



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Istilah DKV (Desain Komunikasi Visual) sedang naik daun dan diminati oleh anak-anak muda dalam beberapa tahun ini. Universitas di Jakarta dan daerah-daerah lain sudah memulai untuk membuka jurusan DKV, karena banyak peminat yang ingin mengambil jurusan DKV. Banyak orang yang masih belum mengetahui apa itu DKV, beberapa hanya menjelaskan bahwa DKV hanya jurusan para penggila gambar. Jika kita lihat lebih jauh tentang DKV, tidak hanya menggambar saja yang didapatkan dari jurusan ini. Menurut Anayulianti di buku bekerja sebagai desainer grafis, DKV sangat terikat dengan gambar, tipografi, warna, ilustrasi, dan sejenisnya yang jika dipadukan akan menjadi sebuah desain yang dapat menyampaikan sebuah pesan kepada targetnya.

Desain Komunikasi Visual bisa dikatakan sebagai seni penyampaian pesan, baik melalui gambar 2D / 3D, animasi 2D / 3D, tipografi, dan sejenisnya. Di dalam DKV pun akan dibagi menjadi beberapa peminatan lagi. Peminatan ini membantu para mahasiswa untuk menjadi lebih fokus kepada desain yang mereka ingin kuasai. Pada kampus Universitas Multimedia Nusantara, DKV dibagi menjadi 3 peminatan yaitu, desain grafis, animasi, dan cinematografi. Peminatan ini akan berbeda di beberapa kampus lainnya, tergantung penamaan yang diinginkan dari kampus masing-masing.

Dalam perkuliahan jurusan DKV, mahasiswa akan mendapatkan lebih banyak tugas praktek dibanding teori dalam kuliahnya. Mahasiswa DKV perlu untuk membuka wawasan mereka dengan cara terjun langsung ke dunia kerja melalui praktek kerja magang. Praktek kerja magang ini sangat membantu mahasiswa untuk mengukur kemampuan mereka tentang ilmu yang sudah

didapatkan selama 6 semester di kampus. Universitas Multimedia Nusantara salah satu kampus yang mewajibkan praktek kerja magang kepada mahasiswa tingkat akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar S-1. Melalui program kerja magang ini, mahasiswa akan dibentuk karakternya sesuai dengan tempat kerja, dan tidak lagi membuat desain secara keinginan pribadi tetapi dengan keinginan klien mereka.

Pada praktek kerja magang, penulis memilih untuk praktek di Lembaga Sertifikasi Kompetensi dan menjadi bagian desainer grafis. Lembaga Sertifikasi Kompetensi dibentuk oleh Asosiasi Pemerhati Teknologi Informatika dan Komunikasi Indonesia (APLIKASI) tanggal 6 maret 2009 dan telah mendapatkan pengakuan dari pemerintah.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang ini bertujuan agar mahasiswa merasakan dunia kerja sebelum memulai ke dunia kerja sesungguhnya setelah memperoleh gelar S1. Dari sisi penulis, praktek kerja magang ini merupakan suatu kesempatan untuk menerapkan pelajaran yang telah dipelajari selama awal kuliah sampai saat ini. Selama praktek kerja magang ini penulis pun mendapat banyak pengalaman dalam hal desain maupun diluar desain dan juga pengalaman dalam bersikap di dalam dunia kerja yang akan menjadi bekal untuk penulis setelah mendapat gelar S1.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Praktek kerja magang dilakukan di gedung Sibernatika yang berlokasi di jalan HOS Cokroaminoto No.22 Kreo Selatan 15156. Periode kerja magang yang ditempuh adalah 41 hari kerja aktif dari tanggal 1 juli 2013 sampai dengan 27 agustus 2013. Waktu bekerja dari hari senin sampai jumat dari jam 08.00 sampai 16.00. Waktu istirahat yang diberikan pada semua karyawan dari 12.00 sampai 13.00 tiap harinya.

1.3.2 Prosedur Kerja Magang

Awalnya penulis ditawarkan untuk bekerja sebagai pembuat soal test uji kompetensi di bidang desain grafis oleh bapak Janis Hendratet. Penulis yang memang berniat untuk mengikuti praktek kerja magang, menggunakan kesempatan itu untuk mengisi praktek kerja magang.

Setelah mengirimkan CV dan portfolio kepada bapak Janis Hendratet, keesokan harinya penulis diberi kabar untuk bergabung bersama Lembaga Sertifikasi Kompetensi. Setelah itu penulis langsung mengurus surat-surat yang dibutuhkan untuk praktek kerja magang.

Selama membuat sebuah desain dalam praktek kerja magang, penulis meminta pengarahannya kepada bapak Janis Hendratet tentang desain yang telah dibuat. Penulis biasanya membuat beberapa alternatif yang akan diberikan kepada bapak Janis Hendratet untuk dipilih yang paling tepat menurutnya.

UMMN