BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Pembangunan Jaya "Veteran" Jawa Timur adalah salah satu perguruan tinggi yang memiliki jurusan Desain Komunikasi Visual sebagai program sarjana. Pada program sarjana ini, kurikulum dirancang lebih menitik beratkan pada penerapan praktek dibandingkan teori. Program Sarjana Desain Komunikasi Visual terbagi menjadi 3 peminatan, yaitu Desain Grafis, Visual Marketing, dan Komunikasi Visual Multimedia. Desain Grafis adalah peminatan yang menitik-beratkan keilmuan grafis seperti ilustrator, komikus, desainer grafik, dll. Sementara itu, Visual Marketing adalah peminatan yang menitikberatkan keilmuan pemasaran karya seperti *brand consultant, art director, social media marketing*, dll. Dan terakhir, Komunikasi Visual Multimedia adalah peminatan yang menitikberatkan keilmuan multimedia seperti videografer, *game developer*, animator, dll.

Program magang atau praktik kerja profesi adalah mata kuliah wajib dilaksanakan bagi mahasiswa semester akhir jurusan Desain Komunikasi Visual pada Universitas Pembangunan Jaya "Veteran" Jawa Timur, sebagai bahan penulisan pengalaman praktik kerja kepada mahasiswa. Perkembangan yang terjadi dalam dunia bisnis menyebabkan terjadinya kesenjangan antara teori dengan praktik, sehingga dengan magang atau praktik kerja lapangan mahasiswa memiliki gambaran tentang kondisi nyata yang terjadi di dalam dunia komunikasi bisnis. Dengan berbekal pengetahuan Desain Komunikasi Visual dan pengetahuan beberapa disiplin ilmu selama kuliah, diharapkan program magang atau kerja praktik lapangan ini dapat memberikan pengalaman serta pengaplikasian secara nyata tentang dunia kerja yang berhubungan dengan penggunaan media Desain Komunikasi Visual.

Dalam praktik kerja profesi ini, penulis memilih Anoman Studio sebagai tempat magang. Anoman Studio adalah studio untuk pembuatan game indie untuk desktop dan mobile, dan animasi. Anoman Studio menjadi tempat yang tepat untuk melakukan praktik profesi dibidang desain komunikasi visual, karena penulis dapat menerapkan beberapa mata kuliah yang terkait dengan bidang keahlian Anoman Studio

dan menonjolkan kemampuan terhadap Anoman Studio. Adapun peminatan yang terkait dengan Anoman Studio adalah Komunikasi Visual Multimedia, dengan pengaplikasian ilmu mata kuliah berupa mata kuliah Game, dan Ilustrasi.

Oleh karena itu, penulis diberikan proyek berupa game “Super Sean 007” oleh Anoman Studio. “Super Sean 007” adalah game bergenre 2D Platformer yang ditujukan untuk semua umur. Sesuai bidang dan kemampuan, penulis ditugaskan sebagai pembuat aset visual 2D dari game “Super Sean 007”. Pembuat aset visual 2D menggambar aset-aset yang diperlukan dalam suatu Game, dapat berupa aset environment, aset objek, aset visual karakter, dll.

Dengan adanya praktik profesi ini, diharapkan kegiatan dan program yang telah penulis ikuti dapat menjadi manfaat bagi Studio dan tentunya bagi penulis, yang mana pengalaman yang didapat, mampu menciptakan gambaran dalam produksi industri kreatif yang sesungguhnya, sehingga *soft skill* maupun *hard skill* yang telah diajarkan, dapat dijadikan pegangan dikemudian hari. Adapun soft skill yang didapat berupa cara bekerja dalam sebuah tim, bagaimana cara mengatur waktu dalam bekerja, dll. Sementara hard skill yang didapat berupa ilmu ilustrasi dalam game yang lebih mendalam.

1.2 Tujuan Praktik Profesi

1.2.1 Tujuan Umum

1. Menerapkan teori dan keterampilan yang diperolah saat perkuliahan pada perusahaan.
2. Mendapatakan pengalaman langsung dari perusahaan mengenai dunia kerja.
3. Sebagai bekal untuk mempersiapkan diri sebelum terjun ke masyarakat.

1.2.2 Tujuan Khusus

1. Menghasilkan lulusan yang memiliki keahlihan profesional yang sesuai dengan tuntutan dunia usaha atau dunia kerja
2. Mendekatkan kepentingan antara dunia pendidikan dan dunia kerja
3. Meningkatkan efisisensi dan efektifitas proses penddikan yang menuju profesionalisasi

4. Memberi pengakuan dan penghargaan terhadap pengalaman kerja sebagai bagian dari proses belajar

1.3 Manfaat Praktik Profesi

1.3.1 Bagi Mahasiswa

a) Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari bangku kuliah dan mengetahui perbandingan antara ilmu pengetahuan di bangku kuliah dengan dunia kerja.

b) Memperdalam dan meningkatkan ketrampilan serta daya kreatif diri yang sesuai dengan kondisi di lingkungan masa yang akan datang.

c) Menambah wawasan dan pengalaman untuk dapat terjun ke dalam masyarakat terutama ke dunia kerja.

1.3.2 Bagi Perguruan Tinggi

a) Menciptakan hubungan kerjasama dengan perusahaan

b) Memperoleh gambaran yang nyata tentang perusahaan sebagai bahan informasi ntuk pengembangan pendidikan dan kurikulum

1.3.3 Bagi Perusahaan

a) Adanya kerjasama antara dunia pendidikan dengan perusahaan, yang membuat perusahaan tersebut dikenal oleh kalangan akademis

b) Adanya saran-saran yang membangun dari mahasiswa yang melakukan praktik profesi

c) Perusahaan mendapat bantuan tenaga kerja dari mahasiswa yang melakukan praktik profesi

1.4 Metode Pelaksanaan

1.4.1 Persyaratan Praktik Profesi

a. Persyaratan Akademik

Mahasiswa yang mengambil Praktik Profesi harus memenuhi persyaratan akademik sebagai berikut :

- Telah/ sedang menempuh kuliah minimal 90 SKS/ berada di semester 5
- Telah menyelesaikan mata kuliah penunjang Praktik Profesi
- Lulus mata kuliah DKV3

b. Persyaratan Administrasi

- Mengumpulkan berkas transkrip nilai
- Pendaftaran dibuka pada awal semester, evaluasi dilaksanakan pada akhir semester

c. Persyaratan Perusahaan

- Perusahaan berbadan hukum CV atau PT
- Ruang lingkup pekerjaan Praktik Profesi di bidang Desain Komunikasi Visual, namun perusahaan tidak harus bergerak di bidang Desain Komunikasi Visual
- Satu perusahaan maksimal diisi oleh dua mahasiswa dengan pekerjaan yang berbeda

d. Persyaratan Praktik Profesi

- Waktu pelaksanaan Praktik Profesi

o Pelaksanaan Praktik Profesi dilakukan selama 80 jam. Dilaksanakan minimal 2 minggu dan maksimal 2 bulan (8 jam/ hari kerja)

o Selama melaksanakan Praktik Profesi Mahaasiswa harus membuat laporan Praktik Profesi

o Selama melaksanakan Praktik Profesi mahasiswa harus asistensi ke Dosen Pembimbing PP di Prodi

- Jadwal Pelaksanaan

o Pelaksanaan Praktik Profesi dilaksanakan pada saat libur semester ganjil dan libur semester genap, agar tidak mengganggu proses perkuliahan

- Persyaratan Praktik Profesi

o Biaya administrasi Praktik Profesi dibayarkan di Rektorat pada waktu akan menempuh Tugas Akhir

- Alternatif Pilihan Bidang Praktik Profesi

Mahasiswa diberikan pilihan bidang Praktik Profesi antara lain :

1. Interactive Multimedia dan Web Desain.
2. Fotografi (Fotografi Model Fashion, Fotografi Profil Tokoh, Fotografi untuk Ilustrasi Cover Majalah, Buku, Tabloid, CD, Kaset dan Sejenisnya).
3. Videografi (Video Mapping, Video Clip, Animasi).
4. Advertising (Art Director, Copywriter, Graphic Designer, Visualizer).
5. Media

- Media Cetak/penerbitan : Artistik Layout, Editorial, Graphic Designer, Ilustrator, Komik, Cergam, Karikatur, Buku Profil.

- TV : Programme Concept, Art Director, Graphic Designer, Opening Editor, Copywriter.
- Radio : Art Director, Copywriter.

6. Production House (Editing, Art Director, Artistik, *Storyboard*, Desain Opening Tune, Bumper Judul).
7. Entrepreneurship (Kewirausahaan) : Manajerial dalam membranding dan promosi berdasarkan perusahaan mandiri).
8. Desainer untuk industri sistem informasi visual dan visual branding (Graphic Design: Corporate Identity, Company Profile, Promosi Produk Komersil, Kemasan, Sign System, Visual Merchandising).
9. Animasi 2D dan 3D (Concept Art, Key Frame, Key Visual, *Background* Colouring, Character Design).

1.4.2 Pelaksanaan Kegiatan

a. Tempat Pelaksaan Kegiatan

Perusahaan pelaksanaan Praktik Profesi yaitu PT. Nusantara Utama Ranjaya. Berikut adalah informasi mengenai perusahaan:

Alamat	: Jl. SMP 126, Komp. Pondok Dian Condet No. 3A, Rt.02 Rw.03. Kel. Batu Ampar, Kec. Kramat Jati, Jakarta Timur, DKI Jakarta
Email	: contact@anomanstudio.com
Website	: anomanstudio.com
Instagram	: anomanstudio

Pelaksanaan praktik profesi dijalankan saat situasi belum kondusif dikarenakan pandemi covid, sehingga seluruh kegiatan praktif profesi dilakukan secara daring melalui aplikasi *discord*.

b. Waktu Pelaksaan Kegiatan

Pelaksanaan Praktik Profesi diadakan selama 8 jam/hari kerja dalam kurun waktu 2 bulan pada masa kuliah. Kegiatan Praktik Profesi dimulai pada tanggal 16 Februari 2021 sampai dengan 16 April 2021 dengan jam operasional kerja yaitu :

Hari : Senin - Jum’at

Pukul : 09.00 – 15.00 WIB