BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Perkembangan dunia desain semakin berkembang pesat seiring dengan semakin meningkatnya kebutuhan dan kesadaran akan berkomunikasi. Munculnya desain komunikasi visual semakin kreatif dan mampu menangkap minat dan keinginan masyarakat yang selalu membutuhkan informasi. Dalam menciptakan sebuah hasil desain, seorang desainer dituntut untuk mengerti akan citra apa yang klien jual, siapa target mereka, bagaimana kultur klien dan apa yang membuat klien membeli citra tersebut. Sebagai seorang desainer harus mampu mengambil sesuatu yang positif dari segala hal juga harus bisa menikmati dan membiasakan diri dengan orang-orang baru dan tempat-tempat baru. Agar dapat menghasilkan pesan yang bagus, maka haruslah meningkatkan pembelajaran seni dan budaya ketingkat yang lebih baik, serta belajar meneliti sudut pandang yang beragam.

Berbicara tentang desain, tidak lepas dari media. Media merupakan alat atau wadah untuk menyalurkan bentuk desain. Media biasanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan pendidikan. Terutama pada saat ini telah banyak media pendidikan bagi para anak-anak. Di kemas dengan semenarik mungkin, sehingga ada tanggapan bermain sambil belajar.

Hal tersebut mendorong beberapa perusahaan yang bergerak di bidang informasi dan pendidikan untuk memberikan kemudahan agar anak-anak dapat bermain sekaligus mengetahui banyak pengetahuan dari education games tersebut.

PT Indismart Kreatif Idea merupakan salah satu perusahaan yang sangat membutuhkan tenaga kerja desain karena perusahaan ini menggunakan ilustrasi pada setiap proyeknya . perusahaan ini

membuat animasi lucu pada setiap karyanya, agar anak-anak tertarik. Pada dasarnya isi dari semua karya yang di buat adalah dunia pendidikan, baik menghitung, pengetahuan alam dan sebagainya. Dikemas secara baik sehingga menghasilkan animasi *education-games*.

1.2 Waktu dan Tempat Melaksanakan Kerja Praktek

a. Waktu Kerja praktek

Waktu pelaksanaan kerja praktek dari prosedur awal hingga penyusunan laporan adalah 6 bulan. Waktu kerja praktek ini dilakukan selama 25 kali absensi. dimulai pada tanggal 9 Maret 2011 sampai dengan April 2011. Jam kerja dimulai pada pukul 08.00 s/d 17.00 WIB. Masuk kerja hanya dilakukan sebanyak 4 kali dalam 1 minggu, yaitu hari Senin, Selasa, Rabu dan Kamis.

b. Tempat Kerja praktek

bertempat di PT.Indismart Kreative Idea Jalan Tubagus Ismail XVI no 7 Bandung Jawa Barat, bergerak dalam bidang *Animasi games* edukasi bagi anak sekolah.

1.3 Sistematika Penulisan laporan Kerja Praktek

Penulisan penelitian akan terbagi menjadi lima bagian, pendahuluan, tinjauan umum perusahaan, tinjauan perusahaan tempat kerja praktek, laporan kerja prektek dan kesimpulan.

- Pendahuluan meliputi latar belakang kerja praktek, tujuan, waktu dan tempat kerja praktek
- Tinjauan umum perusahaan meliputi pengertian perusahaan, bentuk badan hukum serta bidang perusahan

- Tinjauan perusahaan tempat kerja praktek dikemukakan mengenai profil, sejarah, struktur organisasi, jenis pekerjan serta daftar klien dan pekerjaan yang diterima oleh perusahaan.
- Laporan kerja praktek pada bab ini dikemukakan mengenai peranan praktikan dalam perusahaan, pekerjaan praktikan selama diperusahaan, metode kerja praktikan serta perancangan
- Kesimpulan pada bab ini dikemukakan mengenai pengalaman penulis selama mengerjakan karya untuk proyek secara langsung dan nyata, hingga menuangkannya pada penulisan laporan kerja praktek