BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Adanya diferensiasi atau perbedaan metode pembelajaran di kampus dengan dunia pekerjaan yang sesungguhnya, menjadi salah satu latar belakang kita dalam melakukan Kerja Praktek ini. Sehingga apabila jika nantinya kita telah menyelesaikan jenjang perkuliahan dan dihadapkan dengan dunia pekerjaan yang notabene jauh berbeda dengan dunia perkuliahan, maka kita tidak akan canggung lagi.

Adapun kerja praktek ini juga merupakan tugas yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa dan mahasiswi sebagai syarat mengikuti Tugas Akhir ataupun Skripsi, Kerja praktek dilaksanakan mahasiswa Program Strata–I pada akhir Semester VI (S1) dan pada akhir Semester IV untuk mahasiswa Diploma-III (D3).

Dalam laporan kerja praktek kali ini yang diangkat sebagai bahan pembahasan adalah salah satu proyek yang pernah dikerjakan oleh praktikan yaitu perancangan karakter dari sebuah game tower defence yang diperuntukan untuk media iPhone.

Alasan pengangkatan proyek ini sebagai topik bahasan adalah semakin berkembangnya dunia permainan di dunia saat ini. Permainan bukan hanya menjadi sebuah sarana pemuasan kebutuhan namun telah berkembang menjadi sebuah industri dan bahkan menjadi sebuah profesi sampingan ataupun utama yang cukup menghasilkan.

1.2 **Tujuan Kerja Praktek**

Tujuan dari kerja praktek adalah sebagai berikut:

1. Untuk dapat mengaplikasikan apa yang sudah di berikan di bangku perkuliahan untuk dapat di realisasikan dalam dunia pekerjaan.
2. Untuk mengetahui bagaimana seluk-beluk mengenai dunia pekerjaan yang sesungguhnya, sehingga apabila kita akan kerja nanti, kita telah memiliki bekal informasi dan tidak akan canggung.
3. Untuk mengukur sejauh mana keterampilan yang mahasiswa punya, dapat dipergunakan dalam dunia pekerjaan.

1.3 **Waktu dan Pelaksanaan Kerja Praktek**

Waktu pelaksanaan kerja praktek yang telah saya lakukan yaitu selama sekitar 2 Bulan Penuh. Setiap hari senin-jumat mulai dari pukul 09:00 WIB sampai dengan pukul 18:00 WIB dengan waktu istirahat 1 jam. Dimulai dari tanggal 14 Oktober hingga 16 Desember 2011.

Adapun tempat pelaksanaan kerja praktek disarankan memiliki kriteria sebagai berikut:

- Perusahaan di bidang periklanan/*advertising*
- Perusahaan biro kreatif iklan
- Perusahaan di bidang animasi
- Perusahaan di bidang *production house*
- Perusahaan televisi
- Perusahaan di bidang fotografi
- Perusahaan di bidang desain multimedia (*website*, dll)
- Perusahaan di bidang pembuatan komik atau ilustrasi
- Perusahaan desain ritel, biro brand

- Perusahaan-perusahaan yang memiliki divisi desain

Namun akhirnya dipilihlah PT. Genta Cipta Komunika (Oray Studio), sebuah studio desain sebagai perusahaan untuk pelaksanaan program kerja praktek yang beralamatkan di jalan Cemara no. 22 Bandung.