BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kerja Praktek

Perkembangan dunia desain semakin berkembang pesat seiring dengan semakin meningkatnya kebutuhan dan kesadaran akan berkomunikasi. Pada zaman sekarang ini, peran desain menjadi sangat penting. Di setiap hal yang kita lakukan setiap hari, yang kita lihat dan kita gunakan pasti berhubungan dengan desain. Misalnya apabila kita pergi ke toko-toko yang berada di mal-mal maka kita akan menjumpai bentuk desain seperti poster, papan informasi, *flayer*, brosur, dan promosi yang lain untuk menarik perhatian para konsumen.

Apabila kita berbicara tentang media, Media merupakan alat atau wadah untuk menyalurkan bentuk desain. Media biasanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Media informasi sendiri dibagi menjadi 2 bagian yaitu media cetak dan media elektronik.

Komikoo.com adalah situs komik Indonesia *online* yang menampilkan karya-karya anggotanya yang dipelopori oleh Oray Studios. Sebuah situs komunitas yang berkeinginan untuk menjadi wadah bagi para komikus atau ilustrator lokal berbakat namun belum mendapatkan tempat untuk menampilkan karya-karyanya.

Ide dasar Komikoo.com, sebuah situs portofolio untuk komikus lokal. Ide ini sudah ada sejak sekitar tahun 2006. Pada tahun 2008 diwujudkan dengan dukungan dari Oray Studios .

Alasan-alasan Oray Studios mendirikan Komikoo:

- Banyaknya komik luar negeri yang mengisi pasar komik di Indonesia
- Banyaknya komikus lokal berbakat yang kesulitan menemukan tempat untuk berekspresi.
- Makin dalamnya penetrasi penggunaan internet di Indonesia.
- Maraknya situs komunitas komikus di Indonesia, namun masih sedikit yang sengaja didesain untuk menampilkan komik agar enak dibaca.

Di Komikoo.com, pengguna umum bisa membaca berbagai karya dari para komikus yang telah mengungah hasil karya mereka, para penikmat komik bisa melihat berbagai kategori yang telah disediakan berdasarkan pilihan *admin*, *rating* atau *genre*, melihat secara berurutan berdasarkan abjad.

Komik sebenarnya menjadi salah satu produk yang sudah terkenal di Indonesia, meski banyak pihak yang mengatakan gempuran komik luar sangat besar, namun para komikus lokal juga terus berusaha untuk membuat karya-karya mereka dikenal masyarakat, salah satunya adalah Ngomik yang beberapa waktu lalu dibahas di DailySocial, kandungan lokal seperti komik wayang atau komik yang unsur lokalnya sangat terasa mungkin bisa didekati oleh Komikoo untuk aktif dan berpartisipasi, beberapa komikus yang saya tahu juga membuat karya mereka dengan nuansa lokal yang kental serta kualitas komik yang baik.

1.2. Tujuan Kerja Praktek

Kerja praktek yang dilakukan di PT. Genta Cipta Komunika (Oray Studios) dari tanggal 28 Maret 2011-25 Mei 2011. Selama 3 hari dalam satu minggu dengan waktu jam kerja mulai pukul 14.00-18.00 di hari senin dan 9.00 WIB – 18.00 WIB di hari selasa dan rabu. Kerja praktek ini bertujuan untuk untuk mengenalkan dunia kerja profesional kepada mahasiswa, agar mahasiswa siap dan sanggup bekerja di dunia kerja yang sesungguhnya.

Dengan adanya kerja praktek tersebut, para lulusan diharapkan dapat mengembangkan bakat dan dapat mengatasi masalah yang akan dihadapi nanti. Di samping itu lulusan dapat menambah wawasan, ilmu, pengalaman, serta pandangan dalam mengaplikasikan bakat atau keahlian yang dimiliki untuk bekal didunia kerja yang sesungguhnya tanpa kesulitan untuk beradaptasi.