BAB I
PENDAHULUAN

I. 1. Latar Belakang

Untuk memberikan bekal pengalaman serta implementasi secara konkret dari seluruh materi-materi yang telah diberikan selama masa perkuliahan, setiap mahasiswa khususnya pada jurusan Desain Komunikasi Visual diwajibkan untuk mengikuti kegiatan kerja praktek di sebuah perusahaan/instansi dimana siswa tersebut bisa mengaplikasikan berbagai teori yang telah ia pelajari untuk kemudian dicoba diterapkan di dunia kerja secara nyata.

Sebagai seorang mahasiswa yang mengenyam pendidikan khususnya desain komunikasi visual, penulis yang menyelesaikan kerja praktek di PT. MQ Media dapat melihat sejauh mana seorang desainer grafis dibutuhkan untuk sebuah perusahaan media massa. Sebagai perusahaan yang menyediakan jasa informasi, disini desainer grafis dibutuhkan untuk dapat memaparkan informasi dan mengemasnya dalam bentuk- bentuk visualisasi yang menarik minat pembaca. Untuk itu guna menambah pengetahuan serta keilmuan penulis maka menjalani kerja praktek disini dikatakan tepat karena sejalan dengan dunia desain yang menyampailan informasi/berkomunikasi secara visual.

Selain sebagai tempat untuk menerapkan berbagai teori yang telah dipelajari di bangku kuliah, kerja praktek juga memberikan poin-poin tersendiri bagi seorang mahasiswa dimana seorang siswa dituntut untuk membiasakan diri dengan lingkungan dunia kerja, membina hubungan baik dengan rekan-rekan sekantor serta saling menghargai satu sama lain.

Semua proses pembelajaran tersebut diatas akan diterima oleh mahasiswa kerja praktek secara berkala. Maka dari itu secara garis besar kita bisa melihat bahwa kerja praktek memiliki peranan yang cukup besar guna mengeluarkan semua potensi yang ada pada tiap diri mahasiswa.

I. 2. Maksud dan Tujuan

Sebagai salah satu jenis mata kuliah yang ditetapkan untuk mahasiswa, tentunya tidak semata-mata kerja praktek ini disertakan/ dikategorikan sebagai salah satu mata kuliah, melainkan memiliki maksud dan tujuan tertentu yang tentunya untuk membantu untuk lebih mengembangkan potensi mahasiswa.

Kerja praktek yang diberikan kepada mahasiswa ini, memiliki beberapa maksud, yaitu:

1. Memperkenalkan mahasiswa tentang seluk-beluk keadaan yang terjadi di dunia kerja.
2. Setiap mahasiswa dapat mempelajari hal-hal baru dan segala permasalahan di dunia kerja, yang mungkin selama ini tidak mereka temukan sewaktu mahasiswa tersebut sedang menjalani proses perkuliahan.
3. Menambah pengetahuan mahasiswa tentang dunia kerja.
4. Membiasakan mahasiswa agar dapat beradaptasi dengan lingkungan kerja nyata yang penuh tekanan.
5. Menambah pengalaman mahasiswa tentang segala sesuatu hal yang muncul pada dunia kerja.
6. Mahasiswa mampu bersosialisasi dengan keadaan dan masyarakat/lingkungan dunia kerja.

Selain itu juga kerja praktek ini bertujuan:

1. Mahasiswa mampu menemukan solusi/ pemecahan masalah yang kerap muncul pada dunia kerja.
2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan berbagai teori yang telah diberikan selama masa kuliah.
3. memenuhi serta menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktek Fakultas Desain & Seni jurusan Desain Komunikasi Visual.

I. 3. Proses Dalam Kerja Praktek

I. 3. 1. Proses Pendaftaran Kerja Praktek

Untuk memulai sebuah proses kegiatan kerja praktek, tiap mahasiswa harus memenuhi prosedur yang telah ditetapkan secara sistematis. Kegiatan kerja praktek dimulai dari pendaftaran mahasiswa pada sebuah perusahaan. dalam pendaftaran ini diperbolehkan untuk berkelompok yaitu maksimal jumlah anggota 3 orang untuk tiap satu/masing-masing perusahaan, walau pada akhirnya bisa berbeda tergantung dari kesediaan perusahaan dalam menerima peserta kerja praktek.

Pertama-tama setiap mahasiswa memulai dengan pembagian kelompok kemudian mereka menentukan nama perusahaan yang yang dituju, yang bisa menerima mahasiswa kerja praktek lalu mereka mengajukan surat permohonan kerja praktek untuk dibuat di sekretariat jurusan dan ditandatangani oleh dosen koordinator/pembimbing kerja praktek.

I. 3. 2. Proses Pengajuan Kerja Praktek

Setelah surat permohonan dibuat. kemudian segeralah surat tersebut diajukan ke perusahaan yang dituju sebagai permohonan untuk mengikuti kerja praktek di perusahaan yang bersangkutan.

Ada kalanya mahasiswa harus menjalani tahap seleksi terlebih dahulu mulai dari interview disertai dengan pemberian contoh portofolio dan sedikit tes, seperti yang dialami langsung oleh penulis sebelum diterima sebagai peserta kerja praktek di PT. MQ MEDIA. Tetapi tidak sedikit yang langsung diterima tanpa perlu menjalani tes terlebih dahulu, semua itu tentunya tergantung dari perusahaan yang bersangkutan.

I. 3. 3. Proses Awal Kerja Praktek

Setelah mahasiswa diterima sebagai peserta kerja praktek di perusahaan yang dituju, maka yang pertama dilakukan adalah tentang penentuan jadwal yang bisa dipenuhi oleh mahasiswa. Karena pelaksanaan kerja praktek ini tidak dilaksanakan di waktu mahasiswa sedang libur, melainkan bersamaan dengan kegiatan perkuliahan reguler, maka otomatis mahasiswa tidak bekerja secara penuh setiap hari tetapi harus disuaikan dengan jadwal kuliah yang ada.

Menanggapi hal itu, PT. MQ MEDIA sebagai perusahaan tempat penulis menjalani kerja praktek memberikan solusi dengan memberikan kesepakatan jadwal yang tidak mengikat dimana penulis melaksanakan proyek di rumah, yakni penulis diberikan tugas untuk kemudian diberikan kesempatan untuk mengerjakannya di rumah.

I. 3. 4. Proses Dalam Kerja Praktek

Setelah diperoleh kata sepakat tentang jadwal dan proyek yang akan dijalani maka dimulailah proses kerja praktek. Sebenarnya dalam proses pengerjaan tugas proyek di rumah seringkali ditemukan kekurangan yang mana seringkali penulis menjumpai masalah saat mengerjakan proyek dengan bahan yang kurang lengkap dan materi/tema dari tugas yang tidak mendapatkan penjelasan secara menyeluruh sehingga sangat sulit untuk mendapatkan klarifikasi penjelasan dari proyek yang dibebankan dengan jalan bertanya langsung, karena hal itu akhirnya penulis memberikan desain dalam bentuk lay-out secara garis besarnya saja dan disempurnakan di kantor biasanya berupa pemasangan isi teks/contents.

Hal inilah yang sebetulnya menjadi pekerjaan rumah tersendiri bagi Fakultas Desain & Seni khususnya untuk jurusan Desain Komunikasi Visual untuk bagaiman caranya mahasiswa menjalani kegiatan kerja praktek secara penuh dan tidak berbentrokan dengan proses kegiatan perkuliahan reguler, sehingga mahasiswa bisa lebih mendalami perannya di perusahaan secara utuh dan tidak terganggu dengan tugas-tugas perkuliahan lainnya.

Dengan menjalani kerja praktek melalui skema ini, penulis mulai mendapatkan proyek demi proyek yang harus dipenuhi seperti membuat desain Media Kit information tool tentang PT. MQ MEDIA, membuat desain brosur untuk disebar di arena Pekan Raya Jakarta, brosur dan surat berlangganan,dan lain sebagainya.

Setelah desain dibuat maka desain tersebut direkam kedalam kepingan CD yang kemudian diberikan ke pembimbing kerja praktek di kantor untuk kemudian dari beberapa alternatif yang dibuat penulis diseleksi lalu desain yang terpilih akan dicetak. Semua tugas-tugas tersebut dikerjakan selama rentang waktu kerja praktek dilaksanakan yaitu sekitar dua bulan.

I. 3. 5. Proses Akhir Kerja Praktek

Setelah menjalani kerja praktek selama rentang waktu dua bulan yang ditentukan, maka tuntas sudah penulis menyelesaikan mata kuliah ini dengan segala kekurangan dan kelebihannya. Dari pengalaman yang berharga ini kita mencoba untuk mengevaluasi apa-apa saja yang perlu diperhatikan selama ini sehingga bisa menjadi pelajaran yang berguna bagi penulis untuk masa yang akan datang.

Kegiatan kerja praktek berakhir seiring waktu yang berjalan, tapi sebelumnya setelah menjalani waktu yang ditentukan, untuk membuat laporan kerja praktek maka tentunya harus ada data yang diambil berupa data-data teknis perusahaan dan penilaian dari pihak perusahaan atas hasil kerja penulis sebelum akhirnya kami berpisah.

I. 3. 6. Proses Pembuatan Laporan Kerja Praktek

Proses pembuatan laporan kerja praktek tentunya tidak bisa dimulai jika tidak terdapat data-data yang terkumpul. Maka pertama-tama yang harus kita lakukan dalam pembuatan laporan kerja praktek ialah pengumpulan data teknis perusahaan dan data karya/tugas serta hal-hal pendukung lainnya tidak lupa juga pengalaman selama menjalani kerja praktek tentunya

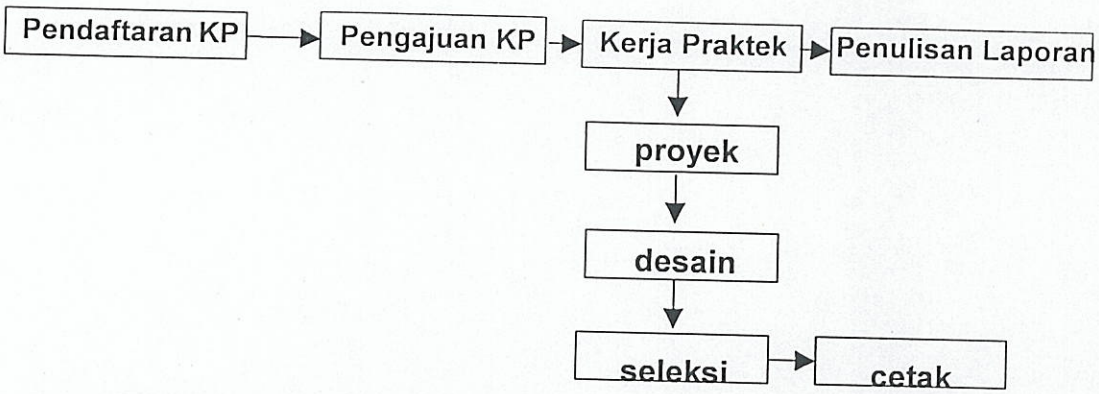
merupakan modal yang paling utama dalam pembuatan laporan kerja praktek ini.

Setelah semua data-data yang diperlukan terkumpul, maka yang pertama dilakukan adalah melihat bagaimana bentuk sistematika penulisan laporan kerja praktek yang telah ditetapkan oleh dosen pembimbing untuk jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain & Seni, juga melihat contoh-contoh dari laporan kerja praktek hasil karya senior yang bisa kita lihat di perpustakaan kampus sehingga kita bisa mendapatkan gambaran pasti dari bentuk penulisan laporan kerja praktek yang akan kita buat.

Jika semua hal-hal mengenai bentuk dan susunan laporan kerja praktek yang dipelajari sudah dipahami secara menyeluruh, maka mulailah untuk menentukan tema dari laporan yang akan kita buat berurutan sampai pada penyusunan kesimpulan. Setelah dibuat secara garis besar maka jangan lupa untuk membuat lembar pengesahan yang telah disetujui oleh masing-masing pembimbing dari kedua pihak yaitu dari perusahaan dan dari pihak universitas dengan dibubuhi bukti stempel serta tanda tangan dari kedua belah pihak.

Dari bahan-bahan yang sudah lengkap terkumpul maka setelah laporan di tik sesuai dengan ketentuan maka segeralah laporan tesebut disusun dan dijilid hard cover lalu dikumpulkan kepada dosen yang bersangkutan sebelum tenggat waktu yang telah ditentukan.

I. 3. 7. Skema Proses Kerja Praktek



I. 4. Sistematika Pembahasan

Selama proses penyusunan laporan kerja praktek sistematika pembahasan laporan kerja praktek yang disusun penulis yaitu terbagi kedalam 5 Bab diantaranya :

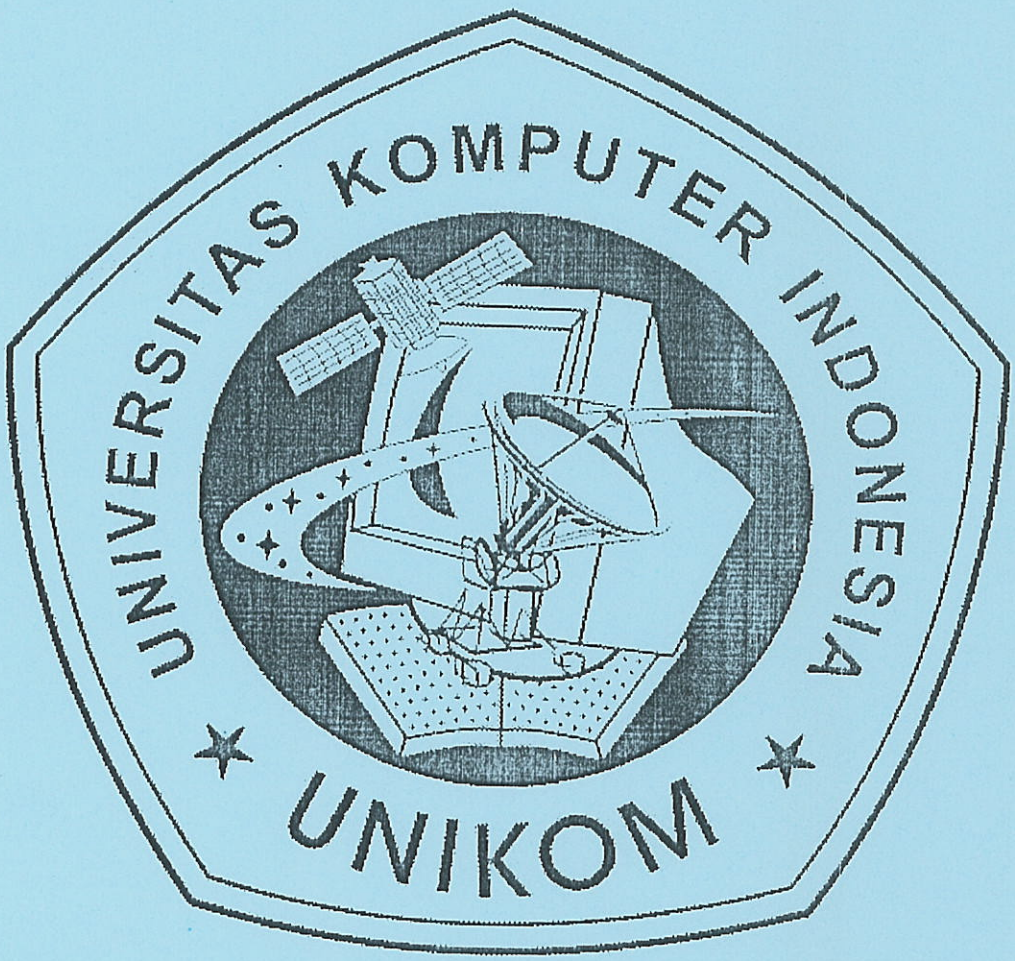
BAB I : Pendahuluan : Berisikan latar belakang, maksud dan tujuan, dan proses selama menjalani kerja praktek yang terdiri dari proses pendaftaran, proses pengajuan, proses awal, proses selama, proses akhir, proses pembuatan laporan, dan skema proses selama penulis menjalani kerja praktek.

BAB II : Tinjauan Perusahaan (secara umum) : Berisikan informasi mengenai perusahaan ditinjau dari sudut pandang secara umum.

BAB III : Tinjauan Perusahaan : Berisikan tentang data- data teknis perusahaan yaitu diantaranya profil perusahaan, sejarah singkat, struktur organisasi, serta jenis pekerjaan yang diterima oleh perusahaan yang bersangkutan.

BAB IV : Laporan Kerja Praktek : Pada bab ini dibahas mengenai peranan mahasiswa (praktikan) dalam perancangan proyek serta pekerjaan praktikan selama masa kerja praktek.

BAB V : Penutup : Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang diperoleh setelah mahasiswa melaksanakan proses kerja praktek selama masa yang sudah ditentukan.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM