BAB I
PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Kerja Praktek

Pada jaman sekarang animasi sudah semakin mendunia dan sudah menjadi hiburan yang sangat umum bagi para masyarakat, terutama animasi untuk anak – anak dengan variasi yang sangat banyak dan menarik membuat anak – anak semakin tertarik untuk hanya sekedar melihat animasi tersebut. Animasi pun saat ini tidak hanya berkembang dalam hal hiburan saja namun sudah mulai masuk ke dalam media pembelajaran anak sekolah dasar seperti apa yang telah saya kerjakan saat saya Kerja Praktek. Kerja praktek adalah salah satu mata perkuliahan yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa tingkat akhir. Kerja Praktek merupakan improvisasi dari seluruh mata kuliah yang didapat. Kemudian, dipraktekan pada suatu perusahaan yang nantinya berguna sebagai pengalaman dasar bagi para mahasiswa yang menjalaninya. Hasil dari Kerja Praktek ini dapat menjadi gambaran sebagai dunia kerjanya setelah lulus nanti. Mata kuliah ini merupakan sebuah simulasi bagaimana seseorang Mahasiswa bekerja di suatu perusahaan selain itu kerja praktek bertujuan untuk melatih kemampuan setiap mahasiswa di dalam dunia kerja, sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman bekerja yang nantinya akan membantu mahasiswa tersebut berada di dalam dunia kerja yang sesungguhnya.

Seperti halnya saya saat kerja praktek, saya mendapatkan pekerjaan untuk membuat animasi anak di sebuah perusahaan yaitu PT. INDISMART KREATIVE IDEA. Animasi isini di arahkan kepada animasi untuk media pembelajaran anak sekolah dasar.

1. 2 Tujuan Kerja Praktek

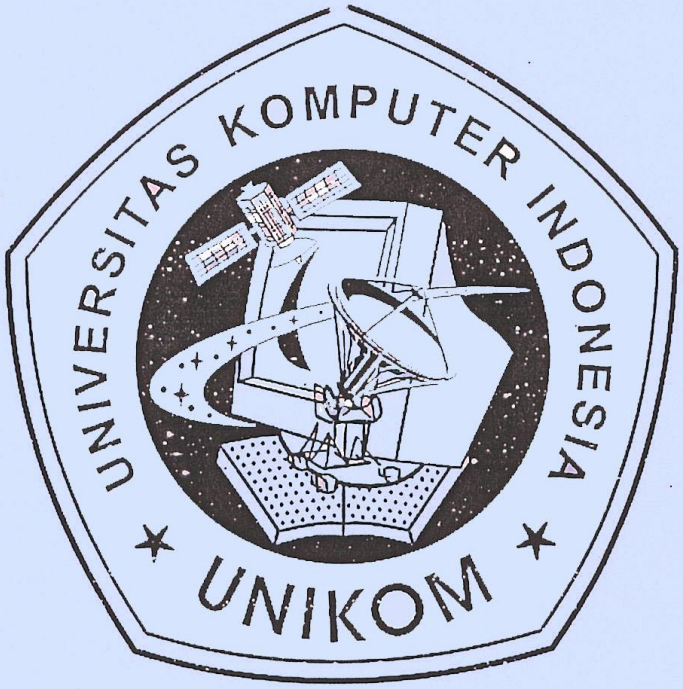
Ada pun tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan kerja praktek ini, diantaranya :

1. Mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh,
2. Memahami hal-hal teknis di bidang pekerjaan Desain Komunikasi Visual, di suatu perusahaan/Instansi/lembaga,
3. Menambah wawasan dan mampu mengembangkan keilmuan di bidang Desain pada umumnya dan di bidang Desain Komunikasi Visual pada khususnya,
4. Mendapatkan pengalaman *soft skill* di perusahaan dimana mereka melakukan kerja Praktek, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri secara mental, memiliki kemampuan etos kerja, dan sikap disiplin yang tinggi, untuk masuk ke dunia kerja yang sesungguhnya dengan sikap yang profesional ketika mahasiswa tersebut telah lulus,
5. Dijadikan sebagai media pembelajaran uji coba sejauh mana mahasiswa tersebut dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Berdasarkan surat penerimaan kerja praktek yang diperoleh dari perusahaan tempat berlangsungnya proses kerja praktek, waktu pelaksanaan kerja praktek adalah selama dua bulan, terhitung mulai tanggal 8 Maret sampai dengan 28 April 2011.

Perusahaan yang dipilih praktikan dalam melakukan kerja praktek adalah sebuah industri kreatif yang memilki nama badan hokum PT. INDISMART KREATIF IDEA dan beralamat di Jl. Tubagus Ismail XVI No.7 Bandung


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM