Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini banyak jenis macam usaha yang menunjukan citra perusahaannya sebagai salah satu penyedia jasa yang berbasis kepada kecanggihan teknologi. Dari perusahaan yang menyediakan kebutuhan masyarakat berupa benda (*goods*) hingga perusahaan yang menyediakan kebutuhan masyarakat berupa layanan (*services*). Selain perusahaan-perusahaan tersebut menyediakan kebutuhan berupa benda dan layanan, mereka pun harus bisa meyakinkan masyarakat bahwa apa yang dihasilkan oleh perusahaan tersebut adalah hasil dari pemakaian teknologi canggih sehingga hasilnya dapat jauh lebih memuaskan para konsumer atau pengguna jasa mereka.

Teknologi yang semakin canggih dan mutakhir dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia yang sangat banyak namun dapat terpenuhi dalam waktu yang singkat. Pada saat ini, teknologi tidak hanya digunakan oleh para pengusaha beserta pekerjanya dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, namun teknologi yang canggih tersebut juga digunakan untuk melayani masyarakat secara langsung yang pada akhirnya membuat masyarakat merasakan keuntungan dari pemakaian teknologi.

Saat ini masyarakat telah mempercayai bahwa teknologi dapat memudahkan serta mempercepat aktivitas mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga yang membuat masyarakat pada umumnya beranggapan bahwa sebuah perusahaan yang maju dan sanggup berkometisi adalah perusahaan yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam sistem bekerjanya.

Dengan pemikiran masyarakat yang demikian, maka banyak macam usaha yang dengan jelasnya menunjukan bahwa perusahaan mereka berbasis pada teknologi

yang mutakhir sehingga masyarakat pun semakin meyakini diri mereka untuk menjatuhkan pilihan mereka kepada produk atau layanan yang menggunakan basis teknologi canggih tersebut.

Begitu juga perusahaan yang memberi jasa pendidikan seperti universitas. Pada saat ini, begitu banyak aspek didalam universitas yang menggunakan kecagihan teknologi, dari kebutuhan dalam (internal) seperti perhitungan pemasukan dana (ekonomi) sampai kebutuhan luar (eksternal) seperti segala bentuk promosi untuk memperkenalkan universitas mereka.

Sebagai desainer media promosi pun harus dapat meyakinkan masyarakat untuk menggunakan produk atau jasa yang ditawarkan dengan cara mendesain segala sesuatunya dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) yang sesuai dengan perkembangan zaman di waktu itu dan menyebar-luaskan desain tersebut dengan menggunakan media yang muktahir di zamannya.

Hal inilah yang dilakukan praktikan ketika melakukan praktek kerja magang dalam rangka mempraktekan ilmu-ilmu desain yang telah didapat selama belajar di perguruan tinggi. Praktikan mencoba untuk menggunakan ilmunya secara teori dan praktek dalam melaksanakan pekerjaannya sehingga karya desain yang dibuat oleh praktikan sesuai dengan citra perusahaan tempat dimana praktikan melakukan praktek kerja magang dan dapat digunakan oleh perusahaan yang bersangkutan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Secara umum tujuan praktikan melakukan praktek kerja magang adalah untuk mengaplikasian ilmu yang telah dipelajari pada dunia kerja dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan logika serta menggabungkan realitas kerja lapangan dan ilmu desain yang sudah dipelajari di universitas.

1.2.1. Maksud

Praktikan melaksanakan praktek kerja magang sebagai cara untuk melunasi mata kuliah Magang serta sebagai salah-satu prasarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Hal ini bertujuan agar mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara semester sembilan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama delapan semester sebelumnya.

1.2.2. Tujuan

Praktikan memiliki beberapa tujuan dari melakukan praktek kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara, diantaranya adalah:

1. Menggunakan ilmu-ilmu desain yang telah didapat dan dipelajari selama berkuliah ketika melakukan praktek di dalam dunia kerja.
2. Menambah ilmu desain khususnya dalam membuat desain yang melambangkan citra perusahaan yang bersangkutan.
3. Memahami dan mengenal lebih dalam kondisi yang ada di dunia kerja.
4. Melatih kepekaan dalam bekerja sehingga memiliki inisiatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Sesuai persyaratan yang ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara bahwa para mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah Magang harus menjalani praktek kerja magang selama dua bulan, praktikan mendapatkan waktu praktek kerja magang seperti berikut:

Mulai bekerja Magang	:	26 Juli 2012
Selesai bekerja Magang	:	4 Oktober 2012
Hari Kerja	:	Senin – Jumat
Jam Kerja	:	08.00 – 17.00 WIB
Jam Istirahat	:	12.00 – 13.00 WIB

JULI						
Minggu	**Senin**	**Selasa**	**Rabu**	**Kamis**	**Jum'at**	**Sabtu**
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				
Keterangan	• Praktikan memulai praktek kerja magang pada tanggal 26 Juli 2012.					

AGUSTUS						
Minggu	**Senin**	**Selasa**	**Rabu**	**Kamis**	**Jum'at**	**Sabtu**
			1	2	3	4
5	6	7	8 Sakit	9	10	11
12	13	14 Sakit	15 Sakit	16	17 HUT RI	18
19	20	21	22	23	24	25
	Libur Idul Fitri 1433H					
26	27	28	29	30	31	
Keterangan	• Praktikan harus meminta izin istirahat karena sakit pada tanggal 8, 14, dan 15 Agustus 2012.					

	• 17 Agustus 2012 adalah hari kemerdekaan Republik Indonesia • 20 – 25 Agustus adalah libur Hari Raya Idul Fitri 1433H

SEPTEMBER						
Minggu	**Senin**	**Selasa**	**Rabu**	**Kamis**	**Jum'at**	**Sabtu**
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20 Pemilu	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						
Keterangan		• Praktikan mendapat izin untuk mengikuti Pemilihan Umum Gubernur DKI Jakarta pada tanggal 20 September 2012.				

OKTOBER						
Minggu	**Senin**	**Selasa**	**Rabu**	**Kamis**	**Jum'at**	**Sabtu**
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	16	23	24	25	26	27
28	29	30	31			
Keterangan		• Praktikan mengakhiri masa praktek kerja magang pada tanggal 4 Oktober 2012.				

Tabel I.1. Tabel Masa Praktek Kerja Magang Praktikan

Praktikan melakukan praktek kerja melewati masa magang yang ditentukan, hal ini dikarenakan pada bulan Agustus terdapat libur Hari Raya Idul Fitri selama satu minggu dan pada tanggal 20 September 2012 dimana praktikan harus izin agar dapat mengikuti Pemilihan Umum Gubernur DKI Jakarta sehingga hari kerja harus digantikan pada bulan Oktober.

Pelaksanaan kerja mengutamakan pada detail, kerapian, kesesuaian, dan konsep desain dengan perusahaan yang bersangkutan. Karena pekerjaan lebih bersifat menonjolkan identitas suatu perusahaan, praktikan hanya melakukan komunikasi dan asistensi kepada desainer senior yang sekaligus menjadi pengawas magang praktikan agar presentasi yang dibuat mencerminkan visi misi perusahaan Jika pekerjaan yang dilakukan masih belum selesai, dapat dikerjakan pada hari kerja berikutnya.