BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan dunia kerja dan ketenagakerjaan menuntut sumber daya manusia yang berkualitas selaras dengan kebutuhan kerja, maka sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Komputer Indonesia mahasiswa/i diwajibkan mengikuti kerja praktek.untuk mengembangkan profesi sejalan dengan ilmu atau bidang yang digeluti adalah salah satu hal yang dicita-citakan mahasiswa/i pada umumnya. Maka dari itu Universitas Komputer Indonesia mewajibkan mahasiswa/i untuk mengikuti mata kuliah kerja praktek yang dapat dilaksanakan dilembaga-lembaga yang berhubungan dengan dunia desain komunikasi visual.

Kerja Praktek merupakan mata kuliah wajib bagi para mahasiswa desain. Dalam mata kuliah Kerja Praktek menjadi satu bukti 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 harus lembur, mengahadapi klien dengan berbagai karakter, sampai lingkungan kerja yang menempatkan diri kita untuk bersikap mandiri. Sebagai seorang yang nantinya akan memasuki dunia kerja, tentunya lewat kerja praktek ini akan menjadi tolak ukur agar menjadi lebih terbiasa dan terlatih dalam menghadapi segala macam karakter.

Selain pembuktian dari berbagai teori desain yang didapat secara akademik dengan praktek yang sebenarnya, latihan keprofesian adalah hal utama dari kerja praktek yang dilakukan. Dalam kerja praktek ini dibuat juga laporan yang . mengangkat permasalahan yang ada ditempat

Kerja Praktek . Berbagai masalah dapat diangkat karena pada dasarnya tempat- tempat seperti Advertising memang syarat dengan permasalahan. Peran desan dinilai semakin penting dalam peradaban manusia, terutama guna menunjang pertumbuhan indutri dan peningkatan kualitas hidup manusia. Namun, demikian sejarah menunjukan bahwa dampak sosial yang ditimbulkannya juga tidak kecil. Kenyatan mencatat, 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.

Kemajuan teknologi sekarang ini yang semakin kompetitif ditambah persaingan dalam dunia kerja yang semakin ketat membuat kita menjadi berfikir bagaimana meningkatkan kualitas kerja dan mengembangkan kreatifitas. Perkembangan 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 maupun dunia kerja, persaingan menjadi hal yang lumrah untuk dilakukan, tentunya dalam hal ini adalah persingan yang sehat. Persaingan bertujuan untuk mengasah kemampuan kreatifitas kita agar semakin berkembang dalam menghadapi era yang leih maju lagi. Suasana yang didapat dalam lingkungan pendidikan (perguruan tinggi) dan dunia kerja tentunya berbeda. Di lingkungan perkuliahan, kita mendapatkan ilmu-ilmu teori lebih banyak dari pada prakteknya. Agar lebih menyeimbangkan keadaan salah satu mata kuliah yang wajib untuk diikuti adalah mata kuliah Kerja Praktek.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari mata kuliah kerja praktek ini adalah memberikan kesempatan kepada setiap mahasiswa/i untuk mengetahui, mendalami, dan menerapkan ilmu yang diterima selama pendidikan kedalam aplikasi dunia

kerja disetiap perusahan dan kita akan menjadi tenaga kerja yang terlatih dan siap dalam memghadapi dunia kerja. Selain itu kita dapat mengasah daya kreatifitas dengan banyak praktek dilapangan, dapat mencoba menyalurkan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku perkuliahan dan dapat mendidik agar jiwa disiplin dan tepat waktu.

Lingkup pekerjaan dalam dunia desain komunikasi visual, melibatkan berbagai cabang disiplin ilmu, maka dari itu pekerjaan-pekerjaan desain direncanakan dan didesain oleh tim-tim yang beranggotakan orang-orang yang masing-masing menguasai ilmu bidang tertentu, dan personil setiap tim memiliki kemampuan dan tugas yang berada dalam lingkup kerja desain.

Selain melatih, kerja praktek juga mengasah kreativitas desain yang menuntut personil untuk dapat menemukan jawaban yang tepat dari suatu permasalahan yang diajukan oleh klien. Pekerjaan yang dilakukan secara bersama oleh suatu tim akan dapat menghasilkan desain yang lebih baik dan berdasarkan konsep yang kuat, karena merupakan dari hasil ide masing-masing (perorangan)

Adapun tujuan lain dari kerja praktek dapat di artikan dari segi institusi, yakni dapat memberikan ilmu yang semaksimal mungkin bagi para peserta didiknya sehingga perguruan tinggi sendiri mendapat predikat yang diakui oleh masyarakat luas.

Mahasiswa diharapkan mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman kerja dilapangan, serta mampu mengikuti, menganalisa, menggabungkan semua proses kegiatan desain komunikasi visual yang tidak bisa didapat lewat bangku kuliah .

1.3 Proses dalam Kerja Praktek

Melaksanakan kerja praktek tidak terjadwal layaknya mata kuliah teori yang ada. Kerja praktek yang terdiri dari 2 SKS dengan menentukan mahasiswa melaksanakan kerja praktek di perusahaan dan jadwal diperguruan tinggi selama ada di perusahaan, dalam kerja praktek juga berlaku jam kerja sesuai dengan jam kerja yang telah ditetapkan oleh perusahaan tersebut.

Dalam proses kerja praktek juga terdapat yang harus dilalui baik itu dari perguruan tinggi dan tempat dimana kita kerja praktek. Didalam prosedur sendiri

telah di tetapkan syarat dan kewajiban yang harus dipenuhi untuk dapat menciptakan suasana ilmiah dan mengikuti etika di dunia kerja yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Tahap tersebut terdiri dari :

- Mencari perusahaan yang dapat menerima kerja praktek.
- Meminta surat lamaran Kerja Praktek

Prosedur selengkapnya yang dilakukan adalah :

1 Melobi pihak Mekar Media Advertising terlebih dahulu dengan menanyakan prosedur tentang kerja praktikan yang diberlakukan ditempat tersebut. Ternyata pihak Mekar Media Advertising menerima mahasiswa kerja praktek dengan syarat membawa surat resmi dari lembaga pendidikan yang bersangkutan dan juga membawa portofolio atau contoh tugas yang pernah dikerjakan.

2 Membuat surat pengantar dari lembaga pendidikan yang ditempuh penulis yaitu Universitas Komputer Indonesia jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas desain dan Seni, Surat tersebut ditanda-tangani oleh Koordinator kerja Praktek yang dibuat oleh sekretariat jurusan.

3 Setelah diterima oleh pihak perusahaan dalam hal ini adalah Mekar Media Advertising maka mahasiswa dapat melaksanakan kerja praktek ditempat yang bersangkutan. Oleh karena itu hal yang dilakukan setelah melobi adalah membuat surat pengantar beserta portofolio yang telah dibuat sebelumnya dan kerja praktek pun dilakukan dari bulan juni sampai batas waktu yang telah ditentukan yaitu selama tiga bulan.

1.4 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan. Berisi Pendahuluan yang memuat 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, pembatasan masalah mengenai sejauh mana masalah yang dibahas atau memilah hal-hal yang memang layak untuk dikemukakan dalam bentuk laporan tertulis. Sedangkan tujuan penulisan adalah mengenai tujuan laporan yang dibuat, di bab1 juga dibahas manfaat yang hampir serupa dengan tujuan tapi manfaat lebih keeksternal atau kegunaannya bagi penulis dan pembaca, dalam pendahuluan ini tertera juga metodologi penelitian yang menjelaskan secara singkat tentang metode yang dipergunakan dalam penulisan laporan kerja praktek ini

BAB II Tinjauan umum Perikianan. 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 teori desain mengenai promosi dan periklanan juga hal yang menyangkut perikalanan seperti standar hukum periklanan dan bagaimana meningkatkan periklanan yang juga dijelaskan memilih media

yang tepat dan membuat iklan yang efektif yang dalam hal ini lebih mengarah pada marketing teori.

BAB III Mekar Media Advertising. Membahas tentang laporan khusus dari penulisan laporan kerja praktek . Mulai dari latar belakang didirikannya Mekar Media Advertising, sejarah berdirinya, dan lain sebagainya. Dengan menelaah hal-hal yang menyangkut realistis mengenai permasalahan yang terjadi ditempat kerja praktek.

BAB IV Periklanan dengan berbagai media di Mekar Media Advertising. Membahas tentang apa yang mahasiswa kerjakan ditempat kerja praktek Mekar Media Advertising yang menggunakan berbagai media dalam menjalankan usaha periklanannya.

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.