# BAB I

# PENDAHULUAN

## I.1. Latar Belakang

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pengembangan dunia kerja dan ketenaga kerjaan menuntuk sumber daya manusia yang berkualitas selaras dengan kebutuhan laporan kerja, maka sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Komuputer Indonesia mahasiswai diwajibkan mengikuti kerja praktek bagi jenjang pendidikan S1(Sarjana 1 ).

Kerja praktek merupakan salah satu komponen dalam pelatihan serta sebagai wadah bagi mahasiswa\i untuk melakukan kegiatan yang nyata atau sebenarnya terhadap materi-materi ataupun praktikum yang diterima di bangku kuliah. Sehingga kondisi itu akan dapat memantapkan proses pemahaman yang diterima sebelumnya di bangku kuliah.

Berdasarkan hal tersebut perlunya pelaksanaan kerja praktek di samping sebagai salah satu syarat kelulusan. Juga untuk menghasilkan tenaga kerja siap pakai, terampil, cekatan, berdisiplin tinggi yang mampou menghasilkan karya hasil seni yang tinggi, yang mempunyai nilai estetika yag tinggi dengan pengetahuan, pengalaman keahlian danketerampilan yang diperoleh dari tempat kerja praktek yang dapat di terapkan langsung dalam dunia kerja yang sesungguhnya.

Salah satu jalan untuk mencapai tujuan tersebut dengan diadakannya Mata Kuliah Kerja Praktek. Dimana mahasiswa harus terjun langsung dalam dunia kerja nyata, supaya dapat mengenal seluk beluk dunia kerja yang sesuai dengan bidang studi yang dimiliki oleh mahasiswa tersebut. Dengan mengenal dunia pekerjaan yang sesungguhnya diharapkan, mahasiswa setelah lulus nantinya dapat langsung berinteraksi serta dapat menerapkan bidang studi yang di miliki mahasisiwa dalam dunia kerja yang sesungguhnya.

## 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

Maksud dari penulis melaksanakan kerja praktek ini adalah:

1. Untuk mencoba mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang didapat dari perkuliahan di dunia kerja.

2. Untuk mengetahui sejauhmana bidang kerja Desain Komunikasi Visual pada lapangan pekerjaan profesi desain.

Adapun tujuan dari penulis melaksanakan kerja praktek ini adalah:

1. Untuk mengetahui sejauhmana ilmu yang didapat dari perkuliahan dapat diaplikasikan di dunia kerja yang sesungguhnya.
2. Untuk memperoleh masukan dari lapangan kerja guna mengembangkan ilmu dan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan sehingga kerja praktek yang dilakukan penulis dapat berinteraksi dan mengkondisikan dengan lapangan kerja yang sesungguhnya.
3. Supaya dapat memperoleh pengetahuan dari dalam hal pekerjaan yang berhubungan dengan mata kuliah Desain Komunikasi visual.
4. Memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Fakultas Desain dan Seni, Jurusan Desain Komunikasi Visual Program Studi Strata-1 Universitas Komputer Indonesia Bandung.

Berdasarkan point-point diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa mahasiswa diperkenalkan dalam dunia kerja sebagai latihan untuk mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang didapat dari perkuliahan dan bekal pengalaman untuk dapat terjun langsung dalam dunia pekerjaan yang sesungguhnya guna memperoleh masukan dari lapangan pekerjaan melalui kerja praktek untuk mengembangkan ilmu dan pengetahuan, sehingga melalui kerja praktek yang di lakukan, mahasiswa dapat menyesuaikan dengan kondisi lapangan kerja yang sesungguhnya, yang sejalan dengan perkembangan IPTEK.

## I.3. Proses dalam Kerja Praktek

### 1.3.1. Proses Pendaftaran Kerja Praktek

Pada saat mengambil mata kuliah kerja Praktek, mahasiswa dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja nyata. Adapun sebelum memasuki dunia kerja profesi, Mahasiswa harus memenuhi beberapa persyaratan birokrasi formal, seperti halnya melamar pekerjaan. Perguruan Tinggi menyediakan format birokrasi formal untuk persyaratan kerja praktek, Mahasiswa dapat mengajukan permintaan pembuatan format Lamaran Pekerjaan tersebut ke Bagian Sekretariat Jurusan, Dalam hal ini adalah Ambarsih Ekawardhani S.Sn. Sebagai syarat pengesahan surat, kemudian surat lamaran pekerjaan tersebut oleh mahasiswa itu sendiri di sampaikan ke alamat yang dituju.

Adapun alamat perusahaan yang dituju adalah kepada Bagian Personalia yang mengatur dan mengurusi Bagian Kepegawaian, karena yang berwenang untuk mengatur dan menerima surat lamaran pekerjaan adalah Bagian Personalia.

### 1.3.2. Proses Pengajuan Kerja Praktek

Setelah semua persayratan yang diajukan mahasiswa di dalam linkup kampus, selanjutnya mahasiswa memaksukan lamaran yang ada ke perusahaan yang telah ditunjuk oleh mahasiswa sebagai tempat kerja praktek tersebut. Mahsiswa selanjutnya berhubungan dengan perusahaan untuk interview tentang basic-basic dasar apa yang dimiliki oleh mahasiwa. Setelah dapat kesepakatan kemudian perusahaan menerima mahasiswa dan perusahaan menunjuk salah satu orang pegawai di kantor tersebut untuk membimbing mahasiswa untuk bekerja layakanya seseorang pegawai yang baru training.

### 1.3.3. Proses Awal Dalam Kerja Praktek

Mahasiswa mulai dikenalkan oleh suasana kantor. Kemudian mahasiswa dipersilahkan untuk beradaptasi mengenai pekerjaanya. Mahasiswa juga diperkenankan untuk bertanya kepada pembimbing mengenai masalah pekerjaan tersebut. Mahasiswa memberikan laporan kepada pembimbing kampus bahwa mahasiswa telah diterima di perusahaan tersebut.

### 1.3.4. Proses Dalam kerja praktek

Setelah melapor mahasiswa menentukan mulai kapan mahasiswa mulai bekerja. Mahasiswa diberikan waktu tiga bulan oleh pihak kampus dalam melaksanakan kerja praktek, sedangkan dalam kesepakatan dengan pihak perusahaan, perusahaan hanya memberikan waktu satu bulan untuk ikut kerja di dalam perusahaan tersebut. Dalam waktu satu bulan itu mahasiswa bekerja sesuai dengan peraturan yang diterapkan oleh perusahaan.

Dalam kerja praktek ini penulis mendapatkan tempat kerja praktek di sebuah perusahaan yang bernaung dalam PT. Dimensi Kreativisindo yang memproduksi Majalah anak muda di bandung yaitu **Majalah Cool n' Lovely**. Dalam kerja praktek ini praktikan ikut membantu mengerjakan sebuah majalah yang dikemas dalam CD interkatif atau yang disebut oleh pihak Cool n' lovely sebagai D-mags. D-mags ini merupakan satu kesatuan

paket dari Majalah cetak yang akan dijual bebas. Dalam pengerjaan D-mags ini penulis akan menjelaskan secara lengkap semua pekerjaan yang dialami praktikan pada bab berikutnya.

### 1.3.5. Proses Akhir Kerja Praktek

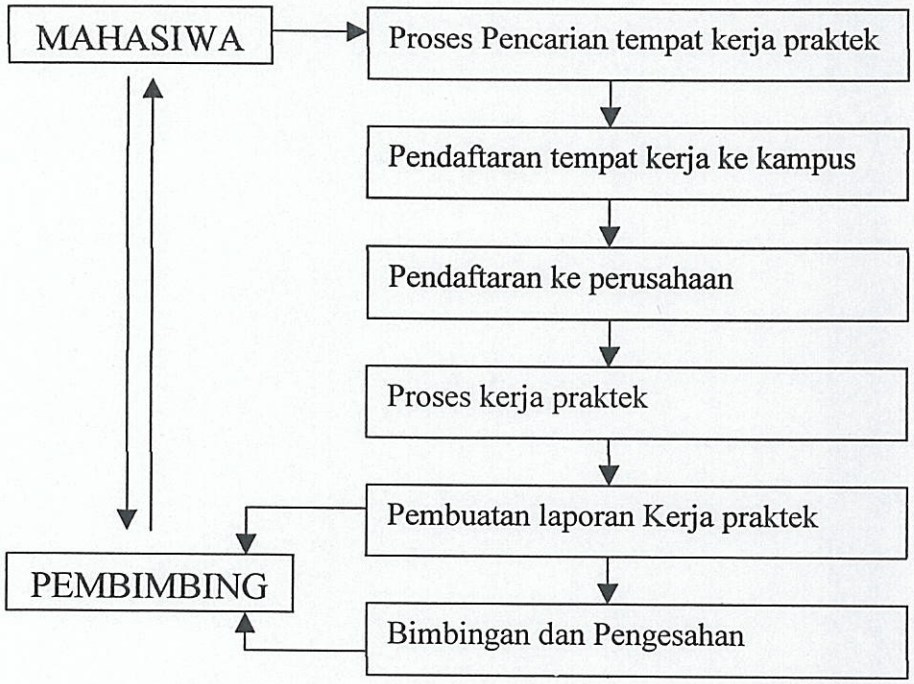
Dalam Proses akhir pengerjaan kerja praktek praktikan dipersilahkan untuk mengikuti bimbingan akhir dengan pembimbing dari perusahaan. Mahsiswa kemudian meminta format penilaian yang telah diserahkan diawal masuk ke perusahaandan yang telah diberi nilai oleh pihak perusahaan dan kemudian untuk diserahakan di dosen pembimbing kampus sebagai pelengkap laporan kerja praktek. Mahasiswa meminta ijin untuk meninggalkan perusahaan dan kemudian mahasiswa diwajibkan menyusun semua laporan tentang pekerjaanya.

### 1.3.6. Proses Pembuatan Laporan Kerja Praktek

Setelah masa kerja praktek berakhir mahasiswa diwajibkan untuk mengerjakan laporan semua pengalaman kerja yang kemudian disahkan oleh para pembimbing. Selama kerja praktek mahasiswa menuliskan semua yang didapat dari perusahaan. Waktu pengerjaan ini adalah tanggal 17 maret 2004 Sampai dengan 17 April 2004. Proses pembuatan ini dilakukan berasama dengan dosen pembimbing yang diturujuk oleh kampus, dalam fakultas desain dan seni bertindak sebagai koordinator kerja praktek dan pembimbing adalah Bpk. Lutfi Ahadi Arianto S.Sn.

Setelah laporan ini selesai mahasiswa memberikan laporan ini ke pihak pembimbing, ketua jurusan , koordinator dan perusahan untuk meminta tanda tangan pengesahan. Kemudian mahasiwa membukukan laporan tersebut dan kemudian untuk disumbangkan ke perpustakaan kampus dan diberikan ke dosen pembimbing untuk dinilai.

### 1.3.7 Skema Proses Kerja Praktek




## 1.4. Sistematika Pembahasan

BAB I. PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang permasalahan, maksud dan tujuan, proses dalam kerja praktek yang mencakup proses pendaftaran, pengajuan, awal kerja praktek, dalam kerja praktek, akhir kerja praktek, pembuatan laporan dan sekema proses kerja praktek.dan kemudian diteruskan dengan sistematika pembahasan

BAB II. TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

Menguraikan secara umum pengertian MAJALAH MULTIMEDIA INTERAKTIF,

BAB III. TINJAUAN PERUSAHAAN PT. DIMENSI KREATIVISINDO

Menguraikan secara jelas mengenai profil perusahaan, sejarah perusahaan struktur organisasi, sistem dan jam kerja, skema metode dan program kerja serta proyek yang sudah di kerjakan dalam ruang lingkup perusahaan.

BAB IV. LAPORAN KERJA PRAKTEK

Menguraikan peranan praktikan dalam perencanaan proyek serta pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktek.di PT. DIMENSI KREATIVISINDO

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Menguraikan kesimpulan dan saran mengenai manfaat dari mata kuliah kerja praktek dan hal-hal yang berkaitan dengan pembahasan laporan yang sudah dibuat.