BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam rentang waktu perjalanan sejarah peradaban manusia, desain merupakan wujud kebudayaan tenaga yang dapat diintrepetasi keberadaannya sebagai sebuah teks sosial yang bermakna. Melalui desain, pengamat dapat mencermati konsep berfikir setiap peradaban, bukan kebijakan politik, budaya, tingkat teknologi dan juga konsep ekonomi yang menyertainya.

Peran desain dinilai semakin penting dalam peradaban manusia, terutama guna menunjang pertumbuhan industri dan peningkatan kualitas hidup manusia. Namun demikian sejarah menunjukan bahwa dampak sosial yang ditimbulkannya juga tidak kecil, kenyataan 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.

Kemampuan teknologi sekarang ini yang semakin kompetitif di tambah persaingan dalam dunia kerja yang semakin ketat menuntut pola pikir peningkatan kualitas kerja dan pengembangan berkreatifitas dalam segala hal. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi berbagai bidang kehidupan yang tidak akan mungkin terhindar dari pengaruhnya. Perubahan dan perkembangan tersebut menuntut semua pihak untuk dapat lebih menyesuaikan diri menghadapi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam lingkungan pendidikan maupun lingkungan kerja.

Persaingan menjadi hal yang lumrah untuk dilakukan, tentunya dalam hal ini adalah persaingan yang sehat. Persaingan bertujuan untuk mengasah kemampuan kreatifitas kita agar semakin berkembang dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

Suasana yang didapat dalam lingkungan pendidikan (Perguruan tinggi) dan dunia kerja tentunya berbeda. Dilingkungan perkuliahan mendapatkan ilmu-ilmu teori lebih banyak dari pada praktreknya. Agar lebih menyeimbangkan keadaan, salah satu mata kuliah yang wajib untuk diikuti adalah mata kuliah kerja praktek.

Kerja praktek merupakan mata kuliah wajib bagi para mahasiswa desain. dalam mata kuliah kerja praktek menjadi bukti satu nyata dalam mengaplikasikan ilmu-ilmu teori yang telah didapatkan selama perkuliahan. Selain untuk mengaplikasikan kemampuan dalam dunia kerja, belajar bersosialisasi dengan masyarakat dan membuat keinginan lebih berani dan mandiri.

1.2 Maksud Dan Tujuan

Maksud dari kerja praktek adalah :

1. Sebagai wahana studi interdisiplin sebagai cabang ilmu.
2. Mengasah daya kreatifitas dengan banyak praktek dilapangan.
3. Mendidik agar mempunyai jiwa disiplin dan tepat waktu.

Tujuan dari kerja Praktek adalah :

1. Mengolah dan menuangkan ide kreatifitas kemampuan yang dimiliki
2. Mengetahui Bagaimana Dunia Kerja Sebenarnya
3. Memperluas Relasi dengan Orang-orang seprofesi.
4. Mengaplikasikan program-program yang bisa di gunakan

1.3 Proses pengajuan Kerja Praktek

Proses Kerja Praktek Praktikan diawali dengan Mencari Perusahaan Advertising pada *Yellow Book*, apabila Perusahaan yang kita tuju sudah Ditemukan Alamat serta no.telp Perusahaan, hubungi Perusahaan dengan maksud mendaftar kerja praktek pada perusahaan tersebut. Praktikan Menghubungi PT.Tayang Visi Aplikasi Digitasi (TV aD) Via telepon untuk meminta izin agar sudi kiranya praktikan diperbolehkan untuk melakukan kerja praktek di PT. TV aD . Setelah itu Praktikan diminta datang Ke PT. TV aD untuk membicarakan lebih lanjut tentang Syarat-syarat dan system kerja di perusahaan ini. Setelah praktikan diterima oleh PT. TV aD, Praktikan mengambil surat izin Kerja Praktek dari Universitas untuk Perusahaan PT. TV aD melalui Sekretariat Jurusan Desain Komunikasi visual.

1.3.1 Skema waktu dan jam Kerja Praktek

Praktikan Memulai kerja Praktek Tepatnya Tanggal Mei 2004 hingga 5 Agustus 2004. Jam kerja Praktikan di PT. TV aD dimulai pada pukul 7.30 wib hingga Pukul 13.00 wib (hari Selasa dan Kamis) dan Pukul 7.30 wib hingga 17.00 wib (hari Jum'at) jadi Kerja Praktek dilakukan selama tiga kali seminggu, Tetapi tidak jarang tugas-tugas dibawa pulang ke rumah.

1.3.2 Proses dalam Kerja Praktek

Pada PT. TAYANG VISI APLIKASI DIGITASI, Praktikan mendapat tugas desain sesuai perintah *Art Director* yang telah di diskusikan dengan klient. Tugas desain diaplikasikan melalui media perancangan yang digunakan, berupa :

1. Manual : Membuat rangcangan desain mentah sebagai tahap eksplorasi ide melalui media kertas dan pinsil.
2. Komputerisasi : Merancang desain yang telah diolah menjadi sebuah rancangan yang konseptual dan kreatif serta membuat beberapa alternative desain melalui media computer

Software yang digunakan untuk mengaplikasikan sistem komputerisasi pada rancangan yang didesain adalah :

1. **Adobe Photoshop 7.0**
2. **Corel Draw 11.0**
3. **Corel Trace 11.0**
4. **Adobe Illustrator**
5. **3D max**

1.4 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan Kerja Praktek ini disusun dan dibagi dalam Lima bab secara terpisah, Sistematikanya sebagai Berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan atau menerangkan secara lugas dan singkat mengenai latar belakang kerja praktek, Maksud dan tujuan kerka praktek serta sistematika penulisan laporan kerja praktek .

BAB II. TINJUAN UMUM ADVERTISING

Bab ini membahas tentang advertising dan membahas sedikit tentang percetakannya, teori-teori penunjang yang meliputi iklan, fungsi iklan, langkah – langkah dalam beriklan dan pengertian percetakan.

BAB III. TINJUAN UMUM PERUSAHAAN

Dalam bab ini membahas mengenai sejarah perusahaan, Visi dan Misi perusahaan dan struktur organisasi perusahaan.

BAB IV. LAPORAN KERJA PRAKTEK

Dalam bab ini menjelaskan atau menerangkan secara lugas dan singkat mengenai bagaimana peranan praktikan di perusahaan dan bagaimana proses rancangan desain terhadap konsep, segmentasi dan minat klient, rancangan dan desain yang dikerjakan praktikan di jelaskan secara lengkap, lugas dan singkat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN