BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer masa kini mengalami banyak sekali peningkatan dibandingkan dengan dulu, baik dari segi fitur dan jumlahnya. Komputer, dahulu lebih banyak digunakan oleh masyarakat kalangan menengah keatas dan digunakan untuk kepentingan kerja tapi dijaman sekarang hampir setiap rumah mempunyai komputer. Kini Komputer tidak hanya alat yang digunakan untuk mengerjakan pekerjaan kantor dsb, tetapi komputer kini lebih banyak dipakai sebagai sarana untuk *browsing, chatting, streaming, social networtking* dll. Komputer itu sudah menjadi bagian kehidupan sehari – hari apalagi bagi sebagian orang yang berkerja seperti *journalist ,programmer*, *designer* dll.

Pada dasarnya komputer sangat penting untuk memenuhi kebutuhan dan keingin tahuan tentang sesuatu hal yang baru. Sama halnya dengan komputer, dunia Desain Komunikasi Visual atau yang lebih dikenal dengan DKV juga sudah menjadi bagian dari hidup, mengapa? Karena setiap hari kita dikelilingi dengan berbagai macam media DKV baik berupa *audio*, *visual* ataupun *audio visual*.Contohnya televisi, radio, Koran*, billboard*, buku, *mp3* dll. DKV sendiri adalah suatu wadah atau ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan pada berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar, huruf, tipografi, warna komposisi dan layout. Semua itu digunakan untuk menyampaikan pesan, baik pesan *visual*, *audio* dan *audio visual*.

Perancangan *interface* pada game kraft adalah sebagai sarana untuk memperkenalkan kepada masyarakat agar lebih tau tentang adanya produk keju kraft terutama memperkenalkan kepada anak – anak bahwa

kraft mempunyai game yang bisa menemani anak – anak semua yang menyukai keju. Game ini mempunyai 3 seri yang berbeda, yaitu si aktif, si kreatif dan princess.

Disini penulis hanya mendesain tampilan *interface game princess* saja, yang didalamnya berisikan konten meja, tabel menu, roti, toping, kulkas, telepon, mesin kasir, tempat sampah, badger dll. Dalam mendesain game ini yang penulis lakukan adalah membaca brief yang diberikan oleh lead artisnya dan setelah penulis memahami isi brief itu lalu penulis mencari data – data yang mendukung dan bersangkutan dengan game ini, lalu penulis membuat sketsa dan memilih yang terbaik untuk dijadikan ke digital. Dalam mendesain, riset sangat diperlukan agar desain yang dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan.

Kerja Praktek itu sendiri merupakan simulasi bagi mahasiswa/i yang bekerja, baik itu di instansi ataupun *industry* perusahaan dalam jangka waktu yang telah ditentukan dan disepakati sebelumnya. Dengan diadakannya kerja praktek, otomatis mahasiswa/i sudah mempunyai bayangan bagaimana didunia kerja yang sebenarnya nantinya. Dengan adanya kerja praktek penulis juga selain mendapat gambaran kerja nantinya disini penulis juga bisa memakai ilmu yang selama ini didapat dikuliah sebelumnya.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan kerja praktek yang penulis lakukan pada semester genap ini yaitu selain untuk memenuhi mata kuliah kerja praktek juga melatih agar mengetahui bagaimana situasi yang real dalam dunia kerja nantinya.Bisa dikatakan juga sebagai simulasi sebelum memasuki dunia kerja yang sebenarnya, mata kuliah ini diberikan agar mahasiswa mempunyai bayangan kerja nantinya, agar tidak terlalu kaget dan tidak terlalu lama untuk beradaptasi nantinya.Kerja praktek ini juga memberikan tujuan agar mahasiswa bersifat lebih mandiri dan bertanggung jawab dengan pekerjaan yang diberikan oleh pembimbing perusahaan, dan juga kita

dilatih untuk menghargai waktu karena setelah penulis melakukan kp penulis mengetahui bahwa dalam bekerja itu harus selalu siap menerima kerjaan apapun itu yang diberikan oleh atasan dan juga harus bekerja sesuai deadline yang ditentukan.

Ada pun tujuan lain dari kerja praktek itu sendiri adalah :

1. Mengaplikasikan pengetahuan yang selama ini telah diperoleh
2. Mendapatkan pengetahuan baru tentang dunia kerja yang sebenarnya baik teknis maupun non teknis
3. Menjadi media pembelajaran dan uji coba sebelum memasuki dunia kerja yang sebenarnya

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan Kerja Praktek yang penulis lakukan di PT. GENTA CIPTA KOMUNIKA (ORAY STUDIOS) selama 25 kali pertemuan terhitung dari tanggal 19 Maret 2012 sampai dengan 30 April 2012.

Tanggal	: 19 Maret 2012 – 30 April 2012
Tempat	: PT. GENTA CIPTA KOMUNIKA (ORAY STUDIOS)
Alamat	: Jl. Cemara No. 22 BANDUNG
Jam Kerja	: 09.00 – 18.00 (istirahat 1 jam)
Telp/Fax	: (022) 2041371
E-mail	: info@oraystudios.com
Website	: www.oraystudios.com