BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Kerja Praktek

Kerja praktek merupakan salah satu mata kuliah wajib dalam penyusunan tugas akhir disamping mata kuliah wajib lainnya yaitu studio desain komunikasi visual dan kolokium. Mata kuliah ini bertujuan untuk melatih kemampuan setiap mahasiswa di dalam dunia kerja, sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman bekerja yang nantinya akan membantu mahasiswa tersebut berada di dalam dunia kerja yang sesungguhnya.

Bagi seorang mahasiswa jurusan desain komunikasi visual yang kelak akan menjadi ahli di bidang tersebut, diharuskan memiliki kesiapan mental yang dibekali pengalaman dan kemampuan untuk bekerja di bidangnya. Di dalam dunia kerja sesungguhnya, seorang desainer dituntut untuk dapat bekerja dibawah tekanan dan memecahkan masalah yang dihadapi dengan cepat dan tepat sesuai dengan keilmuan desain yang telah ia miliki. Hal tersebut dapat dilatih dalam mata kuliah kerja praktek ini. Dengan kerja praktek, diharapkan mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan. Kerja praktek dapat dijadikan sarana dimana mahasiswa dapat berlatih dalam situasi kerja yang akan mereka hadapi nanti setelah mereka lulus.

Dalam industri *fashion* sekarang ini contohnya clothing industri seorang desainer tidak hanya dituntut untuk membuat grafis yang akan di aplikasikan dalam sebuah kaos saja, tetapi juga harus mengetahui alur produksi nya juga mulai dari pembuatan desain, asistensi kepada *chief designer*, pembuatan P.O (*Purchasing Order*), sampai proofing article yang akan di produksi, karena hal ini bertujuan untuk memaksimalkan proses produksi dan memiliki hasil akhir yang sesuai dengan yang diharapkan.

Seorang *designer* yang membuat grafis untuk keperluan *screen printing* (sablon) pada T-shirt harus mengerti secara teknis bagaimana proses sablon yang akan dilakukan, agar grafis yang di buat oleh *designer* yang bersangkutan tidak menyulitkan *vendor* dan memiliki hasil yang maksimal, karena pencetakan grafis melalui metode *screen printing* (sablon) akan mengalami *down result* yaitu dimana grafis yang telah di cetak melalui metode sablon tidak sama dengan grafis yang di preview kan pada Monitor atau Hasil Print, karena ada beberapa factor yang yang menyebabkan down result tersebut seperti pemakaian jenis tinta sablon, bahan kaos yang digunakan, sampai *designer* yang tidak mengerti mengenai metode *screen printing* faktor-faktor tersebut harus bisa di atasi oleh seorang designer yang membuat grafis tersebut karena *down result* tersebut harus bisa di minimalisasi maksimal sebesar 15 persen, apabila *down result* lebih dari 15 persen berarti produksi bisa diatakan gagal.

Dan melalui Laporan Kerja praktik ini praktikan akan membahas mengenai alur proses produksi sebuah *t-shirt* di industri clothing, karena informasi tersebut dirasa sangat penting agar para *designer* muda khususnya designer pakaian dapat memaksimalkan hasil pekerjaanya.

1. 2 Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan kerja praktek ini, diantaranya :

1. Sebagai salah satu mata kuliah bersyarat untuk dapat mengambil mata kuliah Tugas Akhir.
2. Menerapkan pengetahuan tentang desain yang didapat selama masa perkuliahan pada perusahaan tempat bekerja.
3. Mengetahui situasi, kondisi nyata dalam suatu perusahaan.

4. Menambah dan memperluas pengetahuan mengenai desain pakaian dan teknis produksinya .
5. Mengetahui cara bersosialisasi dan beretika dengan baik dalam tim kerja pada perusahaan.
6. Membuka wawasan baru mengenai Industri Fashion dan Clothing.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Berdasarkan surat penerimaan kerja praktek yang diperoleh dari perusahaan tempat berlangsungnya proses kerja praktek, waktu pelaksanaan kerja praktek adalah selama satu bulan, terhitung mulai tanggal 31 Maret 2011 sampai dengan tanggal

Perusahaan yang dipilih praktikan dalam melakukan kerja praktek adalah ***Warning Clothing Development*** yang memilki nama badan hukum CV. Magmaka Indonesia dan beralamat di Jl. Salam No. 4 Bandung.

Proses kerja praktik yang dilakukan praktikan dilaksanakan di kantor cabang perusahaan yaitu di Jl. Cihampelas No. 122 B Bandung yang juga sekaligus sebagai *warehouse* dari warning clothing, praktikan diberi fasilitas satu unit Komputer dan meja kerja agar proses kerja praktik dapat dilaksanakan dikantor dan proses asistensi dengan pembimbing di perusahaan dapat berlangsung dengan baik.