

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab Pendahuluan ini akan dijabarkan poin-poin dasar yang melandasi dibuatnya Laporan Kerja Praktik, termasuk di dalamnya adalah tentang pra-produksi dan desain logo, yang menjadi permasalahan dan topik utama dalam Laporan Kerja Praktik ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini konten-konten lokal di Indonesia semakin banyak dan semakin menjamur dari waktu ke waktu. Ini dapat terlihat dari banyaknya konten-konten lokal buatan anak bangsa yang diciptakan dan diantaranya memiliki potensi untuk bersaing dengan konten asing. Disamping itu, munculnya studio-studio dan komunitas-komunitas yang memfokuskan diri untuk memproduksi konten lokal juga turut serta berkontribusi meningkatkan mutu saing Indonesia dalam bidang industri kreatif. Hal ini ditambah dengan perkembangan sekolah, universitas, atau Institut yang memiliki Program Studi yang dapat mengajarkan tentang seni maupun industri kreatif dapat memberikan kontribusi besar buat kemajuan Indonesia. Salah satunya adalah Program Studi DIV Komputer Multimedia, Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Program Studio DIV Komputer Multimedia, Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya merupakan salah satu program studi yang erat kaitannya dengan industri kreatif Indonesia.

Dalam rangka persiapan dan pengenalan dunia industri kreatif dan kerja yang sebenarnya, sekaligus untuk mencetak sumber daya manusia yang berkompetensi tinggi dan berdayang saing, maka diperlukan mata kuliah yang mampu mengenalkan sekaligus memfasilitasi hal tersebut. Mata kuliah tersebut adalah Kerja Praktik atau KP. Kerja Praktik merupakan mata kuliah dimana mahasiswa diwajibkan magang di salah satu perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif. Lewat Kerja Praktik, mahasiswa diperkenalkan pada dunia kerja yang bertujuan untuk mengaplikasikan ilmunya yang didapat disana. Harapannya adalah lulusan mahasiswa dapat bekerja disana dan mengetahui atmosfer lapangan kerja yang sebenar-benarnya. Kerja Praktik yang dilakukan oleh mahasiswa DIV Komputer Multimedia mencakup pengerjaan proyek seperti video *company profile*, video klip, logo, film animasi, permainan elektronik, dan lain-lain sebagainya atau sekadar membantu perusahaan.

Hompimpa Studio merupakan studio animasi di Surabaya yang dibangun tahun 2012 oleh Nafis Sulthon. Saat ini, Hompimpa Studio memproduksi serial animasi berjudul 'Gob and Friends' yang disiarkan pertama kali di Youtube pada tahun 2015 lalu disiarkan di stasiun TV Indosiar pada tahun 2017 tiap hari Sabtu dan Minggu. Serial ini menceritakan kehidupan sehari-hari Gob yang polos, nakal,

dan juga jenaka. Tingkah laku Gob yang lucu selalu saja mengundang gelak tawa. Serial ini disukai oleh anak-anak maupun remaja dan juga dewasa.

Media Promosi adalah sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa/perusahaan untuk dapat lebih dikenal masyarakat luas (Ayudhi, 2010). Dengan promosi ini, diharapkan masyarakat umum tertarik untuk menggunakan produk atau jasa tertentu. Ada beberapa sarana yang dapat dipakai untuk melakukan media promosi seperti Radio, Televisi, Surat Kabar, Media Sosial, atau bahkan Game.

Pada pembahasan diatas, Hompimpa Animation Studio yang saat ini sedang mengerjakan serial animasi Gob and Friends menjadi pilihan untuk melakukan kerja praktik. Karena dengan melakukan kerja praktik yang tengah mengerjakan konten lokal, selain mempelajari pembuatan konten lokal dalam bentuk film animasi, juga mempelajari cara penyebaran konten lokal yang tengah dibuat melalui promosi. Mulai dari yang sederhana seperti membuat teaser televisi, *merchandising*, Dokumentasi Video Presentasi, hingga pembuatan game untuk mempromosikan karakter Gob and Friends ke masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimanakah cara mempromosikan Gob and Friends agar mampu mendongkrak jumlah penonton di TV dan menaikkan jumlah *subscriber* dan penonton di YouTube?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, supaya tidak melenceng dari pembahasan, maka batasan masalah yang akan dikerjakan dalam KP ini adalah cara mempromosikan serial ‘Gob and Friends’ yang saat ini tayang di televisi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam Kerja Praktik ini adalah untuk mengetahui dan mempraktikkan cara-cara promosi ‘Gob and Friends’ agar masyarakat semakin mengenal luas tentang ‘Gob and Friends’.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Kerja Praktik ini adalah:

1. Bagi penulis
 - a. Untuk pengimplementasian ilmu yang didapat selama belajar di Stikom Surabaya.
 - b. Sebagai sarana mahasiswa untuk mempelajari lebih jauh tentang promosi melalui media elektronik.

c. Sebagai rujukan untuk pembuatan teaser maupun game mereka sendiri.

2. Bagi perusahaan

- a. Diharapkan dapat memancing anak-anak untuk mengenal karakter Gob and Friends serta serial animasinya.
- b. Dapat memajukan Hompimpa Studio sebagai studio industri kreatif dengan meningkatkan *rating*, jumlah *view*, dan *subscriber* di Youtube serta meningkatkan jumlah penjualan merchandise.

3. Bagi masyarakat

- a. Diharapkan masyarakat bisa mengetahui Hompimpa Studio dan Gob and Friends.
- b. Diharapkan juga serial Gob and Friends bisa menghibur masyarakat.

