BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang kerja praktek

Kerja praktek merupakan salah satu mata kuliah wajib yang dilaksanakan sebagai syarat penyusunan tugas akhir. Dimana dapat dijadikan pula sebagai tempat untuk belajar menyalurkan dan memanfaatkan pengetahuan dan bakat yang didapat selama masa perkuliahan. Kerja praktek merupakan jawaban dari apakah pengetahuan yang di dapat selama masa perkuliahan telah layak di terapkan pada dunia kerja. Hal ini disebabkan oleh dunia kerja yang jauh berbeda dengan masa perkuliahan. Banyak tuntutan untuk menjadi disiplin. Khususnya disiplin waktu, yang dapat menghasilkan kepercayaan dan penilaian yang baik dari perusahaan.Dalam

kegiatan kerja praktek sangatlah berguna bagi mahasiswa dan mahasiswi untuk menerapkan ilmu yang di dapat di dalam perkuliahannya mereka menerapkan dalam kerja prakteknya, bidang apa saja yang dapat di kuasai untuk mengikuti kerja praktek sebagai syarat untuk melanjutkan tingkat semester yang lebih tinggi.

Dari waktu ke waktu fotografer saat ini sangat banyak sekali baik dari belajar otodidak maupun ikut dalam ilmu pendidikan karna pada prinsipnya di dalam ilmu fotografer adalah sama,yakni melukis dengan cahaya yang menghasilkan keindahan yang dapat dinikmati oleh khalayak ramai.

KIZARU ANIMANGA sangat lah membantu praktikan karna dapat menampung saya untuk menuangkan ilmu praktikan dalam bidang khususnya dalam desain logo dan perancangan kalender *imaging digital* dalam penyampaian promosi, Berdasarkan uraian di atas, sesuai dengan mata kuliah yang ada di Jurusan Desain Komunikasi Visual, praktikan dalam Kerja

Praktek ini bermaksud melakukan suatu pengamatan tentang salah satu kegiatan yang dilakukan dan terlibat langsung di perusahaan Raka Advertising bagian desain.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan dari kerja praktek ini adalah sebagai pembelajaran untuk mahasiswa agar menjadi seorang yang berguna bagi sesama dalam melakukan pekerjaan nya,dapat belajar bersosialisasi di dalam perusahaan,bekerja sama dengan berbagai perbedaaan sifat antara yang satu dengan yang lainnya,menambah wawasan ilmu di luar pendidikan dan dapat melihat perkembangan ilmu apa saja yang di dapat kan dalam perkuliahannya.kita juga bisa belajar dengan kritikan dan komentar dari atasan maupun dari klient sebagai cambukan untuk menjadi seorang desaigner yang terbaik,karna kritikan dan komentar adalah hal yang sangat penting untuk membenahkan hasil karya kita atau hasil kerja kita untuk mencapai hasil yang maksimal dan bermanfaat bagi sesama.

Di dalam kerja praktek ini juga kita bisa belajar bagaimana cara kita menyatukan perbedaan sifat yang dapat membantu kita menyelesaikan tugas-tugas yang di berikan oleh atasan untuk mengerjakan tugas dengan baik bekerja sama dengan baik,dapat saling tolong menolong dalam pekerjaan karna di dalam kehidupan maupun pekerjaan kita pasti membutuhkan pertolongan orang lain.kita tidak akan bisa hidup tanpa bantuan orang lain.maka dari itu kerja sama yang baik adalah kunci kesuksesan.

1.3 Waktu dan Tempat Kerja Praktek

Sesuai dengan surat dari perusahaan yang Praktikan tempati, waktu pelaksanaan kerja praktek adalah selama satu bulan, yaitu mulai tanggal 25 April 2012 sampai 30 Mei 2012.

Tempat kerja praktek	: CV.Kizaru animanga
Alamat	: Ruko MTC Kav B3 Jl. Soekarno Hatta No.590A Bandung
Telp/Fax	: (022) 7536280

Perusahaan yang praktikan pilih untuk melakukan kerja praktek ini adalah Perusahaan Kizaru animanga bagian desain yang beralamat di jalan Ruko MTC Kav B3 Jl. Soekarno Hatta No.590A Bandung.



Gbr I. 1 Map Kizaru Animanga

Juli tahun 2009 membuka toko di Jalan Trunojoyo No.23 Bandung dan mempunyai sebuah kantor dan tempat produksi di Jalan Kiara Condong No.178,Bandung.

Office : Ruko MTC Kav B3 Jl. Soekarno Hatta No.590A Bandung Telp (022) 7536280

Shop 1 : Jl. Trunojoyo No. 23 Bandung

Shop 2 : Plaza Blok M Lantai 2 Jakarta Selatan



Gbr I. 2 Map Kizaru Animanga



Gbr1.3 Karyawan Kizaru di Depan Toko Kizaru

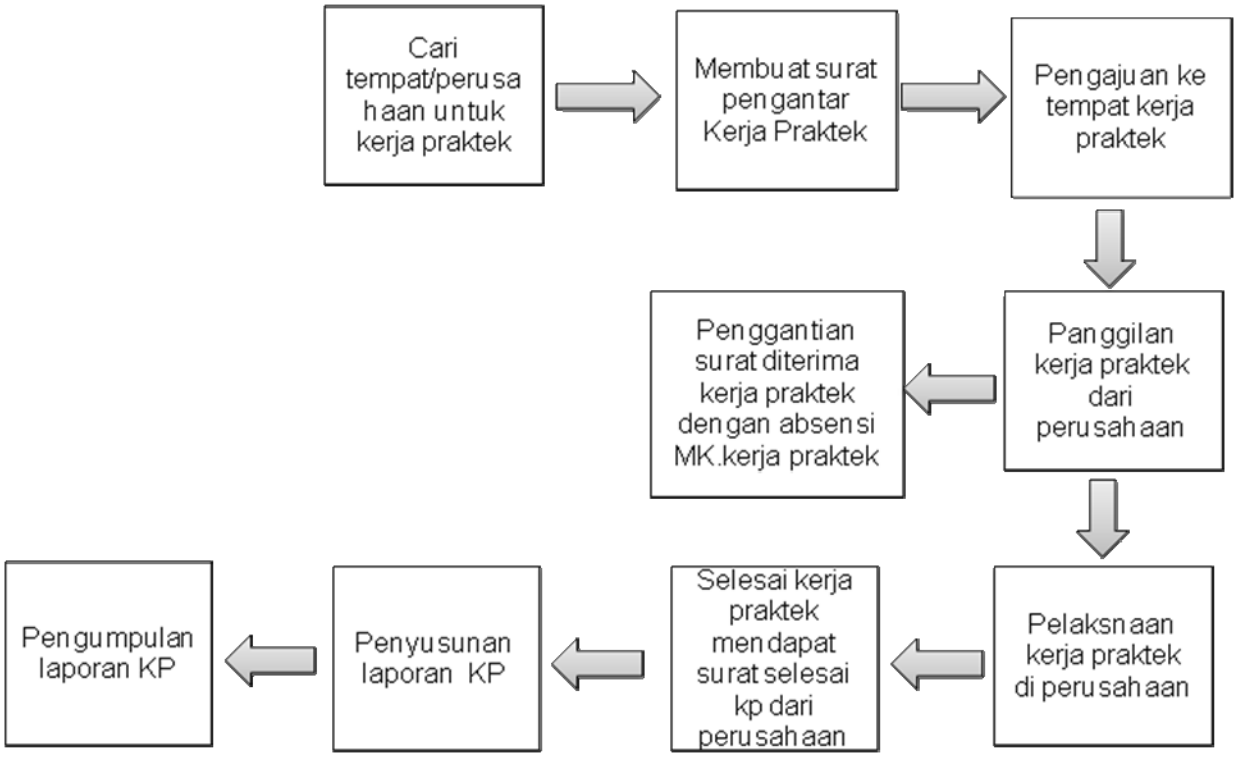
Foto karyawan kizaru yang terletak di toko di Jalan Trunojoyo No.23 Bandung



Gbr I. 4 Toko kizaru animanga

Kizaru Animanga mengkolaborasikan hobi anime dan manga, juga mengetengahkan ide kreatif dan inovatif kaum muda ke dalam suatu bentuk apresiasi seperti t-shirt/ polo shirt/ long shirt/ jaket/ sweater/ back pack/ sling bag/ hat.

1.4 Skema kerja praktek



Tabel I.1

Skema kerja praktek