BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Kerja Praktek

Definisi *video* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang disusun oleh Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1989 : 609)

"Video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup; rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi"

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *company* yaitu perusahaan dan *profile* adalah grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal yang khusus.

Dengan demikian pengertian dari dua kata tersebut adalah grafik atau ikhtisar yang memberi fakta tentang hal-hal yang khusus dari sebuah perusahaan untuk menunjukkan identitas dan ciri dari perusahaan tersebut.

Maksud dengan dibuatnya sebuah *video company profile* adalah untuk mempromosikan, memperkenalkan dan mempertahankan keberadaan Wintech Divisi Training IT Pt. Mandala Indonesia Technology.

Untuk memberikan bekal wawasan praktis kehidupan pekerjaan yang nantinya menjadi salah satu lahan utama tempat bekerjanya para mahasiswa calon sarjana desain maka kurikulum pendidikan dijurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), Universitas Komputer Indonesia, memberikan mata kuliah Kerja Praktek. Mahasiswa selanjutnya memilih salah satu perusahaan untuk melakukan kerja praktek selama 25 hari kerja efektif. Dalam satu periode yang sama, disarankan mahasiswa harus mengambil topik dari tugas yang diberikan menjadi laporan kerja praktek.

Terpilih atau tidaknya suatu laporan ditentukan setelah berkonsultasi dan disetujui dosen pembimbing kerja praktek.

Apa yang dijumpai dilapangan bisa saja sesuatu yang baru atau berbeda dengan yang ada diperkuliahan, mahasiswa harus bijak dan dapat memilah apakah itu sesuatu yang baru sehingga perlu dipelajari atau suatu penyimpangan yang harus dihindari. Oleh karena itu jurusan menyediakan dosen pembimbing kerja praktek. Melalui kerja praktek, mahasiswa dapat :

a. Mengaplikasikan teori / ilmu yang diperoleh dibangku kuliah dengan praktek kenyataannya di instansi atau perusahaan.
b. Memperoleh pengalaman bagaimana suasana nyata dalam bekerja, bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi dalam lingkungan kerja.
c. Memperoleh suatu bekal untuk terjun kelapangan usaha dimasa datang, sehingga menjadi sarjana yang siap pakai setelah menyelesaikan program sarjana mereka.

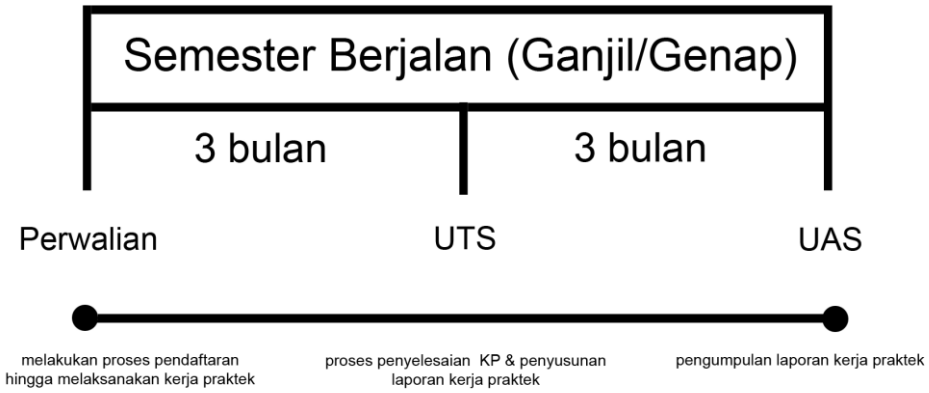
Adapun manfaat dari kegiatan dilaksanakannya kerja praktek dengan menganalisis sistem pemesanan barang oleh mahasiswa / mahasiswi dari perguruan tinggi yaitu :

1. Laporan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan serta sebagai kesempatan untuk menerapkan teori-teori yang telah diperoleh dibangku kuliah.
2. Sebagai salah satu prasyarat dalam mengambil skripsi untuk jurusan Desain Komunikasi Visual (S1) di UNIKOM.

Dengan judul “Perancangan *Video Company Profile* Wintech Divisi Training IT Pt. Mandala Indonesia Technology”, praktikan berharap dapat lebih luas mengenal dan memahami sebelum benar-benar turun ke dunia kerja.

1. 2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Kerja praktek dilaksanakan di Wintech divisi Training IT PT. Mandala Indonesia Technology Jl. Wastukencana no. 5G, Bandung, Jawa Barat. Proses kerja praktek secara keseluruhan terhitung adalah 6 bulan.



1.2.1 Waktu Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan Kerja Praktek dimulai pada tanggal 15 maret 2011 sampai dengan tanggal 31 mei 2011. Dengan waktu kerja tiga hari setiap minggu dan jam kerja mulai pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 16.00 WIB. Waktu kerja dipergunakan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.