



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

Pengalaman di dunia kerja merupakan hal yang penting dalam suatu proses pembentukan karakter, komunikasi dan keterampilan mahasiswa. Tanpa mengalami pengalaman tersebut, mahasiswa yang hanya berbekal teori tidak dapat memberikan hasil yang maksimal. Kerja Magang adalah sebuah mata kuliah wajib untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang menjadi salah satu syarat kelulusan sarjana S1.

Kerja magang merupakan program yang baik untuk menunjukkan pengalaman dalam *desingn grapic*, komunikasi, dan berorganisasi. Menjadi proses pengenalan dan penghubung antara dunia kuliah dan dunia kerja bagi mahasiswa secara nyata. Mahasiswa ditantang dan diperkenalkan pada dunia kerja, sebelum nantinya benar-benar masuk kedalamnya. Mahasiswa belajar dan menambah pengalaman-pengalaman untuk memahami dan menunjukkan skill mereka dalam proses bekerja.

Pada kerja magang mahasiswa akan belajar berbagai pengalaman dari lingkungan dan aktivitas yang dilakukan, yang sebelumnya hanya mendapatkan praktik dan teori belajar di kelas. Mahasiswa dapat membentuk karakter dan kemampuan menjadi lebih baik dalam menghadapi persoalan dan masalah secara langsung yang seringkali terjadi dalam dunia kerja. Mahasiswa juga harus bisa menerima ini sebagai pembekalan langsung agar bisa mengenal dunia kerja bagaimana bekerja dengan perusahaan, dengan orang lain, dalam program, dan sistem kerja yang dimiliki perusahaan tersebut yang nantinya akan dijalani setelah lulus dari bangku kuliah.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja

Proses kerja magang merupakan salah satu mata kuliah wajib yang memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar bisa berpartisipasi secara langsung pengalaman bekerja di perusahaan profesional dengan mengikuti peraturannya. Pada saat proses tersebut, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk merasakan secara langsung terjun bekerja pada suatu perusahaan resmi dan profesional yang bergerak dengan sesuai bidang penulis selama perkuliahan.

Berpartisipasi pada proses kerja magang ini adalah suatu kesempatan mahasiswa berhadapan secara langsung pada pekerjaan dan mengalami pengalaman sebanyak mungkin untuk mengembangkan karakter dan menerapkan ketrampilan maupun ilmu yang telah diperoleh dalam bangku perkuliahan selain itu penulis juga mempelajari bagaimana cara menyelesaikan permasalahan yang kerap timbul dalam dunia pekerjaan, serta mengembangkan rasa tanggung jawab dan kedisiplinan terhadap kewajiban sebagai desainer grafis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang dilaksanakan oleh penulis di semester 8. Berikut ini adalah waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dijalani oleh penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan pada :

Waktu : 25 Februari 2013 – 21 Mei 2013

Perusahaan : Rayon 3 Production

Alamat : Jl. Honoris Raya, Kota moderen
Tangerang – Banten 15810

Jabatan : Desainer Grafis

Supervisor : Agin Wijaya

Kepala Dept : Bapak Burhan

Praktik kerja magang dilaksanakan selama Tiga bulan, dimulai pada 01 Maret 2013 sampai dengan tanggal 21 Mei 2013. Idealnya, pelaksanaan praktik kerja magang ini dimulai dari pukul 08.30 pagi – 16.00 malam.

1.4 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada praktek kerja magang, penulis mendapatkan hak dan kebebasan untuk memilih tempat magang yang sesuai dengan minat dan bidang yang sesuai dengan studi yang didalami. Berdasarkan kebebasan yang diberikan pada penulis untuk bekerja pada perusahaan Rayon 3 Production.

Setelah berkonsultasi dengan Bapak Burhan selaku ... dan Bapak Desi selaku Kaprodi DKV Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mendapatkan kesempatan untuk bekerja pada Rayon 3 Production. R3PRO memiliki berbagai fasilitas yang berupa ruang kerja, koneksi internet, PC, I-mac dan mentoring.

Setelah mendapatkan ijin dari Bapak Desi selaku Kaprodi DKV Universitas Multimedia Nusantara, penulis mengirimkan CV pada divisi *Production Manager*. Setelah mengirimkan CV, penulis berdiskusi dengan Pak Burhan selaku ... mengenai *scope* kerja magang, *timeline* dan prediksi pekerjaan yang akan dikerjakan oleh penulis. Setelah berdiskusi, penulis berkerja dalam bimbingan langsung dari Bapak Agin dan mendapat kabar bahwa penulis dapat langsung melaksanakan aktivitas kerja magang dengan konsekuensi tidak mendapatkan gaji penuh, namun mendapatkan berupa uang makan senilai Rp. 40.000,00 per hari kerja, yang akan diberikan setiap 10 hari.

1.4.1 Prosedur Kerja di Rayon 3 Production

Prosedur kerja yang penulis terapkan dalam proses kerja magang di R3PRO dimulai dengan mendapat penjelasan dan pengarahan dari *Production manager*, *Production Supervisor* dan *Program Supervisor*. Tentang proyek yang akan dikerjakan. Kemudian penulis menginformasikan pekerjaan yang akan dilakukan pada *supervisor*. Selanjutnya penulis melakukan sketsa kasar tentang proyek yang bersangkutan kemudian diikuti dengan *brainstorming*.

Setelah selesai melakukan *brainstorming*, penulis mulai merancang ide-ide dan konsep yang dirasa tepat dengan proyek yang bersangkutan, kemudian menerapkan ide dan konsep tersebut kedalam bentuk *draft design*.

Proses selanjutnya adalah merapikan sketsa dan *draft design* tersebut untuk diajukan pada *Production Supervisor* dan *Program Supervisor*. Pada pertemuan tersebut, penulis menawarkan desain yang telah dirancang, kemudian bersama-sama menentukan desain mana yang cocok untuk proyek tersebut

Tahap selanjutnya, setelah *supervisor* menyepakati desain tersebut, *draft desain* di berikan kepada *Production Manager* untuk di melakukan *approval* dan memberikan *deadline* pekerjaan. Kemudian mulai mengerjakan proyek tersebut sesuai dengan waktu dan *deadline*.

U M N