BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kuliah Kerja Lapangan adalah dimana mahasiswa diperkenalkan pada dunia kerja yang sesungguhnya. Dimana persaingan mendapatkan pekerjaan bukanlah hal yang mudah. Kuliah Kerja Lapangan ini setidaknya memberikan gambaran bagaimana mahasiswa harus bekerja dengan kemampuan yang dimilikinya, yang telah ia pelajari selama mengikuti perkuliahan yang ada. Dikarenakan sulitnya mendapatkan pekerjaan dijaman sekarang ini, maka diharapkan para mahasiswa yang mengikuti Kuliah Kerja Lapang ini dapat mampu membuka lahan usaha baru demi mengurangi pengangguran yang ada. Hal ini juga dapat menjadikan kita sebagai seorang *enterpreneur*.

Dapat dikatakan bahwa Kuliah Kerja Lapangan ini menjadi ajang penilaian diri dalam kemampuan bekerja. Dikarenakan saat melakukan Kuliah Kerja Lapang para mahasiswa harus mengikuti tata tertib kantor, sistem kerja kantor. Dimana mahasiswa diwajibkan dan ditunjuk untuk langsung bekerja sesuai dengan bidang yang telah dipilihnya. Sehingga pada masa yang akan mendatang diharapkan para mahasiswa dapat menjadi mahasiswa yang handal dan terampil dalam bekerja.

Pelaksanaan Kuliah Kerja Lapangan di Program studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) dilaksanakan pada tingkat 3,semester 6 sebanyak 3 SKS. Sesuai dengan namanya, Kuliah Kerja Lapangan (KKL), mahasiswa tingkat 3 Sastra Jepang UNIKOM diwajibkan mengikuti kegiatan perkuliahan ini. Dimana mahasiswanya mempraktekkan kemampuan berbahasa jepang , *Public Speaking, Enterpreneur* bahkan kemampuan multimedia yang telah dipelajari sebelumnya.

Didalam Kurikulum pengajaran Programstudi Sastra Jepang sendiri tidaklah hanya mempelajari tentang stuktur-struktur berbahasa Jepang, linguistik dan budaya Jepang. Namun juga para mahasiswanya dibekali kemampuan–kemampuan,program-program komputer seperti, membuat *website*, *corel draw* dan *adobe photoshop*. Yang diajarkan dari semester 1 (satu) sampai dengan semester 8 (delapan). Dan juga mahasiswa mendapatkan pelajaran tentang enteurpreneurship yang diajarkan pada mahasiswa saat tingkat 3 semester 5. Yang dimana mata kuliah ini mengajarkan kita untuk menjadi seorang *enteurpreneur* yang dapat bersaing dengan yang lainnya. Sehingga pada prakteknya mahasiswa tidak hanya mempraktekkan satu bidang ilmu saja. Misal, berbicara Bahasa Jepang. Namun para mahasiswa juga mempraktekkan kemampuan multimedia dan juga kemampuan *enteurpreneur* mereka, terutama jika ditempat kerja praktek mereka diwajibkan memiliki kemampuan dasar komputer maka hal tersebut sangat dapat memudahkan para mahasiswa didalam dunia bekerja.

Disebabkan hal tersebut penulis pada saat melakukan Kuliah Kerja Lapang di *Japanaese Language & Management Center* (JLMC) penulis memilih bidang

marketing media, atau media pemasaran. Dimana bidang ini tidak hanya memerlukan kemampuan berbahasa jepang namun juga kemampuan penguasaan komputer dan serta berwirausaha, membuat sebuah media pemasaran berupa *flyer* (pamplet) dan juga *update website*.

JLMC adalah lembaga pembelajar bahasa Jepang, yang notabene peserta ajarnya adalah orang Indonesia. Namun, ada beberapa siswanya yang berkewarganegaraan Jepang. Sehingga saat berkomunikasi bahasa yang digunakannya adalah bahasa Jepang. Begitu pun dengan media promosi atau *marketing* yang menggunakan huruf, kanji,hiragana dan katakana. Oleh karena itu, penulis merasa bahwa JLMC tepat untuk dijadikan tempat Kuliah Kerja lapangan. Karena bukan hanya membutuhkan kemampuan berbahasa Jepang namun juga kemampuan *multimedia* serta *enteurpreneur* yang baik. Sehingga penulis dapat mengaplikasikan kemampuan multimedia dan berwirausaha yang telah dipelajari secara langsung dalam Kuliah Kerja Lapangan ini.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari dilaksanakannya Kuliah Kerja Lapang (KKL) yaitu :

- Mengaplikasikan ilmu *enteurpreneur* dan juga ilmu komputer yang telah didapatkan selama masa perkuliahan dalam dunia kerja.
- Menambah wawasan baru dan pengalaman dalam dunia kerja.
- Mengetahui media-media *marketing* yang digunakan untuk pemasaran sebuah lembaga pembelajaran Bahasa Jepang.

- Mengasah dan memperluas kemampuan *multimedia* serta ber-*enteurpreneur*.
- Mengetahui bagaimana tata cara berwirausaha yang benar dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran Bahasa Jepang.

1.3 Manfaat

Ada pula manfaat yang akan didapatkan dari Kuliah Kerja Lapangan ini yaitu, sebagai berikut :

- Pembaca

  Diharapkan saat pembaca menemukan kendala-kendala dalam mengerjakan proses *marketing* , maka laporan ini dapat membantu pembaca untuk memecahkan kendala- kendala tersebut.

- Penulis

  Dapat langsung mengaplikasikan ilmu *multimedia* khususnya program *photoshop* dan *corel* ,dan juga dapat mengaplikasikan kemampuan ber*enterpreneur* yang telah didapatkan selama masa perkuliahan yang langsung dapat dipraktekan dalam dunia kerja. Dan bertambahnya ilmu tentang *multimedia* serta wawasan yang di peroleh akan berwira usaha semakin luas.