BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pengembangan dunia kerja dan ketenagakerjaan menurut sumber daya manusia yang berkualitas selaras dengan kebutuhan kerja, maka sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Komputer Indonesia, mahasiswa/i diwajibkan mengikuti kerja praktek, untuk mengembangkan profesi sejalan dengan ilmu atau bidang yang digeluti adalah salah satu hal yang dicita-citakan mahasiswa/i pada umumnya. Maka dari itu Universitas Komputer Indonesia mewajibkan mahasiswa/i untuk menggeluti mata kuliah kerja praktek yang dapat dilaksanakan dilembaga-lembaga yang berhubungan dengan dunia desain komunikasi visual.

Laporan mengenai kerja praktek dibuat berdasarkan mata kuliah Kerja Praktek yang merupakan mata kuliah keprofesian. Mata kuliah Kerja Praktek (KP) ini mengharuskan para peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa/i untuk memilih tempat-tempat yang bersangkutan dengan jurusan masing-masing untuk menimba ilmu ditempat tersebut.

Tempat yang biasa diajukan untuk oleh para mahasiswa/i jurusan Desain Komunikasi Visual adalah *Productions House*, *Advertising* atau tempat periklanan, dan *Event Organizer*. Selain tempat seperti yang disebutkan diatas sebenarnya masih banyak lagi tempat-tempat lain yang memenuhi persyaratan sebagai tempat kerja praktek, hanya saja ketiga tempat tersebut memang paling menunjang dalam hal pembuktian teori yang didapat secara akademik dengan praktek yang sebenarnya.

Selain pembuktian dari berbagai teori desain yang didapat secara akademik dengan praktek yang sebenarnya, latihan keprofesian adalah hal utama dari kerja praktek yang dilakukan. Dalam kerja praktek ini dibuat juga laporan yang mengangkat permasalahan yang ada ditempat kerja praktek.

Berbagai masalah dapat diangkat karena pada dasarnya tempat-tempat seperti *Productions House* memang syarat dengan permasalahan.

Dalam dunia hiburan mengalami perkembangan yang sangat cepat berkat adanya kemajuan teknologi produksi dan inovasi teknologi. Hiburan dalam publik pertelevisian, merupakan suatu *Output Video* yang paling nyata dan selalu menyertai masyarakat luas baik itu dirumah-rumah maupun ditempat hiburan lainnya.

Perkembangan dalam industri hiburan banyak sekali bermunculan dalam layar kaca seperti : Film Sinetron, Musik (Video Klip), Iklan Masyarakat dan lain sebagainya. Dan seiring dengan adanya Film-film generasi muda yang biasa disebut dengan *Film Indiependent*, yang akhir-akhir ini banyak sekali bermunculan komunitas-komunitas yang bergerak di bidang perfilman. *Film Indiependent merupakan film pendek atau film yang berdurasi pendek akan tetapi lebih selektif (ringkas) dari materi yang ditampilkan dan hanya mengungkapkan isi cerita saja.*

Sementara itu banyak *Productions House (Rumah Produksi)* bermunculan dikota-kota besar, dimana bergerak dalam dunia pertelevisian yang menyusun suatu program hiburan televisi dan kemudian direkam sendiri, diedit, dikemas, dan kemudian dijual ke sebuah Stasiun Televisi. Dengan adanya rumah produksi setiap orang dapat menyalurkan bakatnya dan kreatifitasnya, mulai dari *Pra Produksi, Produksi* dan *Pasca Produksi* dalam pembuatan sebuah Film, Video Klip, Iklan Masyarakat dan lain sebagainya.

Proses *Pra Produksi* merupakan suatu proses mempersiapkan tema, konsep, sasaran, riset sinopsis, hingga ke daftar gambar yang diperlukan dan dijadikan suatu alur cerita dari scenario, dalam pembuatan sebuah Film, Video Klip, Dokumenter, Sinetron dan lain-lain, yang dapat dijadikan dalam bentuk *Video Shooting* dan akan menjadi lebih berguna, enak ditonton, dan menjadikan hasil yang maksimal sehingga penonton tidak merasa bosan dan jenuh.

I.2. Maksud dan Tujuan

Lingkup pekerjaan dalam dunia desain komunikasi visual, melibatkan berbagai cabang disiplin ilmu, maka dari itu pekerjaan-pekerjaan desain direncanakan dan didesain oleh tim-tim yang beranggotakan orang-orang yang masing-masing menguasai ilmu bidang tertentu, dan personil setiap tim memiliki kemampuan dan tugas yang berada dalam lingkup kerja desain.

Selama melaksanakan kerja praktek dituntut kerjasama tim yang solid karena tugas yang diberikan adalah mendapatkan klien yang menyangkut biaya dalam jumlah yang relatif besar.

Selain melatih kerja praktek, kerja praktek juga mengasah kreativitas desain yang menuntut personil untuk dapat menemukan jawaban yang tepat dari suatu permasalahan yang diajukan oleh klien. Pekerjaan yang dilakukan secara bersama oleh suatu tim akan dapat menghasilkan desain yang lebih baik dan berdasarkan konsep yang kuat, karena merupakan dari hasil ide masing-masing (perorang).

Adapun tujuan lain dari kerja praktek dapat diartikan dari segi institusi, yakni dapat memberikan ilmu yang semaksimal mungkin bagi para peserta didiknya sehingga perguruan tinggi sendiri mendapat predikat yang diakui oleh masyarakat luas.

Maksud dan tujuan pelaksanaan kerja praktek ini adalah sebagai pelatihan keprofesionalan yang dilakukan sebagai mata kuliah penyeimbang hal yang bersifat teoritis dan praktik. Maksud dan tujuan dari kerja praktek juga memberikan kesempatan kepada setiap mahasiswa/i untuk mengetahui, mendalami dan menerapkan ilmu yang diterima selama pendidikan kedalam aplikasi dunia kerja setiap perusahaan.

Mahasiswa/i diharapkan mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman kerja dilapangan, serta mampu mengikuti, menganalisa, menggabungkan semua proses kegiatan desain komunikasi visual yang tidak bisa didapat lewat bangku kuliah.

Sedangkan penulisan laporan kerja praktek ini merupakan evaluasi dari kegiatan kerja praktek yang dilakukan, juga untuk mengetahui permasalahan-

permasalahan yang terdapat di *Productions House* beserta problem solving yang dilakukan oleh *Productions House* yang bersangkutan.

I.3. Proses Dalam Kerja Praktek

Melaksanakan kerja praktek tidak terjadwal layaknya mata kuliah teori yang ada. Kerja praktek yang terdiri dari 2 SKS dengan menentukan mahasiswa/i melaksanakan kerja praktek di perusahaan dan jadwal di perguruan tinggi selama ada di perusahaan, dalam kerja praktek juga berlaku jam kerja sesuai dengan jam kerja yang telah ditetapkan oleh perusahaan tersebut.

Dalam proses kerja praktek juga terdapat yang harus dilalui baik itu dari perguruan tinggi dan tempat dimana kita kerja praktek. Didalam prosedur sendiri telah di tetapkan syarat dan kewajiban yang harus dipenuhi untuk dapat menciptakan suasana ilmiah dan mengikuti etika di dunia kerja yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

I.3.1. Proses Pendaftaran Kerja Praktek

Dalam mendapatkan suatu tempat untuk melaksanakan Kerja Praktek dapat di bilang sangat sulit, akan tetapi praktikan mencoba berusaha dan pada akhirnya dapat diterima di PT. Setya Lencana Film atau SELF PRODUCTIONS.

PT. Setya Lencana Film atau SELF PRODUCTIONS merupakan suatu *Rumah Produksi (Production House)* yang bergelut di bidang perfilman dan Video Produksi.

Adapun tahapannya tersebut terdiri dari :

- Mencari perusahaan yang dapat menerima kerja praktek.
- Meminta surat lamaran Kerja Praktek

Prosedur lengkapnya yang dilakukan adalah :

1. Melobi pihak PT. Setya Lencana Film atau SELF PRODUCTIONS terlebih dahulu dengan menanyakan prosedur tentang kerja praktikan yang diberlakukan ditempat tersebut. Ternyata PT. Setya Lencana

Film ini menerima praktikan kerja praktek dengan syarat membawa surat resmi dari lembaga pendidikan yang bersangkutan dan juga mengikuti test kecil untuk mengetahui kemampuan praktikan.

2. Membuat surat pengantar dari lembaga pendidikan yang ditempuh praktikan yaitu Universitas Komputer Indonesia jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas desain dan Seni, surat tersebut ditanda tangani oleh Koordinator kerja Praktek yang dibuat oleh sekretariat jurusan.
3. Setelah diterima oleh pihak perusahaan dalam hal ini adalah PT. Setya Lencana Film atau SELF PRODUCTIONS maka praktikan dapat melaksanakan kerja praktek ditempat yang bersangkutan.

Oleh karena itu hal yang dilakukan setelah melobi adalah membuat surat pengantar yang telah dibuat sebelumnya dan kerja praktek pun dilakukan dari bulan januari sampai batas waktu yang telah ditentukan perusahaan.

Setelah praktikan mendapatkan perkuliahan mulai dari awal masuk kuliah sampai pada akhirnya mendapatkan mata kuliah Kerja Praktek, yang dimana telah di anggap cukup untuk memenuhi standar kerja. Dan praktikan sudah di anggap siap untuk melaksanakan kerja praktek.

I.3.2. Proses Pengajuan Kerja Praktek

Mengajukan lamaran pada perusahaan yang menerima praktikan, yang melampirkan surat pengantar Kerja Praktek yang asli dan telah disahkan oleh sekertariat jurusan desain komunikasi visual, Universitas Komputer Indonesia. Kemudian praktikan mengajukan surat pengantar Kerja Praktek pada perusahaan PT. Setya Lencana Film atau SELF PRODUCTIONS dan dari pihak perusahaan menerima praktikan dan ditempatkan sebagai Tim Kreatif.

I.3.3. Proses Awal Kerja Praktek

Pada awalnya dari pihak perusahaan ingin mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh praktikan, dan kemudian sesuai dengan cakupan pekerjaan yang terdapat dalam sebuah *Production House* salah satunya adalah menjadi Tim Kreatif. Dan kebanyakan pekerjaan yang digeluti dalam Production House adalah kerja di lapangan yaitu proses pembuatan film, sinetron, video klip dan lain-lain yang berhubungan dalam dunia perfilman.

I.3.4. Proses Dalam Kerja Praktek

Khususnya mengetahui suatu proses praproduksi sebuah film, iklan atau audio visual, mulai dari bahan mentah sampai produk jadi sesuai dengan alur cerita dan juga dapat menghasilkan suatu film, iklan dan lain sebagainya yang baik, kemudian dijadikan sebuah mastering. Dan apabila sudah diterima oleh suatu perusahaan tertentu maka praktikan yang bersangkutan wajib memberitahukan secara informal pada pihak koordinator kerja praktek.

Praktikan memulai kerja praktek pada bulan Januari tepatnya tanggal 21 Januari 2004 hingga bulan Agustus akhir. Jam kerja praktikan di PT. Setya Lencana Film atau SELF PRODUCTIONS pada jam 09.00 WIB hingga 17.00 WIB.

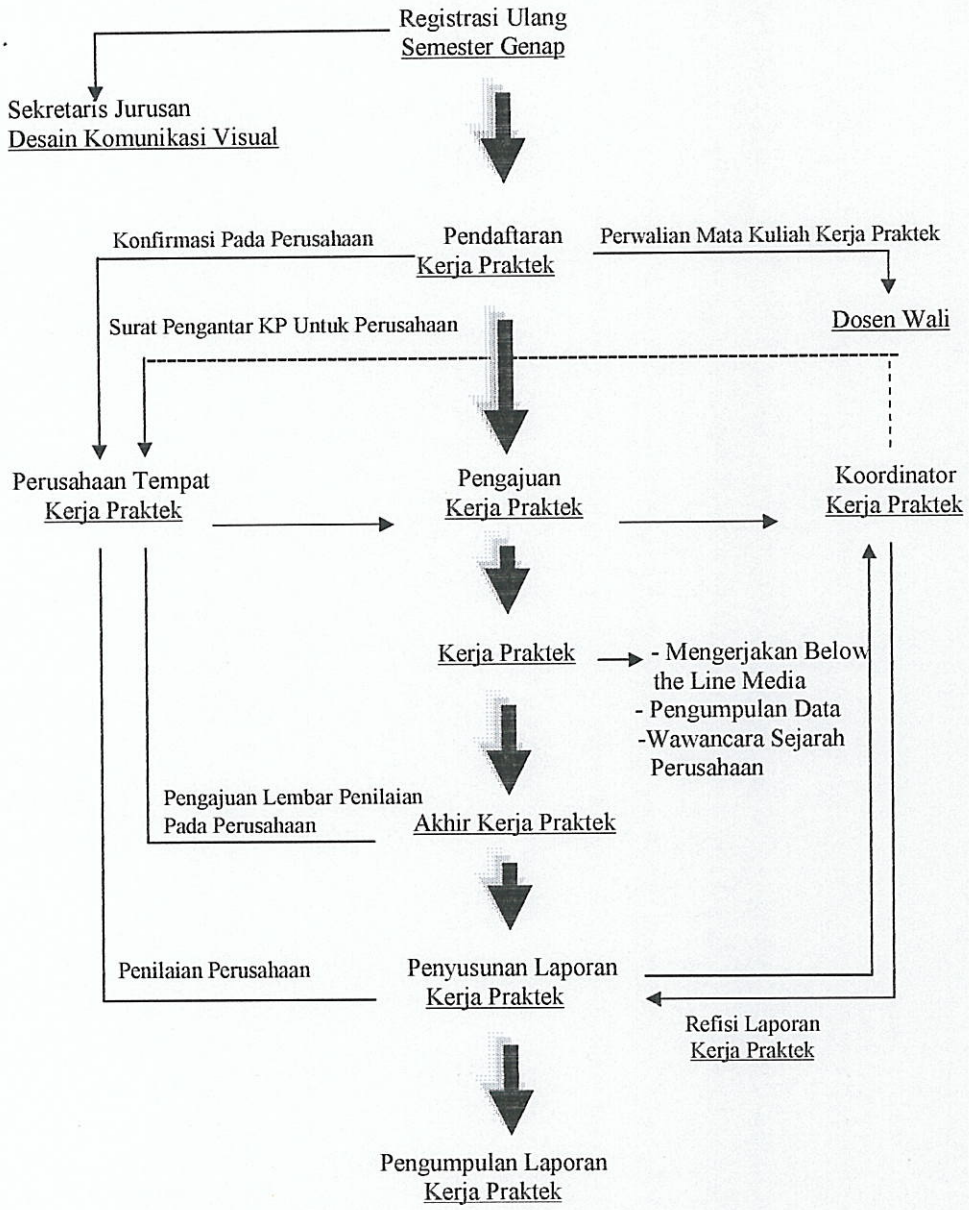
I.3.5. Proses Akhir Kerja Praktek

Praktikan melaksanakan kerja praktek selama kurang lebih 4 bulan atau juga berdasarkan kesediaan perusahaan tempat praktikan melaksanakan kerja praktek. Dan sesuai dengan ketentuan dari pihak kampus yang memberikan waktu kerja praktek.

I.3.6. Proses Pembuatan Laporan Kerja Praktek

- Pada akhir kerja praktek mahasiswa/i selaku praktikan harus membuat laporan hasil kerja yang telah dilaksanakan selama masa kerja praktek.
- Setelah secara resmi kegiatan kerja praktek berakhir, yang bersangkutan (praktikan) mendapatkan surat keterangan kerja praktek dan penilaian dari perusahaan untuk tembusan kepada koordinator kerja praktek.
- Laporan kerja praktek beserta lampiran surat penilaian harus diserahkan kepada koordinator kerja praktek untuk mendapatkan penilaian akhir.

I.3.7. Skema Proses Kerja Praktek



Bagan I.1 Skema Proses Kerja Praktek

I.4. Sistematika Pembahasan

Dalam pembahasan laporan ini berisi tentang point-point dari isi laporan kerja praktek dan dibagi dalam lima bab secara terpisah, sistematikanya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan atau menerangkan secara lugas atau singkat mengenai latar belakang Kerja Praktek, maksud dan tujuan Kerja Praktek, roses dalam Kerja Praktek, dan sistematika pembahasan laporan Kerja Praktek.

BAB II TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

Dalam bab ini membahas mengenai tentang pengertian Perusahaan Perfilman *(Production House)* atau proses pembuatan story board, wewenang, peranan perusahaan dan tanggung jawab perusahaan.

BAB III TINJAUAN PERUSAHAAN (PT. SETYA LENCANA FILM)

Dalam bab ini dibahas mengenai profile perusahaan, sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi, sistem dan jam kerja, skema metode dan program kerja serta proyek yang dikerjakan atau yang diberikan oleh perusahaan PT. Setya Lencana Film atau SELF PRODUCTIONS.

BAB IV LAPORAN KERJA PRAKTEK

Dalam bab ini akan diterangkan mengenai jadwal kegiatan Kerja Praktek, peranan dan pekerjaan yang dilaksanakan oleh praktikan dalam perencanaan proyek selama Kerja Praktek.

BAB V KESIMPULAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dan hal-hal yang dibahas pada bab-bab sebelumnya, kesimpulan dari manfaat yang diperoleh praktikan dalam pelaksanaan kerja praktek.