

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Setiap Perusahaan atau instansi memerlukan *branding* atau identitas untuk memperkenalkan dirinya kepada publik. Desain Komunikasi Visual telah memberikan arahan untuk menghasilkan *branding* yang baik namun tidak semua mahasiswa di akademisi memenuhi kriteria untuk menghasilkan *branding* yang baik. Sehingga membutuhkan pemahaman kepada masyarakat dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan yang sebenarnya. Hal ini merupakan sebagai kebutuhan persiapan mahasiswa sebelum ikut andil di dunia kerja sesungguhnya setelah lulus kuliah nantinya. Pengalaman ini juga memiliki tujuan untuk melatih keprofesionalitas, kerjasama, dan mental dalam dunia kerja maka dari itu mata kuliah kerja praktek sangat diperlukan untuk mahasiswa agar kelak mereka bisa berani mengambil tindakan dan mampu berhadapan langsung dalam dunia kerja.

Selama praktikan mempelajari program Desain Komunikasi Visual merasa bahwa program ini memiliki bidang yang luas dan bermacam-macam kebutuhan di masyarakat. Dengan ketertarikan praktikan kepada animasi ini lah menjadi alasan kenapa praktikan ikut andil dalam membuat *bumper* logo tersebut karena pengerjaannya yang tidak terlalu memakan waktu namun memiliki tujuan dan maksud yang harus *tervisualkan* dengan baik. *Bumper* logo tidak semata-mata hanya memperlihatkan gerakan dan visual namun juga memiliki berbagai macam makna dan tentunya setiap orang memiliki pandangan dan pemahaman yang berbeda-beda, alasan ini juga menjadi acuan untuk praktikan berani bertindak memahami serta untuk membangkitkan jiwa kreatifitas selama proyek dijalankan.

Pemilihan animasi tersebut juga terlarat belakangi karena *Chief* di perusahaan mengajak praktikan untuk membuat sebuah animasi di studio tersebut, hal itu juga membuat praktikan tertarik untuk melaksanakan kerja praktek disana juga menambah pengalaman bagaimana kerja industri atau *content creator* memulai kreatifitasnya menjadi hasil yang memuaskan.

I.2 Tujuan Kerja Praktek

Kerja Praktik dilaksanakan karena memiliki maksud dan tujuan yang jelas. Adapun maksud dan tujuan kerja praktek adalah sebagai berikut :

- Memberikan gambaran bagi mahasiswa agar dapat ikut terjun di dunia kerja sebenarnya sebelum lulus kuliah.
- Merupakan pengalaman mahasiswa di bidang industri atau *content creator* pada saat setelah lulus kuliah dan setelah masuk ke dalam dunia kerja.
- Melatih mental, kerjasama tim, kreatifitas, waktu dan keuletan dalam dunia kerja nantinya.
- Menjadi kesempatan untuk mahasiswa menerapkan apa yang dipelajari di akademisi dan menerapkannya pada tugas yang diberikan di perusahaan.
- Mahasiswa mendapatkan ilmu, keterampilan, pengalaman baru di dunia kerja.
- Mahasiswa memahami sistem, tindakan, dan tanggung jawab terhadap hasil desain dalam kebutuhan dunia kerja sepenuhnya.

I.3 Waktu dan Tempat Kerja Praktek

- Periode pelaksanaan kerja praktik ini dilaksanakan kurang lebih selama 3 bulan yang dimulai pada tanggal 16 Maret 2020 hingga berakhir pada 16 Mei 2020.
- Pelaksanaan kerja praktik ini dilaksanakan di PT. Pradana Dharma Bakti (Padapanik) yang beralamatkan Jalan Cicalengka raya, Belezza residence C2 Antapani kidul, Bandung. pelaksanaan harian kantor dilaksanakan melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Zoom*
- Terkait dampak pandemi COVID-19 sehingga kerja praktik ini dilaksanakan dengan sistem jarak jauh dari rumah (*work from home*).