BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, sangat membantu memudahkan para desainer dalam memproduksi dan mengaplikasikan konsep atau idenya dalam berbagai media.Sangat berbeda dengan zaman dahulu,*motion graphic* dibuat masih sangat manual.dengan menggambar satu persatu *frame* sehingga mengahabiskan waktu yang lama.

Motion Graphic sendiri dipelopori oleh '*Saul Bass'* ia adalah seorang desainer grafis animasi, beberapa karya *motion grahpic*nya digunakan dalam flim '*The Golden Arm* (1955),*Vertigo* (1958),*Anatomy of a Murder* (1959),dan *Psycho* (1960) . Selain sebagai *opening* film,*motion graphic* juga dapat dilihat dalam bentuk iklan komersial seperti: Iklan rokok LA menthol, Iklan rokok Amild, ataupun *visual efect* dalam film flim. besar seperti *Lord Of The Ring*, *Harry Potter*, dan masih banyak lagi karya - karya lain.

Salah satu perangkat lunak atau *software* yang paling populer dalam perancangan *motion graphic* adalah *adobe after effect*. *After effect* adalah *software* atau piranti lunak produksi adobe yang didesain untuk para desainer atau praktisi untuk membuat *motion graphic*,*visual effect*, ataupun *editing* video. Secara umum *motion graphic* sendiri dibagi menjadi 2 jenis yaitu 2 dimensi atau 3 dimensi.

Perkembangan teknologi tersebut juga memberikan pengaruh yang cukup positif untuk CV.Mangele Private, Sebagai salah satu agensi *advertising* di bandung CV. Mangele Private mencoba menggunakan trend *motion grahic* sebagai salah satu sarana dalam mempromosikan

keberadaannya dilingkungan masyarakat sebagai tempat untuk menjadi partner bagi siapa saja yang membutuhkan jasa *Visual Branding & Advertising*, dengan tiga point utamanya yaitu "*High Quality,Simple & Powerful"*.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Mengacu pada kurikulum desain komunikasi visual, universitas komputer Indonesia,tujuan kegiatan kerja praktek adalah:

1. Menambah pengalaman dalam bidang desain dan penerapanya dalam dunia kerja.
2. Memenuhi kewajiban mata kuliah kerja praktek sebagai syarat pengambilan untuk Tugas akhir atau skripsi.
3. Memperluas wawasan dan pengetahuan,bukan hanya dalam bidang desain saja tetapi juga pada bidang atau hal yang diluar desain.
4. Mengasah kemampuan dalam mengolah skill baik dalam kemampuan teknis maupun konsep.
5. Menambah relasi sebagai sarana dalam meningkatkan nilai jual.

1.3 Manfaat Kerja Praktek

A. Bagi Mahasiswa

Ada banyak manfaat yang diperoleh setelah melakukan kerja praktek,beberapa diantaranya adalah:

1. Mengetahui keadaan atau situasi untuk mempersiapkan diri untuk bersaing dalam dunia kerja.
2. Memahami teknis penggunaan media sebagai sarana dalam pengaplikasian konsep dan ide.
3. Dapat menerapkan dan mengembangakan ilmu yang diperoleh selama berada kuliah dan kerja lapangan.
4. Memperoleh kesempatan berlatih dalam dunia kerja.

B. Bagi Perusahaan

1. Mempermudah dalam mencari sumber daya manusia yang professional
2. Meringankan dalam pengerjaan tugas atau proyek.

C. Bagi Unversitas

1. Mempererat kerjasama dan sosialisasi antara perusahan dan universitas

1.4 Waktu Dan Tempat Kerja Praktek

Surat permohonan pengajuan pelaksanaan kerja praktek diajukan pada tanggal 18 Maret 2012 dan disetuji setelah menerima surat keterangan pelaksanaan di CV.Mangele Private tanggal 20 Maret 2012,dan kerja praktek dimulai Pada :

Tanggal	: 20 Maret 2012 – 04 Mei 2012
Tempat	: CV. Mangele Private
Alamat	: Jln Pandawa No 62,Bandung,Jawabarat.
Telepon	: 022-722 922 92
Email	: yk@mangele.com