk anak sekolah dasar sampai dengan kelas 6.

Untuk itulah Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung jurusan Desain Komunikasi Visual fakultas Desain UNIKOM, mengadakan mata kuliah yang dinamakan Kerja Praktek (KP). Dimana mahasiswa bisa dapat terjun langsung dalam dunia kerja. Kerja Praktek merupakan simulasi bagaimana seorang mahasiswa bekerja pada satu perusahaan. Dengan melakukan Kerja Praktek, Mahasiswa mendapatkan gambaran umum mengenai iklim dunia kerja yang sebenarnya. Dengan Kerja Praktek diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan. Ini dijadikan sebagai sarana latihan untuk meningkatkan kualitas diri, serta yang terpenting adalah mampu mengambil pelajaran dari sikap dan etika profesionalisme selama Kerja Praktek di dunia kerja yang sesungguhnya.

Untuk mengetahui, mendalami dan menerapkan ilmu yang diterima dibangku kuliah terhadap aplikasi dunia kerja, meningkatkan wawasan dan keterampilan yang memupuk kemampuan sebagai bekal untuk memasuki lapangan pekerjaan dan secara langsung terjun ke dunia kerja. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan kita sebagai penulis untuk di jadikan acuan dalam dunia kerja maupun didalam kegiatan Kerja Praktek.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Kerja praktek telah dilakukan penulis di PT. Manajemen Qolbu Televisi yang bergerak dibidang pertelevisian beralamat di Jl. Gegerkalong Girang Baru No. 11 Bandung – Indonesia, 40154.

Adapun pelaksanaan kerja praktek dilakukan semenjak tanggal 30 November 2010 sampai dengan 30 Januari 2011.