BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah.

Perkembangan masyarakat yang dipacu oleh kemajuan tehnologi komunikasi yang semakin canggih menunjukkan pengaruh yang kuat terhadap perkembangan media massa, tetapi dilain pihak secara terbalik ini menimbulkan dampak yang teramat kuat pula terhadap masyarakat.

Perusahaan percetakan dan penerbitan bisa dikatakan sebagai jembatan penghubung antara lembaga, perusahaan swasta/pemerintah dengan lapisan masyarakat secara efektif dan terarah. Untuk menjadi suatu badan usaha yang bergerak di bidang industri **grafika**, dukungan teknologi perangkat keras (*hardware*) sangat penting, guna menghasilkan kualitas produk yang diharapkan setiap konsumen.

Dalam proses pracetak, semua pengerjaan mulai dari pembuatan desain, *setting*, *layout* sampai dengan **reprografi** sudah menggunakan computer **(komputerisasi)** sehingga memungkinkan kita untuk bekerja cepat dan tepat. Suatu proses desian dimulai dengan pencarian ide atau gagasan, proses pengerjaan sampai dengan proses produksi, diperlukan peranan teknologi; walaupun tidak semua harus menggunakan sentuhan teknologi seperti halnya pada proses pencarian ide atau gagasan, peranan teknologi ada keterbatasannya. Dalam menyingkapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, kita dituntut sebagai kaum **intelektual** untuk mengikuti perkembangan tersebut yang sangat bermanfaat bagi disiplin ilmu yang kita ambil.

Penulis sebagai seorang komunikator, harus senantiasa berupaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam berkomunikasi. Dalam hal ini percetakan dan penerbitan tidak hanya dianggap sebagai sebuah karya seni melainkan juga sebagai media informasi yang tentunya tujuan dari semua ini adalah bisa menjual (**profit**) karena kepuasan konsumen adalah sebagai kunci untuk mencapai keuntungan.

1.2. Maksud dan tujuan.

Adapun maksud dari adanya kerja praktek ini yaitu untuk memperoleh dan menambah pengalaman bagaimana kita bisa menerapkan ilmu kita dilapangan sehingga bila kita telah lulus nanti sedikitnya memiliki bekal apa yang akan kita kerjakan nanti.

Adapun tujuan dari adanya kerja praktek itu sendiri yaitu agar mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari bangku kuliah dan untuk mendapatkan pengalaman yang nyata.

1.3. Proses dalam kerja praktek.

Pertama-tama sebelum kita mengerjakan kerja praktek, kita harus melakukan beberapa proses terlebih dahulu, proses tersebut diantaranya yaitu:

1.3.1. Proses pendaftaran kerja praktek.

Kita dapat mencari dan mendapatkan suatu perusahaan yang sesuai dengan disiplin ilmu kita. Setelahkita mendapatkan alamat perusahaan yang dituju, selanjutnya kita mendaftarkan diri dan mengirim surat lamaran yang dibuat dari kampus untuk dikirimkan kepada perusahaan tersebut.

1.3.2. Proses pengajuan kerja praktek.

Setelah kita mendapatkan mata kuliah kerja praktek kita wajib mencari perusahaan untuk mengajukan dan mendaftarkan diri untuk melakukan kerja praktek pada perusahaan tersebut.

1.3.3. Proses awal kerja praktek.

Pada hari pertama kita langsung diberikan suatu pekerjaan grafis untuk mencoba kemampuan kita dengan menggunakan komputer.

1.3.4. Proses dalam kerja praktek.

Dalam proses kerja praktek kita diberikan kebebasan dalam melakukan kreatifitas dalam pekerjaan tersebut yang dituangkan dalam suatu karya.

Setelah itu karya kita yang sudah selesai akan diperlihatkan untuk mendapatkan persetujuan dalam kerja praktek ini kita tidak sepenuhnya kerja karena kita masih mengikuti perkuliahan, oleh karena itu kita diberi sedikit kelonggaran. Kerja praktek yang kita lakukan dimulai pada pukul 09.00 WIB sampai pada pukul 15.00 WIB karena komputer yang disediakan akan dipakai. Tentu saja pekerjaan yang dilakukan dalam satu proyek tidak dapat diselesaikan dalam satu hari. Selama dua jam pertama kita mengerjakan rancangan sampul buku sekolah, dengan rancangan yang berbeda-beda. Pada hari selanjutnya mengerjakan rancangan iklan untuk koran dengan model yang berbeda-beda pula. Kita menggunakan *software Corel Draw 10* dan mengedit foto-foto menggunakan *software Adobe Photoshop 7*. Pukul 12.00 WIB sampai 12.30 WIB kita istirahat.

1.3.5. Proses akhir kerja praktek.

Setelah masa kerja praktek kita berakhir, yang harus kita lakukan adalah memulai mencari data dan menyusun laporan untuk diserahkan kepada **koordinator** kerja praktek dan menjelaskan pekerjaan apa yang kita lakukan selama bekerja disana.

1.3.6. Proses pembuatan laporan kerja praktek.

Dalam proses pembuatan laporan kerja praktek kita harus menentukan suatu judul laporan kerja praktek tersebut. Setelah kita mencari data dengan isi judul laporan tersebut supaya bisa dipertanggung jawabkan.

1.3.7. Skema proses kerja praktek.

Mencari dan mendaftarkan diri untuk melakukan kerja praktek dengan mengajukan surat lamaran yang dibuat oleh kampus kemudian surat lamaran tersebut dikirimkan kepada perusahaan yang kita tuju untuk melakukan kerja praktek. Setelah perusahaan tersebut menerima kita, kita langsung dihadapkan pada suatu pekerjaan yang diberikan oleh perusahaan. Pada saat melakukan kerja praktek kita mengerjakan suatu karya berupa; sampul buku

sekolah SMP yaitu buku pelajaran **Biologi** dan buku pelajaran **Fisika**. Selain buku sekolah kita juga mengerjakan suatu rancangan iklan perusahaan untuk diterbitkan di koran. Setelah dua bulan kita melakukan kerja praktek, kita segera memulai mencari data dan menyusun laporan untuk diserahkan kepada koordinator kerja praktek.

1.4. Sistematika pembahasan.

Sistematika dalam penulisan laporan ini dibuat agar pembaca mengetahui secara singkat isi dari setiap bab pada laporan ini. Adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut :

BAB I : Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, maksud dan tujuan, proses dalam kerja praktek.

BAB II : Bab ini membahas tentang tinjauan perusahaan PT. Granesia secara umum.

BAB III : Bab ini membahas tentang tinjauan perusahaan PT. Granesia secara khusus seperti : Profil perusahaan, sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi, dan jenis pekerjaan yang diterima.

BAB IV : Bab ini membahas tentang laporan kerja praktek yang mencangkup peranan praktikan dalam perancangan proyek dan pekerjaan praktikan selama kerja praktek.

BAB V : Bab ini membahas tentang kesimpulan dari keseluruhan pembahasan laporan ini.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM