BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan yang didapat dari perguruan tinggi bersifat teoritis walaupun beberapa upaya belajar mengajar dilakukan dengan pendekatan praktika, namun jelas sekali perbedaan praktek ilmu dalam pendidikan formal dengan pekerjaan yang sesungguhnya terjadi dilapangan pekerjaan, yang nantinya akan dimasuki oleh lulusan dari perguruan tinggi. Untuk memantapkan teori-teori yang didapatkan dalam pendidikan formal, perlu adanya pengenalan kepada calon lulusan untuk lebih mengenal dunia kerja yang akan mereka masuki.

Kerja praktek adalah salah satu sistem yang digunakan dalam rangka pembekalan calon lulusan untuk siap memasuki dunia kerja. Dalam proses pelaksanaannya memerlukan kerjasama antara Perguruan Tinggi dan perusahaan. Selama proses kerja praktek teori-teori yang didapat secara formal menjadi bekal dalam kerja praktek, dengan bimbingan dari personil yang ada diperusahaan dan pembimbing dari perguruan tinggi.

Dengan diterapkannya kerja praktek diharapkan mahasiswa mendapatkan gambaran memasuki dunia kerja, karena tujuan kerja praktek adalah

pembekalan mental dan pemantapan teori yang sudah dimiliki, memberikan pengalaman kerja, membina komunikasi antara perguruan tinggi dengan dunia usaha. Pada akhirnya kerja praktek diharapkan akan lebih membuka wawasan bagi para calon lulusan untuk dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan juga menambah pengalaman tentang dunia kerja.

1.2. Maksud dan Tujuan

Lingkup pekerjaan dalam hal ini dunia desain komunikasi visual, melibatkan berbagai cabang disiplin ilmu, maka itu seringkali pekerjaan-pekerjaan desain direncanakan dan didesain oleh tim. Tim beranggotakan orang yang masing masing menguasai bidang ilmu tertentu, dan personil tiap tim memiliki kemampuan dan tugas yang berbeda dalam lingkup pekerjaan desain. Selama melaksanakan kerja praktek dituntut kerjasama tim yang solid karena tugas yang diberikan adalah mandat klien yang menyangkut biaya dalam jumlah relatif besar.

Selain melatih kerjasama. Kerja praktek juga mengasah kreativitas desain yang menuntut personil agar dapat secara tepat menemukan jawaban atau solusi atas permasalahan yang diajukan oleh klien. Pekerjaan bidang desain komunikasi visual yang dikerjakan secara bersama dan berdiskusi antar anggota tim akan menghasilkan desain yang lebih baik dan berdasar konsep yang kuat, karena merupakan hasil perpaduan dari ide-ide yang beragam.

Adapun tujuan lain dari kerja praktek dapat ditinjau dari beberapa segi yaitu dari segi institusi perguruan yaitu dapat menberikan ilmu yang optimal bagi peserta didiknya, sehingga perguruan tinggi dapat predikat yang diakui oleh masyarakat.

Dari segi peserta didik pribadi, kerja praktek dapat berarti pengalaman dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat selama di perguruan tinggi, sekaligus dapat memberikan celah bagi mahasiswa untuk mendapatkan lowongan pekerjaan pada perusahaan terkait. Sedangkan dari segi perusahaan tempat kerja praktek juga merasa diuntungkan, karena terbantu pekerjaannya selama ada mahasiswa yang praktek diperusahaannya, dengan kompensasi yang disesuaikan.

1.3. Proses dalam Kerja Praktek

Melaksanakan kerja praktek tidak terjadwal seperti layaknya mata kuliah teori yang ada. Kerja praktek berbobot 2 SKS, dengan ketentuan melaksanakan kerja praktek diperusahaan selama empat bulan, yang kemudian disesuaikan dengan jadwal diperusahaan dan jadwal diperguruan tinggi. Selama berada diperusahaan, mahasiswa mengikuti jam kerja sesuai yang ditetapkan oleh perusahaan.

Terdapat prosedur yang harus dilalui baik oleh perguruan tinggi dan perusahaan tempat kerja praktek. Dalam prosedur tersebut menetapkan syarat dan kewajiban yang harus dipenuhi untuk menciptakan suasana ilmiah dan mengikuti etika dunia kerja. Prosedur ini berjalan atas aktivitas peserta didik sehingga mereka dapat dengan leluasa menempatkan diri pada kerja praktek yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Tahapan tersebut terdiri dari :

- Mencari perusahaan yang dapat menerima kerja praktek.
- Meminta surat lamaran kerja praktek ke sekretariat jurusan.
- Mengirim surat lamaran kerja praktek ke perusahaan.
- Meminta jawaban dari perusahaan.
- Memberitahukan pada pembimbing kerja praktek di fakultas.
- Melaksanakan kerja praktek.
- Membuat laporan kerja praktek.

1.4. Sistematika Pembahasan

Penulisan laporan kerja praktek meliputi dua hal penting yaitu tinjauan perusahaan dan penerapan-penerapan kerja praktek selama di perusahaan. Dalam laporan kerja praktek yang penulis susun ini melampirkan data-data atau berkas pekerjaan yang simulatif, dalam artian data grafis yang disertakan tidak sama persis seperti yang dikerjakan di kantor. Hal ini dilakukan karena

penulis kerja praktek mendapat pekerjaan atau tugas yang berisi rahasia perusahaan. Untuk gambaran jelasnya akan penulis jelaskan pada bab IV tentang laporan kerja praktek.

Selanjutnya isi laporan ini dapat penulis sistematikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang diadakannya kerja praktek sebagai mata kuliah di perguruan tinggi. Maksud dan tujuan kerja praktek bagi mahasiswa khususnya dalam lingkup desain komunikasi visual, memaparkan prosedur dalam kerja praktek yang harus dipenuhi, dan sistematika pembahasan dalam menyusun laporan kerja praktek ini.

BAB II Tinjauan Umum Biro Konsultan

Berisi tentang pengertian biro Perencanaan, wewenang, peranan dan tanggung jawab biro konsultan, beberapa cara mendapatkan proyek dan sistematika proyek.

BAB III Tinjauan Biro Konsultan PT. Anakdesain.Com

Berisi tentang profil perusahaan, sejarah singkat, struktur organisasi, sistem dan jam kerja, metode kerja.

BAB IV Laporan Kerja Praktek

Berisi tentang peranan Mahasisswa dalam perencanaan, pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktek.

BAB V Penutup

Kesimpulan tentang proses kerja desain komunikasi visual selama di perusahaan dan menyertakan saran agar mahasiswa dapat menyesuaikan diri dengan suasana lingkungan pekerjaan yang sesungguhnya.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM