BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kerja Praktek

Perkembangan dunia game semakin berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi cangih semakin bagus hasil game yang dibuatnya. Dalam menciptakan sebuah hasil desain game, seorang desainer dituntut untuk mengerti akan apa yang klien inginkan, membuatnya sesuai dengan keinginan klien. Sebagai seorang desainer harus kreatif dalam membuat suatu desain dan menampilkan suatu ide. Agar dapat menghasilkan karya yang bagus dan maksimal, maka haruslah menguasai berbagai software-software desain agar terciptanya suatu game.

Game merupakan permainan dimana maksud permainan tersebut lebih merujuk sebagai “kelincahan intelektual atatu intellectual playability”. Game sendiri diartikan sebagai arena keputusan untuk player atau pemain beraksi, dimana ada target-target yang harus dicapai. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal, Kalimat diatas yang bersumber dari sebuah situs website www.Agatestudio.com.

Pada saat ini perkembangan game sangat cepat, ditandainya dengan para pengelola industry game belomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih mendekati nyata/ riil dan tentunya menarik bagi para pemainnya. Sehingga game bukan hanya sekedar hobi untuk mengisi waktu luang, melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreativitas dan tikat intelektal penggunannya.

Game juga secara nyata dapat mempertajam daya analisis penggunanya untuk mengolah informasi yang didapat dan mengambil keputusan cepat yang tepat.

1.2.Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu kerja praktek ini selama 25 kali masuk kerja praktek, dimulai pada tanggal 20 Mei 2011 sampai dengan 6 Juli 2011. Bertempat di Agate Studio Jl. Budisari Raya no.6 Bandung.

Jam kerja dimulai pada pukul 11.00 s/d 16.00 WIB, hanya 3 kali dalam seminggu masuk kerja, yaitu setiap hari Senin,Selasa, dan Jum'at.

1.2. Tujuan Kerja Praktek

- Dengan melakukan kerja praktek diharapkan mahasiswa dapat menerapkan dan memahami hal-hal teknis di bidang pekerjaan Desain Komunikasi Visual, di suatu perusahaan/ instansi/ lembaga.
- Dengan melakukan kerja praktek mahasiswa mendapatkan gambaran umum mengenai iklim dunia kerja dan mampu mempersiapkan diri ketika mahasiswa telah lulus dan masuk ke dunia kerja.