

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Sebagai mahasiswa desain pengalaman dan kedisiplinan sangat penting untuk dilatih, pelajaran yang diberikan di bangku perkuliahan sebagai mahasiswa desain komunikasi visual berhubungan dengan mengelola elemen-elemen grafis, gambar, layout, serta komposisi warna yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau gagasan secara visual, sehingga kerja praktek yang dilakukan erat kaitannya dengan merancang, atau menyelesaikan masalah dengan konsep-konsep visual.

Oleh karena itu, mahasiswa kerja praktek dapat banyak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan-pengetahuan yang tidak dapat didapatkan selama di perkuliahan dan berlatih kerja di dunia kerja seperti bertemu *client* berkomunikasi dengan *client* dan dapat bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan oleh karena itu kerja praktek sangat membantu penulis untuk berlatih dan memperoleh pengalaman ketika nanti memasuki dunia kerja, selain itu penulis juga bisa mempraktekan ilmu-ilmu yang diperoleh di perkuliahan ke dalam dunia kerja.

Kerja praktek yang dilakukan penulis berlangsung selama kurang lebih 2 bulan di Yayasan Pendidikan Pelatihan Sumber Daya Insan Global (YPPSDI Global), dalam kerja praktek ini mahasiswa dibimbing oleh pembimbing perusahaan agar tidak terlalu kaget saat dihapakan di dunia kerja, karena beda dengan di perkuliahan yang lebih banyak mengajarkan teori ataupun sisi akademis, di kerja praktek mahasiswa diharapkan mampu membuat desain sesuai keinginan *client* secara efektif dan efisien dalam kerja praktek ini mahasiswa praktikan diminta membuat infografis yang bertujuan memberi pengetahuan kepada pembacanya.

I.2 Tujuan Kerja Praktek

Dilaksanakannya tujuan praktek agar mahasiswa dapat mendapatkan pengalaman dan ilmu-ilmu yang tidak dapat didapatkan di bangku perkuliahan dengan terjun langsung ke dunia kerja langsung, yang bertujuan agar mahasiswa mendapat gambaran saat terjun ke dunia kerja nanti.

Adapun tujuan dari kerja praktek antara lain:

- a. Memperoleh pengalaman dalam dunia kerja agar penulis dapat menyesuaikan diri saat berkerja nanti.
- b. Mempraktekan ilmu-ilmu desain yang diperoleh di perkuliahan.
- c. Belajar kedisiplinan dan tanggung jawab dalam dunia kerja.
- d. Memenuhi tugas mata kuliah kerja praktek.

I.3 Waktu dan Tempat Kerja Praktek

I.3.1 Waktu

Sesuai dengan batas waktu yang ditentukan Universitas Komputer waktu kerja praktek penulis adalah kurang lebih 2 bulan, yang dimulai pada tanggal 20 april 2020 sampai dengan 30 juni 2020 dalam 3 hari kerja dalam satu minggu.

Jadwal Kerja	
Hari	Jam Kerja
Senin	10.00 - 16.00
Rabu	10.00 - 16.00
Jum'at	09.00 - 11.00

Tabel 1.1 Jadwal Kerja

Sumber : Dokumen Pribadi (Agustus 2020)

I.3.2 Tempat Kerja Praktek

Penulis melaksanakan kerja praktek di Yayasan Pendidikan Pelatihan Sumber Daya Insan Global (YPPSDI Global),yaysan ini bergerak di bidang pendidikan bahasa korea, yang beralamat di Jln. Raya Sukabumi No.86, Kab Cianjur ,Jawa Barat 43215



I.1 Lokasi perusahaan

Sumber : [Instagram.com/lpk_global-cianjur](https://www.instagram.com/lpk_global-cianjur)

(diakses 22 juli 2020)



I.2 Map Perusahaan

Sumber : Screenshot [google.com/maps/](https://www.google.com/maps/)

(diakses 03 Agustus 2020)