BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kurun waktu perjalanan sejarah peradaban manusia, desain merupakan wujud kebudayaan tenaga yang dapat diinterpretasi keberadaannya sebagai sebuah teks sosial yang bermakna. Melalui desain, pengamat dapat mencermati konsep berfikir setiap peradaban, bukan kebijakan politik, budaya, tingkat teknologi dan juga konsep ekonomi yang menyertainya .

Peran desain dinilai semakin penting dalam kehidupan manusia, terutama guna menunjang pertumbuhan industri dan peningkatan kualitas hidup manusia, namun demikian sejarah menunjukan bahwa dampak sosial yang ditimbulkannya juga sukup berari. Kenyataan menegaskan bahwa karya desain dan desainer tidak dapat mengelak dari tanggung jawab sosial dan moral masyarakat, disamping juga sebagai "tanda - tanda" positif kemajuan bangsa yang beradab.

Kemampuan teknologi sekarang ini yang semakin kompetitif ditambah persaingan dalam dunia kerja yang semakin ketat membuat kita jadi berfikir bagaimana meningkatkan kualitas kerja dan pengembangan berkreatifitas.

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut mempengaruhi berbagai bidang kehidupan yang tidak akan mungkin terhindar dari pengaruhnya, karena perubahan dan perkembangan tersebut menuntut semua pihak untuk dapat lebih menyesuaikan diri menghadapi perubahan tersebut dalam lingkungan pendidikan maupun lingkungan kerja, persaingan menjadi hal yang lumrah untuk dilakukan, tentunya dalam hal ini adalah persaingan yang sehat. Persaingan bertujuan untuk mengasah kemampuan kreatifitas kita agar semakin berkembang dalam menghadapi era yang lebih maju lagi.

Suasana yang didapat dalam lingkungan pendidikan (perguruan tinggi) dan dunia kerja tentunya berbeda. Dilingkungan perkuliahan, kita mendapatkan ilmu-ilmu teori lebih banyak dari pada praktiknya. Agar lebih menyeimbangkan keadaan salah satu mata kuliah yang wajib untuk diikuti adalah mata kuliah kerja praktek.

Dalam mata kuliah kerja praktik menjadi bukti satu nyata dalam mengaplikasikan ilmu-ilmu teori yang telah kita dapatkan selama perkuliahan. Selain untuk mengaplikasikan kemampuan kita dalam dunia kerja ini kita belajar bersosialisasi dengan masyarakat dan membuat kita lebih berani dan mandiri. Tuntuan kerja yang harus membuat kita harus lembur, menghadapi klien dengan berbagai karakter sampai lingkunagan kerja yang menempa diri kita untuk bersikap mandiri. Jadwal waktu yang telah di buat menuntun kita untuk menjadi lebih disiplin. Sebagai seorang yang nantinya akan memasuki dunia kerja. Tentunya lewat kerja praktek ini akan menjadi tolak ukur agar kita nantinya menjadi lebih terbiasa dan terlatih.

1.2 Maksud Dan Tujuan

Maksud dilaksanakannya kegiatan Kerja Praktek di lingkungan Jurusan Desain Komunikasi Visual ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan Sarjana Strata-1 (S-1) Jurusan Desain Komunikasi Visual. Dan juga sebagai ladang ilmu dan pengalaman tambahan seperti :

1. Mempelajari menjadi tenaga kerja yang terlatih dan siap dalam menghadapi dunia kerja.
2. Memicu daya kreatifitas dengan banyak praktek dilapangan.
3. Mencoba menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat perkuliahan.
4. Mencari pengetahuan yang belum didapatkan tempat kuliah.
5. Sebagai wahana studi interdisiplin sebagai cabang ilmu.

Sedangkan tujuannya adalah memberikan wawasan dan kesempatan kepada praktikan untuk melakukan pengkajian dan latihan penerapan terhadap Materi-materi kuliah dengan kenyataan di lapangan melalui kerja praktek serta membimbing mahasiswa untuk mampu menyusun laporan hasil kerja praktek.

Point dari Tujuan kerja diantaranya :

1. Mengetahui Bagaimana Dunia Kerja Sebenarnya.
2. Menimba Pengalaman Dalam Dunia Kerja.
3. Memperluas Relasi dengan Orang-orang seprofesi.

Proses Dalam Kerja Praktek

Proses Kerja Praktek Praktikan diawali dengan Mencari Perusahaan Multimedia pada Yellow Book, Setelah Perusahaan yang kita tuju sudah Ditemukan Alamat serta no.telp Perusahaan, Praktikan Mengunjungi PT. Multimedia Solusi Prima untuk meminta izin agar sudi kiranya praktikan diperbolehkan untuk melakukan kerja praktek di PT. Multimedia Solusi Prima. Setelah itu Praktikan diminta dating Ke PT. Multimedia Solusi Prima untuk membicarakan lebih lanjut tentang Syarat-syarat dan system kerja di perusahaan ini. Setelah praktikan diterima oleh PT. Multimedia Solusi Prima, Praktikan mengambil surat izin Kerja Praktek dari Universitas untuk Perusahaan PT. Multimedia Solusi Prima melalui Sekretariat Jurusan Desain Komunikasi visual.

Praktikan Memulai kerja Praktek Tepatnya Tanggal 9 Maret 2004 hingga 8 Mei 2004. Jam kerja Praktikan di PT. Multimedia Solusi Prima dimulai pada pukul 7.30 wib hingga Pukul 13.00 wib (hari Selasa,rabu dan jum'at) dan Pukul 7.30 wib hingga 11.30 wib (hari Jum'at) jadi Kerja Praktek dilakukan selama tiga kali seminggu, Tetapi tidak jarang tugas - tugas dibawa pulang ke rumah.

Sistematika Penulisan

Laporan Kerja Praktek ini disusun dan dibagi dalam Lima bab secara terpisah, sistematikanya sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan atau menerangkan secara lugas dan singkat mengenai latar belakang kerja praktek, maksud dan tujuan kerka praktek serta sistematika penulisan laporan kerja praktek .

BAB II. TINJUAN UMUM MULTIMEDIA

Bab ini membahas tentang multimedia dan membahas sedikit tentang definisi, teori - teori penunjang dalam multimedia serta sejarah dan perkembangan multimedia saat ini.

BAB III. TINJUAN UMUM PERUSAHAAN

Dalam bab ini membahas mengenai sejarah perusahaan, perusahaan dan struktur organisasi perusahaan.

BAB IV. LAPORAN KERJA PRAKTEK

Bab ini membahas tentang Peranan Praktikan Dalam Perencanaan Proyek Pekerjaan Yang Dilakukan Praktikan Selama Kerja Praktek

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang isi ringkasan dan tanggapan dari seorang penulis mengenai kegiatan praktek yang dikerjakanya.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM