BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Peran dunia pendidikan sangat penting bagi kesiapan mental para anak didiknya agar menjadi sumber daya manusia yang siap untuk memasuki dunia kerja, seperti kita ketahui bersama persaingan dalam dunia kerja saat ini sangat ketat, begitu ketatnya sampai banyak lulusan-lulusan yang menjadi pengangguran dalam tiap tahunya, setiap tahun semakin bertambah banyak. Hal ini menjadikan para orang tua siswa semakin pesimis untuk memberikan kepercayaan penuh pada anaknya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Karena tidak sedikit lembaga-lembaga pendidikan yang ada sekarang hanya dijadikan sebagai sebuah media untuk memenuhi kepentingan pribadi, dalam rangka memperkaya diri. Hal ini dapat di lihat di beberapa lembaga pendidikan yang menuntut biaya pendidikan lebih besar akan tetapi memberikan sedikit sarana kepada siswanya dalam mengeksplorasi diri agar lebih baik dari yang sebelumnya.

Untuk mencapai hasil yang diinginkan tanggung jawab sebenarnya tidak sepenuhnya dibebankan kepada lembaga-lembaga pendidikan, artinya para siswa juga harus mempersiapkan diri untuk berpikir kritis, kreatif dan mau bekerja keras sebelum ia masuk dalam dunia pendidikan, dengan bimbingan para pengajar tentunya, karena itulah yang dinamakan dengan proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar para siswa juga seharusnya sadar bahwa bukan hanya pelajaran-pelajaran wajib saja yang harus dipelajari dan dipahami akan tetapi lebih kepada cara bersosialisasi baik dengan sesama pelajar maupun dengan lingkunganya, karenaitulah hal terpenting yang akan mereka hadapi dalam dunia kerja nanti.

Di dunia pendidikan yang kurang kondusif untuk masyarakat kita yang masih rentan dengan pola pikir yang menganggap bahwa dunia pendidikan adalah hal yang tidak penting dalam kehidupan, semakin menjadikan dunia pendidikan kita terpuruk, terlebih biaya yang harus dikeluarkan teramat mahal bagi sebagian kalangan, hanya sebagian kalangan saja yang dapat menjangkaunya.

Sebagian masyarakat kita beranggapan bahwa mungkin dengan menyekolahkan anaknya di sebuah lembaga-lembaga yang siap kerja atau lembaga-lembaga yang mengajarkan keahlian khusus adalah jalan keluar yang paling baik dalam mengahadapi dunia kerja yang kompetitif.

Dalam dunia Desain dan Seni khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual memberikan para siswanya kemampuan dasar guna menghadapi tantangan yang lebih besar dalam dunia kerja. Di tambah dengan diberlakukanya mata kuliah yang mengharuskan para siswanya melakukan kerja peraktek di setiap perusahaan-perusahaan, sesuai dengan keahlian yang dimiliki dan telah dikembangkan selama dalam perkuliahan. Tujuanya adalah membantu setiap mahasiswa agar siap secara mental dalam menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya.

I.2 Maksud dan Tujuan

Secara spesifik maksud dan tujuan yang ingin di capai dalam pelaksanaan mata kuliah kerja peraktek ini adalah menambah perbendaharaan ilmu pengetehuan serta wawasan yang dimiliki tiap siswa agar semakin kaya akan pengetahuan dalam bidang yang digelutinya semasa diperkuliahan, disamping itu kesiapan mental para mahasiswa untuk masuk dalam duania kerja merupakan faktor penting, hal-hal yang didapat di luar kampus secara langsung akan membantu dalam menguatkan pola fikinya untuk menghadapi dunia kerja.

Tujuan pembahasan laporan yang penulis susun adalah sebagai berikut :

1. Tujuan kerja peraktek

Mendapatkan gambaran yang nyata tentang rasional suatu perusahaan, mengaplikasikan ilmu yang didapat selama dalam masa perkuliahan sekaligus memperluas wawasan.

2. Tujuan pembahasan

Agar dapat mengetahui dan mengkaji sampai sejauh mana ilmu dan wawasan yang di peroleh selama dalam masa perkuliahan dengan bidang pekerjaan yang digeluti.

3. Tujuan penulisan makalah

Sebagai laporan akhir dalam mata kuliah kerja peraktek sekaligus untuk memenuhi salah satu syarat dalam pengambilan tugas akhir.

I.3 Peluang Desain Grafis

Profesi desain grafis sendiri baru dikenal setelah pertengahan abad keduapuluh yang salah satunya berangkat dari adanya kegiatan-kegiatan dari 'seniman grafis' dan 'artis komersial' dalam kegiatan promosi dan periklanan, yang kemudian karena makin dirasakan kebutuhannya maka berkembang pula ke bidang-bidang lain.

Pada mulanya desain grafis mengeksplorasi bentuk-bentuk bahasa visual yang bisa dengan singkat dikenali dan dipahami maksud atau pesan yang hendak dikomunikasikan kepada audinesi yang dituju, sebuah bahasa yang mempunyai pemaknaan tunggal. Dimana meta-narasi yang dikembangkan kemudian adalah bahwa diklaim adanya sebuah cara

pengolahan desain grafis yang dianggap mampu memenuhi kebutuhan komunikasi dalam bahasa visual yang dikenali bersifat universal.

Mulai dari gerakan Seni dan Kerajinan (Arts & Crafts Movement) kemudian masa Art Nouveau hingga tiba di masa modern Art Deco, muncul media desain grafis yang paling besar peranannya dalam menampilkan gaya-gaya desain yaitu poster, baik yang bersifat komersil maupun propaganda sosial kebudayaan dan militer. Kemajuan teknik dan perkembangan gaya-gaya desain banyak mencuat ditampilkan lewat media yang satu ini.

Pada masa sekarang wilayah jelajah desain grafis relatif luas, mulai dari perencanaan cover buku fiksi dan nonfiksi berikut layout halaman isi, majalah, koran, tabloid, cover kaset, CD, VCD, kalender, brosur, leaflet, katalog pameran, stationary, sign system, web design, logo, corporate identity, peta lokasi, brandname, kemasan (*packaging*), poster, pembuatan berbagai ilustrasi hand drawing dan airbrush, serta banyak lagi ragamnya. Tetapi, yang jelas, desain grafis erat kaitannya dengan proses cetak. Melalui media cetakan ini, desain grafis berfungsi sebagai jembatan penghubung antara para pihak yang berkepentingan di dalam dunia bisnis dan hal-hal yang berkaitan dengan media komunikasi.

Oleh karena itu kegiatan desain grafis sangat akrab dengan kehidupan manusia. Kegiatannya selalu mengiringi manusia, selama manusia bergaul dengan alat atau perabotan dan juga kebutuhan sehari-hari. Keberadaannya jelas tidak bisa dipisahkan dengan sejarah manusia, dengan kalimat lain selama manusia hidup maka disain grafis akan selalu hidup bahkan akan terus berkembang karena desain adalah satu upaya manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

I.4 Proses Dalam Kerja Praktek

proses dalam kerja praktek mengikuti prosedur-prosedur yang telah ditetapkan oleh fakultas, akan tetapi ada hal-hal lain yang mengharuskan kita mengikuti prosedur yang ada pada perusahaan yang kita masuki, seperti pengaturan jadwal dan lamanya kerja peraktek. Pengaturan jadwal disesuikan dengan jadwal kuliah, dengan kata lain perusahaan berhak dalam menentukan jadwal kerja peraktek selama tidak mengganggu proses belajar mengajar dalam perkuliahan.

Perusahaan memberi kebijakan untuk hanya menampung mahasiswa sebanyak 3 orang, dalam pelaksanaanya kerja peraktek dilakukan 3 kali dalam seminggu diluar jam perkuliahan, yaitu senin, kamis dan sabtu.

Tahap–tahap dalam memenuhi kuliah kerja praktek :

1. mencari lokasi kerja peraktek yang diinginkan dengan cara survei langsung, atau menggunakan jasa telepon.
2. Meminta surat pengantar kerja praktek di kesekretariatan Fakultas Desain dan seni jurusan Desain Komunikasi Visual untuk diberikan kepada perusahaan-perusahaan yang dipilih.
3. Mendatangi perusahaan yang bersangkutan untuk memberikan surat pengantar yang sudah dibuat kepada bagian kehumasan perusahaan, atau yang bertanggung jawab akan kerja praktek mahasiswa.
4. mengadakan interview secara singkat mengenai maksud dan tujuan serta kesungguhan mahasiswa dalam melaksanakan kerja peraktek.
5. Melihat secara langsung, mempelajari, sistem kerja nyata dalam perusahaan juga diberi kepercayaan untuk membantu membuat alternatif-alternatif desain untuk sebuah proyek.
6. Selesai dalam kerja praktek, praktikan mencari data baik itu dari perusahaan, maupun dari sumber lain untuk dijadikan bahan laporan.

7. Menyusun laporan kerja praktek, yang kemudain diasistensi bab demi bab oleh dosen pembimbing kerja praktek.

Lamanya kerja praktek berlangsung tiga bulan, hal ini merupakan kebijakan yang diberikan oleh PT. Duta Media Grafika.

I.4.1 Proses Pendaftaran Praktek Kerja

Sebelum mendaftarkan peraktek kerja praktikan akan mendapatkan pengarahan dari dosen pembimbing, diawali dengan mengajukan surat permohonan kerja peraktek pada bagian kesekretariatan, surat permohonan dapat diambil kembali dalam waktu 2 hari. Hal ini dilakukan agar dalam melakukan peraktek kerja dapat berjalan dengan lancar.

Surat permohonan yang telah diperoleh kemudian diajukan pada perusahaan dimana praktikan melakukan kerja peraktek, dalam hal ini penulis mengajukan surat permohonan tersebut kepada PT. Duta Media Grafika.

I.4.2 Proses Pengajuan Kerja Praktek

Dalam proses pengajuan kerja peraktek para mahasiswa diharuskan memenuhi beberapa prosedur yang telah ditetapkan oleh dosen pembimbing yaitu membawa surat pengantar yang dibuat oleh sekretariat dimana surat pengantar tersebut telah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing dan ketua jurusan Desain Komunikasi Visual.

Setelah mendapat persetujuan, surat pengantar tersebut kemudian diajukan ke sebuah perusahaan, dimana perusahaan tersebut (PT. Duta Media Grafika) talah memberikan kesempatan untuk melakukan kerja peraktek.

I.4.3 Proses Awal Kerja Praktek

Proses awal peraktikan melakukan kerja peraktek di PT. Duta Media Grafika yang beralamatkan di jalan kasim no. 5 Asia Afrika Bandung – Indonesia, terhitung mulai hari kamis, tanggal 25 maret 2004 sampa 20 mei 2004, dimana praktikan masuk pada pukul 13:00 WIB dan langsung menghadap bapak Tedi sebagai bagian marketing, selanjutnya diserahkan kepada Devisi Multimedia yaitu Bapak Adi Kartono yang kemudian ditetapkan bahwa praktikan dapat melakukan kerja peraktek 3 hari dalam seminggu.

Pada hari itu juga praktikan langsung mendapatkan proyek, pembuatan poster produk-produk Cendo lengkap beserta konsep yang diberikan oleh kepala Devisi Multimedia Bapak Adi Kartono.

I.4.4 Proses Dalam Kerja Praktek

Proses dalam kerja praktek disesuaikan dengan kondisi perusahan, dimana kerja praktek dilaksanakan tiga hari sekali yaitu pada hari senin, kamis dan sabtu yang waktunya tentunya juga disesuaikan yaitu pada pukul13:00 sampai selesai. Proyek yang diberikan di kerjakan dirumah, pada pertemuan berikutnya penulis melakukan presentasi atas karya yang telah dibuat, setelah diterima baru karya tersebut diaplikasikan ke dalam media-media yang telah ditentukan.

I.4.5 Proses Akhir Kerja Praktek

Proses akhir kerja praktek pada tanggal 20 mei 004, dinama pratikan diharapkan memperoleh data-data yang di inginkan sesuai dengan kebutuhan guna penulisan laporan kerja praktek. Pratikan mendapatkan surat keterangan yang telah disahkan oleh Bapak Nana Supriatna selaku manager PT. Duta Media Grafika yang isinya

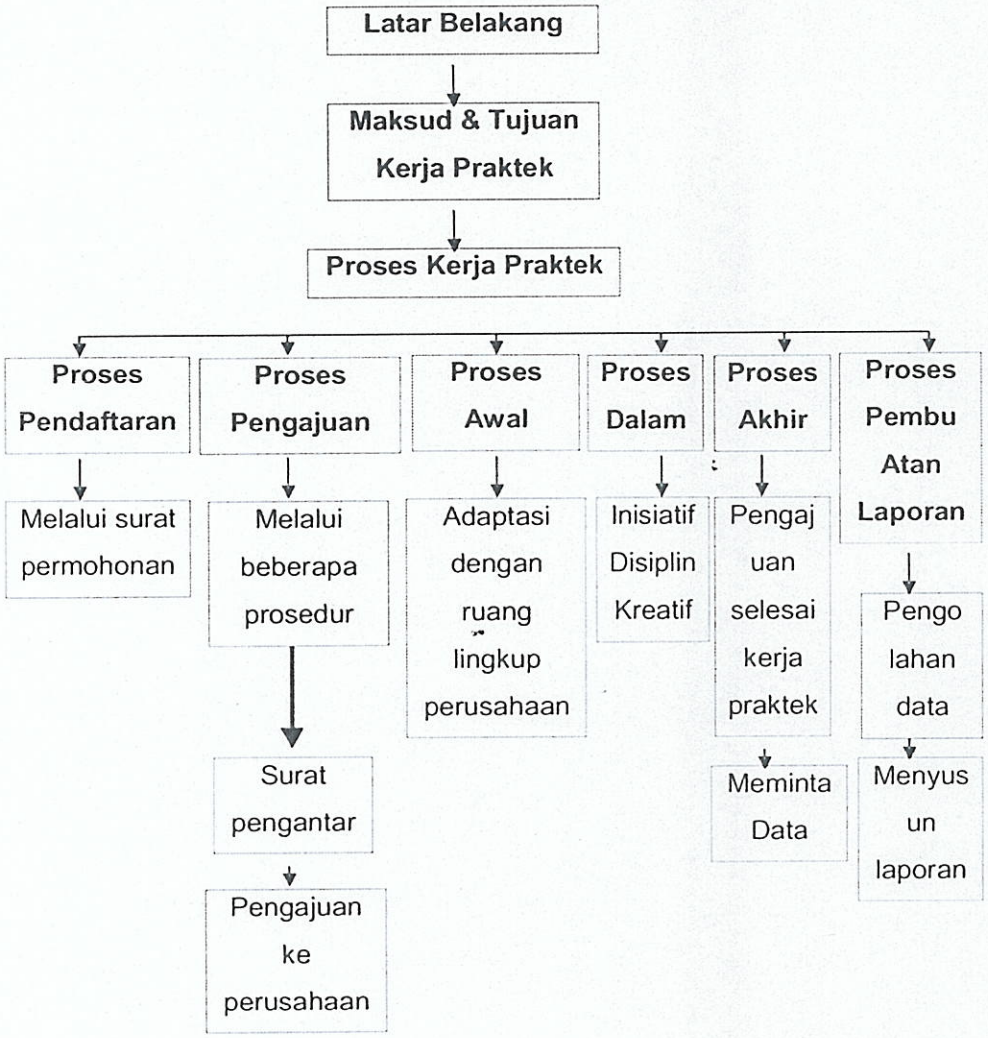
menyatakan bahwa pratikan benar-benar melakukan praktek kerja di perusahan tersebut.

I.4.6 Proses Pembuatan Laporan Praktek Kerja

Dalam Proses pembuatan laporan praktek kerja, penulis tidak mengalami kesulitan dimana penulis sudah melakukan pencarian data terlebih dahulu pada perusahan selama kurang lebih dua bulan dalam masa kerja praktek. Setelah data terkumpul penulis langsung melakukan pembuatan laporan. Adapun langkah –langkah dalam penulisan laporan adalah sebagai berikut :

1. Mencari data yang dubutuhkan
2. Mengolah data yang telah di peroleh.
3. Mengelompokkan data sesuai dengan bab yang telah ditentukan
4. memulai penulisan laporan Kerja praktek.

I.4.7 Skema Proses Kerja Praktek



Bagan :1

I.5 Sistemmatika Penulisan

Dalam Penulisan laporan praktek kerja meliputi dua hal penting yaitu tinjauan perusahaan dan penerapan – penerapan praktek kerja selama di perusahaan. Dalam Laporan praktek kerja yang penulis susun ini melampirkan data – data atau berkas pekerjaan yang telah diselesaikan selama melakukan prektek kerja di PT. Quasar Cipta Mandiri.

Dan isi laporan ini dapat penulis penulis susun sebagai berikut :

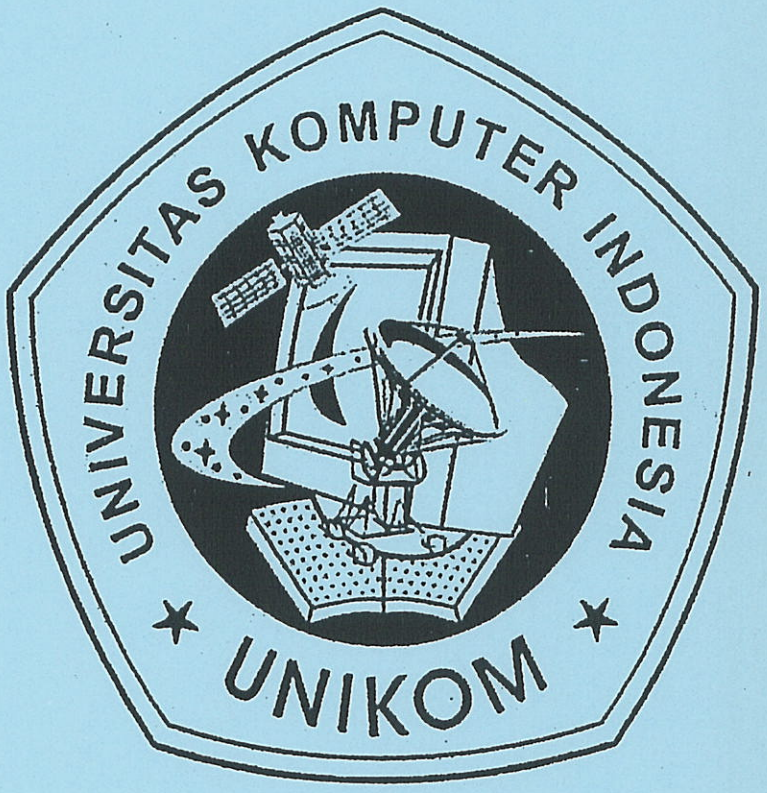
BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang diadakan praktek kerja sebagai mata kuliah suatu perguruan tinggi, maksud dan tujuan praktek kerja khususnya dalam lingkup desain komunikasi visual. Memaparkan prosedur dalam prktek kerja dan sistematika pembahasan dalam penyusunan laporan praktek kerja.

BAB II Tinjauan Umum Perusahaan, Berisi tentang Pengertian biro iklan (Advertising) dan pengertian tentang perusahaan.

BAB III Tinjauan Perusahaan PT. Duta Media Grafika, berisi tentang profil perusahaan, sejarah singkat serta struktur organisasinya.

BAB IV Laporan Praktek Keja, berisi tentang peranan Praktikan dalam perencanaan, pekerjaan yang dilakukan selama praktek kerja.

BAB V Penutup, Kesimpulan tetntang proses kerja desain komunikasi visual selama di perusahaan.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM