BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setelah ditemukannya mesin cetak pertama oleh Johanes Gutenberg, maka kebutuhan visualisasipun menjadi mudah untuk dikerjakan dan diperbanyak, terutama yang berbentuk teks. Hal ini sangat membantu kita dalam segala bidang. Perkantoran, penerbit, media massa dan yang lainnya, kini dapat dengan cepat dan mudah untuk memperbanyak datanya dengan hasil yang lebih baik.

Saat ini kebutuhan percetakan sangat global, yaitu hampir setiap barang membutuhkan percetakan. Sebagai satu contoh, kemasan makanan yang akan lebih menarik bila menggunakan visual dibandingkan dengan kemasan yang polos. Sehingga perusahaan makanan selain mengembangkan kualitas produknya, perusahaan tersebut mengembangkan pula kualitas kemasannya yang dapat berfungsi sebagai identitas atau untuk menarik perhatian konsumen. Dari banyaknya kebutuhan terhadap percetakan, meningkat pula media yang dapat digunakan, dan kita sebut sebagai inovasi media. Seperti cetakan pada kaleng, *T-Shirt*, plastik, kaca dan sebaginya.

Salah satu dari yang paling penting membutuhkan percetakan, ialah buku. Karena buku terdiri dari beberapa lembar kertas yang berbentuk teks atau gambar. Besarnya kebutuhan masyarakat terhadap buku, maka penulis memerlukan penerbit sebagai sarana untuk memperbanyak hasil karyanya.

Buku menjadi salah satu sumber pengetahuan, informasi, iklan bahkan hiburan yang tidak kalah menarik dari media lain yang lebih canggih. Sampai saat ini buku merupakan media yang paling praktis untuk meningkatkan pengetahuan walaupun setiap media pasti mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Efek gambar yang bergerak dan suara yang dimiliki perangkat audio-visual mungkin saja bisa lebih baik dalam mengkomunikasikan perasaan pencipta film atau acara. Tapi suatu tukar

pikiran yang mendalam dan dialog yang tuntas hanya dapat kita peroleh lewat buku, yaitu kita dapat merenungkan, mencerna dan memahami secara rinci.

Namun sayang sekali, menurut survei jumlah buku yang diterbitkan dan pembaca di Indonesia, masih jauh lebih sedikit dibandingkan dengan negara-negara lain yang telah maju. Ini menjadi tantangan bagi penerbit untuk lebih meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap buku, baik dari segi kualitas atau tampilan yang dapat merarik perhatian.

Minat masyarakat terhadap buku menjadi sasaran utama bagi penerbit, sehingga untuk menghasilkan buku-buku yang baik dan bermutu, sangat dibutuhkan profesionalisme kerja pada bidangnya, yaitu kerjasama antara penulis, penerbit, desainer dan pemasaran.

Untuk itu, peranan desain dalam dunia penerbitan sangat penting. Karena dalam penciptaan sebuah desain tidak hanya suapaya terlihat bagus, melainkan desain mempunyai konsep-konsep tertentu yang sangat penting, dan ini memerlukan kerja yang profesional.

Sesuai dengan jurusan yang penulis pelajari yaitu desain komunikasi visual, maka pada kerja praktek di penerbit buku ALFABETA penulis ditempatkan pada bagian desain kulit (cover designer).

1.2. Maksud dan Tujuan

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual diwajibkan untuk melaksanakan kerja praktek dan membuat laporan akhir sebagai syarat kelulusan. Mata kuliah kerja praktek diperlukan untuk memperkenalkan serta memberikan kesempatan kepada setiap mahasiswa/I untuk mengetahui, mendalami, dan menerapkan ilmu yang diterima selama pendidikan kedalam aplikasi dunia kerja. Ilmu yang penulis pelajari khususnya dalam bidang desain dan dapat

diaplikasikan ke dalam pembuatan desain kulit, diantaranya :

- Desain Komunikasi Visual
- Huruf dan Tipografi
- Komputer Aplikasi Microsoft Word, Corel Draw, Photo Shop dan Page Maker
- Teori Warna
- Metode Produksi Grafika

Adapun tujuan yang lainnya sebagai berikut :

1. mengetahui ruang lingkup tugas masing-masing bagian
2. mendapat gambaran mengenai situasi kerja secara nyata
3. memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru dalam hal proses pencetakan
4. mendidik mahasiswa, khususnya mahasiswa desain komunikasi visual agar disiplin dalam melaksanakan tugasnya
5. menuntut mahasiswa agar menjadi tenaga yang profesional
6. menyiapkan tenaga yang siap pakai sesuai dengan bidangnya

1.3. Proses dalam Kerja Praktek

Pelaksaanaan kerja praktek dilakukan di perusahaan yang berkaitan dengan jurusan yang kita pelajari di perguruan tinggi, mahasiswa diwajibkan untuk memenuhi kewajiban dan tata tertib yang berlaku di perusahaan tersebut.

Sebelum melaksanakan kerja praktek di Penerbit ALFABETA terlebih dahulu mahasiswa harus memenuhi prosedur pelaksanaan kerja praktek sebagai berikut :

1.3.1. Proses Pendaftaran Kerja Praktek

Mahasiswa dapat memilih perusahaan dan kota sesuai keinginan sendiri, kemudian meminta persetujuan terhadap dosen pembimbing kerja praktek, dan dosen akan memberikan pengarahan untuk melaksanakan kerja praktek tersebut.

1.3.2. Proses Pengajuan Kerja Praktek

Proses yang dilakukan mahasiswa dalam pengajuan kerja praktek, yaitu :

- Mahasiswa mengajukan permohonan tertulis pada perusahaan bersangkutan
- Permohonan yang berisi surat pengantar yang ditandatangani oleh dosen mata kuliah kerja praktek
- Setelah pihak perusahaan mengizinkan mahasiswa untuk kerja praktek di perusahaannya, pihak perusahaan membuat surat penerimaan yang menjelaskan bahwa mahasiswa tersebut diterima untuk kerja praktek di perusahaannya.

1.3.3. Proses Awal Kerja Praktek

Setelah mahasiswa disetujui untuk kerja praktek di perusahaan tersebut dengan waktu kerja dan bidang yang telah ditentukan oleh perusahaan, maka mahasiswa harus bekerja sesuai ketentuan dan peraturan yang ada pada perusahaan.

Pada awal kerja praktek, mahasiswa mendapat pengantar dari fakultas berupa lembaran daftar hadir dan nilai untuk diserahkan kepada perusahaan.

1.3.4. Proses dalam Kerja Praktek

Dalam melaksanakan kerja praktek mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh pada bangku kuliah. Pelaksanaan ini dibantu oleh pembimbing lapangan sehingga sehingga mahasiswa selain menerapkan ilmunya juga mendapat petunjuk praktikum dari pembimbing lapangan sebagai kerja nyata.

Setiap melakukan kerja praktek mahasiswa menulis daftar hadir yang telah diserahkan kepada pembimbing lapangan pada saat awal kerja praktek. Mahasiswa diharapkan mampu belajar dan bekerja sesuai dengan tujuan kerja praktek yang telah diuraikan.

1.3.5. Proses Akhir Kerja Praktek

Hasil yang kita kerjakan selama kerja praktek, kemudian dinilai pada lembaran nilai oleh pembimbing lapangan dan mahasiswa melampirkannya pada laporan hasil kerja praktek

1.3.6. Proses Pembuatan Laporan Kerja Praktek

Setelah selesai melaksanakan kerja praktek dengan waktu yang telah ditentukan, mahasiswa meminta data-data perusahaan, mencari referensi, dan menyususun laporan kerja praktek sesuai dengan pekerjaan yang telah kita lakukan, dengan asistansi dosen pembimbing dan disetujui olehpembimbing lapangan.

1.4 Sistematika Pembahasan

penulis menyusun laporan ini menjadi lima bab. Adapun sistematika pembahasannya sebagi berikut :

BAB I PENDAHULUAN : Berisi latar belakang penulisan laporan tentang alasan mengangkat masalah yang terdapat ditempat kerja praktek hingga dikemukakannya dalam bentuk laporan tertulis, membahas tentang perumusan masalah yang mencakup rumusan mengenai masalah yang diangkat, maksud dan tujuan kerja praktek, proses dalam kerja praktek, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN UMUM PENERBITAN : Berisi tinjauan umum yang memuat isi dari penulisan berdasarkan studi literature yaitu tinjauan umum sesuai dengan berbagai teori yang digunakan yang didapat dari kegiatan akademik dan juga diajarkan ditempat kerja praktek yang dalam hal ini adalah hal-hal yang berhubungan dengan penerbitan dan percetakan.

BAB III TINJAUAN PENERBIT ALFABETA : Membahas tentang laporan khusus dari penulisan laporan kerja praktek . Mulai dari profil perusahaan, sejarah singkat Alfabeta, struktur organisasi, dan jenis pekerjaan yang diterima.

BAB IV LAPORAN KERJA PRAKTEK : Membahas tentang apa yang mahasiswa kerjakan ditempat kerja praktek di penerbit Alfabeta dengan proses pekerjaan yang dilakukan.

BAB V PENUTUP : berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah inti yang bisa dicerna dari penulisan laporan kerja praktek yang bersangkutan. Sedangkan saran adalah sumbangsih yang dapat diberikan untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik.