

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Teknologi pada zaman sekarang sudah semakin canggih, dan kita harus mengikuti perkembangan yang sedang berjalan saat ini jika kita tidak mengikuti perkembangan tersebut kita akan tertinggal jauh seiring berjalannya waktu. Dalam dunia bisnis kebutuhan akan teknologi komputer sangat diperlukan dan sangat penting, banyak bisnis yang tidak terlepas dari teknologi komputer. Dan dari kemajuan teknologi pun dapat mendukung pesaing dalam dunia usaha, sehingga setiap perusahaan memiliki caranya sendiri untuk memajukan perusahaannya. Disinilah teknologi ikut adil dalam dunia usaha, yaitu dalam metode perancangan dan produk terhadap konsumen melalui berita dan periklanan. publikasi merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa menyiarkan, menerbitkan mengedarkan dan menyampaikan suatu materi, seperti objek, ide, gagasan dan informasi yang disampaikan pada khalayak umum atau masyarakat dalam bentuk media apapun. Suatu kegiatan publikasi bertujuan sebatas menginformasikan dan memberitahukan suatu materi pada khalayak umum. Kegiatan publikasi memerlukan media penyampaian dan penerima pesan.

Tujuan dari KKP adalah untuk memberikan pengalaman bagi mahasiswa untuk menerapkan dan memperluas wawasan teori dan pengetahuan yang telah diterima dibangku kuliah pada kegiatan yang nyata, sehingga nantinya dapat mempermudah mahasiswa dalam beradaptasi dengan lingkungan kerja setelah menyelesaikan pendidikan dan menjadi tenaga ahli profesional yang sesuai dengan bidangnya.

1.2. Tujuan Penulisan

Tujuan dari KKP (Kuliah Kerja Peraktek) :

1. Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk dapat membandingkan antara ilmu yang diperoleh di perkuliahan dengan dunia kerja.
2. Mempelajari tahapan proses kerja dalam menghasilkan suatu desain yang baik.
3. Memahami aspek manajemen desain yang efektif dan efisien dalam industri.
4. Mengetahui proses kreasi desainer dalam mewujudkan gagasan perancangan.

1.3. Batasan Masalah Penelitian

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka pada tugas design grafis ini, batasan masalah hanya akan membahas proses pembahasan tentang design grafis pada Bangka Media Grafika, dari pembuatan koran. Dimana sistem yang akan dipakai saat ini bersifat manual sehingga diperlukan komputer agar aktifitas dapat dilakukan dengan lebih efektif.

1.4. Metode Penelitian

Dalam rangka penyusunan Kuliah Kerja Peraktek ini dilakukan penelitian sebagai berikut :

a. Observasi

meninjau dan mengunjungi langsung ke Bangka Media Grafika untuk mengetahui secara langsung masalah yang dibahas dalam proses pembuatan koran.

b. Wawancara

Wawancara secara langsung kepada orang – orang yang berkepentingan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan KKP ini adalah sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

Penulis menguraikan tentang latar belakang diadakannya Kuliah Kerja Peraktek, Tujuan Penulisan, Batasan Masalah Penelitian, Metode penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab II. Tinjauan Organisasi

Bab ini memuat tentang sejarah instansi KKP, struktur organisasi instansi KKP, penjelasan unit kegiatan yang menjadi tempat riset.

Bab III. Analisa dan Perancangan

Dalam bab ini membahas analisa dan perancangan hardware dan software, dan desain yang akan digunakan pada PT. Bangka Media Grafik.

Bab IV. Implementasi Desain

Dalam bab ini menguraikan tentang implementasi bentuk design.

Bab V. Penutup

Dalam bab ini memuat kesimpulan dan saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah di teliti, serta lampiran.