



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

Menurut situs *Cepiriyana.staf.upi.edu*(2013: 24 Oktober 2013) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video interaksi, dan sebagainya, yang telah dikemas menjadi *file* digital, dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Perkembangan multimedia interaktif pun berkembang dengan pesat, dimulai dari adanya *interactive corporate profile*, *interactive product catalogue*, hingga *campaign* atau *event support app* dan *games*. Semuanya dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Tidak heran jika hal ini juga merambah dunia pendidikan. Saat ini dapat kita temui kampus-kampus yang memiliki jurusan ini, salah satunya adalah Universitas Multimedia Nusantara.

Di dalam dunia kerja multimedia interaktif, terdapat banyak elemen-elemen pendukung dibelakangnya, seperti *uix designer*, *mobile developer*, *web developer*, dan sebagainya. Semuanya saling berkesinambungan agar dapat menghasilkan karya yang terbaik.

Penulis pun memiliki minat yang sangat besar pada dunia interaktif, khususnya aplikasi interaktif untuk anak-anak. Penulis juga sangat menyukai dunia ilustrasi. Hal inilah yang mendorong penulis untuk bekerja dengan dua bidang tersebut, serta berharap dapat mengabungkan keduanya. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang dengan perusahaan SEED Interactive, yang memiliki spesialisasi dalam membangun "*convenience application*".

Perusahaan SEED Interactive dipercaya oleh penulis sebagai tempat yang tepat untuk belajar, serta diyakini dapat memberikan pengalaman bekerja yang bermanfaat untuk kedepannya. Selain itu, Perusahaan SEED Interactive juga

diyakini dapat memberikan ilmu-ilmu pengetahuan dan *skills* yang berguna, sebagai bekal penulis saat akan mengerjakan tugas akhir nanti.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil dan diikuti oleh setiap mahasiswa yang sudah berada di semester tujuh atau delapan. Praktik kerja magang ini juga merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Maksud dari diadakannya praktik kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan sebuah kesempatan berupa pengalaman bekerja yang sebenarnya, sebelum akhirnya para mahasiswa akan bersentuhan dengan dunia kerja secara langsung setelah kelulusan nanti.
2. Memberikan sebuah wawasan baru, mengasah *skills* dan kemampuan yang dimiliki menjadi lebih baik di dalam dunia *professional*.
3. Mempraktekan ilmu yang selama ini telah dipelajari di masa perkuliahan.

1.3. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang

Setiap mahasiswa yang ingin mengambil mata kuliah praktik kerja magang ini, harus menyelesaikan studinya di semester 1-6 dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) terakhir minimal 2,00 dan telah menyelesaikan minimal 80 Satuan Kredit Semester (SKS) tanpa nilai E sama sekali dan memiliki 2 nilai maksimal D pada setiap mata kuliah yang telah diambil. Universitas Multimedia Nusantara telah menetapkan durasi praktik kerja magang bagi setiap mahasiswa adalah 2 hingga 3 bulan, minimal 40 hari, dengan waktu 5 hari kerja per minggu, 8 jam kerja per hari. Total jam kerja secara keseluruhan adalah $\pm 320-480$ jam.

1.3.1. Waktu Kerja Magang

Setiap *intern* di dalam perusahaan SEED Interactive, diwajibkan untuk bekerja pada hari Senin hingga Jumat, dimulai pada pukul 10.00 WIB-17.00 WIB, minimal tiga hari masuk dalam seminggu. Tidak diperkenankan adanya sistem

lembur atau *overtime*. Perusahaan SEED Interactive memiliki waktu libur pada hari Sabtu dan Minggu. Jika berhalangan hadir pada saat melaksanakan praktik kerja magang, diwajibkan untuk memberikan keterangan pada 1 hari sebelumnya.

1.3.2. Pelaksanaan Kerja Magang

Pada saat memasuki akhir dari semester 6, bagi mahasiswa yang ingin mengambil mata kuliah praktik kerja magang saat liburan, dapat menghubungi dan melakukan konsultasi dengan bagian kemahasiswaan, Ibu Ika dan Ibu Dian, untuk mendapatkan informasi tentang tempat magang yang sesuai dengan bakat, minat, dan jurusannya. Mahasiswa diminta untuk mengumpulkan CV, agar bisa diteruskan ke beberapa perusahaan yang telah berkerjasama dengan Universitas Multimedia Nusantara. Selanjutnya bagian kemahasiswaan akan menghubungi kembali untuk mengatur jadwal wawancara, antara mahasiswa dan perusahaan yang sedang membutuhkan *intern*.

Proses untuk mendapatkan tempat kerja magang ini, tidak selalu harus melalui bagian kemahasiswaan. Proses ini juga dapat dilakukan oleh para mahasiswanya sendiri. Cara inilah yang dipilih oleh penulis untuk mendapatkan tempat kerja magang, karena penulis ingin mendapatkan tempat magang yang sesuai dengan minat dan bakat, serta tidak ingin terlalu mengandalkan bagian kemahasiswaan.

Penulis berusaha mencari informasi yang dibutuhkan untuk mengirimkan lamarannya. Pada saat mengirimkan lamaran, penulis diwajibkan untuk menuliskan alasannya mengapa ingin mengikuti program *internship* dari perusahaan SEED Interactive, serta mengirimkan CV dan *portfolio*. Pada saat wawancara, penulis juga diwajibkan untuk mengerjakan tes yang diberikan di tempat, selama satu jam.

Setiap *intern* yang diterima, akan bekerja dibawah bimbingan satu orang *supervisor*. *Brief* pekerjaan biasanya diberikan langsung oleh *supervisor*. Penulis biasanya memulai dengan mencari referensi, hingga dilanjutkan dengan proses sketsa atau pengerjaan langsung di komputer. Jika ada yang kurang sesuai,

supervisor akan memberikan usul, saran, dan revisi yang harus dikerjakan kembali oleh penulis.

Pada saat jam pulang, seluruh pekerjaan yang telah dikerjakan hari itu, wajib dikirimkan kepada *supervisor* untuk dicek kembali. Biasanya pada hari selanjutnya, *supervisor* akan memberi saran dan usul kembali terhadap pekerjaan yang telah dikerjakan kemarin atau bahkan sudah dibantu proses pengerjaannya secara langsung. Pada bulan ke 2, penulis sudah diperbolehkan untuk turut serta dalam rapat internal dan proses *brainstorming*. Penulis juga dituntut untuk aktif dalam mengemukakan pendapatnya.



UMN