



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

Desain komunikasi visual merupakan cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik, dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun bentuk untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu. Elemen visual tersebut adalah gambar, simbol, lambang, warna, ilustrasi, dan typografi.

Proses penyampaian pesan visual akan disampaikan kepada penerima pesan dengan komunikatif, kreatif-inovatif, efektif, dan efisien melalui berbagai bentuk media untuk tujuan tertentu. Seiring berjalannya waktu, perkembangan desain komunikasi visual berkembang dengan pesat.

Dengan adanya perkembangan informasi dan teknologi pada desain, perusahaan swasta maupun instansi pemerintah semakin membutuhkan desainer, sehingga menyebabkan meningkatnya peminatan masyarakat akan profesi sebagai desainer. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah mahasiswa desain dari tahun ke tahunnya.

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan seluruh mahasiswa untuk mengambil mata kuliah magang yang sesuai dengan bidangnya. Bukan hanya pemenuhan kewajiban akademik, tetapi mata kuliah magang ini akan berguna bagi mahasiswa untuk menambah pengalaman di dunia kerja. Tidak dapat dipungkiri bahwa pengalaman di dunia kerja merupakan hal yang penting dalam suatu perusahaan untuk dapat menerima seseorang bekerja di perusahaannya. Hal inilah yang dituntut kampus bagi seluruh mahasiswanya.

Sebagai salah satu cara untuk memenuhi tuntutan itu, maka Universitas Multimedia Nusantara, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Grafis, mewajibkan mahasiswanya untuk praktik kerja magang yang terkait dengan bidangnya. Hal ini bertujuan agar antara mata kuliah teori dan praktik

yang diberikan pada saat kuliah menjadi seimbang dengan dunia kerja yang sesungguhnya.

Tujuan kerja magang ini juga diberikan untuk bekal bagi mahasiswanya agar mempunyai pengalaman kerja dalam dunia nyata dan tidak menyimpang dari apa yang telah dipelajari selama ini. Dengan langsung turun ke dalam dunia kerja, mahasiswa menjadi tahu bahwa teori-teori yang pernah didapatkan selama masa perkuliahan bisa sangat berbeda pada saat diaplikasikan di dunia kerja.

Adapun maksud lain dari praktik kerja magang ini ialah menjadi perantara antara mahasiswa dengan dunia kerja yang sesungguhnya. Pada saat praktik magang ini, mahasiswa diperkenalkan kepada dunia kerja agar nantinya tidak salah melangkah dan juga tidak kalah bersaing dengan desainer-desainer lainnya yang sudah mempunyai lebih banyak pengalaman.

Penulis sebagai mahasiswa jurusan Desain Grafis, memilih untuk melakukan kerja magang di Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai tempat melakukan kerja praktik magang. Salah satu alasannya yaitu karena perusahaan sedang membutuhkan desain grafis untuk memperkuat pencitraan dan membantu kinerja perusahaan menjadi lebih baik.

Diharapkan dengan kerja praktek magang yang dilakukan di Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (LSK-TIK), penulis dapat mempraktekkan apa yang dipelajari selama berada di bangku perkuliahan, sehingga dapat direalisasikan di kehidupan nyata dan penulis dapat lebih siap untuk menghadapi perkembangan yang terjadi didalam dunia desain yang semakin berkembang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara merancang program kerja magang untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa sehingga dengan kemampuan yang telah di asa di bangku perkuliahan, mahasiswa mampu menguasai teori dan menerapkan pengetahuan dan kreativitasnya dalam kegiatan-kegiatan yang dapat menghasilkan hasil karya yang nyata.

Maksud dan tujuan kerja magang adalah sebagai berikut :

- Meningkatkan pengetahuan teori, kemampuan dan keterampilan desain dalam dunia kerja.
- Mengetahui seberapa besar dan sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh penulis.
- Memberikan pengalaman kerja bagi mahasiswa agar dapat mengetahui perkembangan dunia teknologi informasi serta proses yang dilakukan dalam dunia kerja dengan menerapkan desain grafis.
- Mengasah kemampuan mahasiswa untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi dalam dunia kerja dengan menggunakan pembelajaran-pembelajaran yang telah diterima selama kuliah.
- Menambah wawasan, pengalaman, dan dapat beradaptasi dalam lingkungan kerja yang sesungguhnya.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswa untuk mengambil mata kuliah praktik kerja magang (*internship*) minimal selama dua bulan (40 hari kerja) atau sesuai dengan kebutuhan dan kesempatan yang diberikan oleh pihak perusahaan terkait. Setiap mahasiswa yang ingin mengambil mata kuliah praktek magang harus telah menyelesaikan studi di semester 1-6 dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) terakhir minimal 2,00. Lalu syarat yang lainnya, mahasiswa harus telah menyelesaikan minimal 80 Satuan Kredit Semester (SKS) dan tanpa nilai E sama sekali, tetapi diperbolehkan adanya nilai D maksimal 2 mata kuliah.

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Kerja magang penulis tempuh selama dua bulan (40 hari kerja) di Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi, yaitu mulai tanggal 1 Juli 2013 sampai dengan 27 Agustus 2013. Kerja magang ini penulis lakukan di Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berlokasi di Gedung Siberatika - Jl. HOS Cokroaminoto No.22, Kreo Selatan,

Tangerang. Jadwal kerja yang diberlakukan, dari Senin-Jumat dengan jam kerja mulai dari pukul 08.00 hingga 16.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mahasiswa yang melaksanakan kerja magang di Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi dibimbing langsung oleh pemimpin perusahaan yang selama kerja magang disebut sebagai Pembimbing Lapangan. Dalam praktik kerja magang ini, mahasiswa belajar bekerja sesuai dengan arahan Pembimbing Lapangan. Tugas yang diberikan, diselesaikan dengan menerapkan teori dan pembelajaran yang telah diperoleh selama perkuliahan berlangsung. Dengan adanya pembelajaran di perkuliahan, diharapkan mahasiswa dapat memahami teori aplikasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan. Kewajiban mahasiswa dalam kerja magang ini yaitu harus dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh Pembimbing Lapangan, baik tugas individu maupun tim.

1.4 Manfaat Pelaksanaan Kerja Magang

Manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan kerja magang di Lembaga Serifikasi Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu:

- Menambah wawasan dan pemahaman mengenai Desain Grafis lebih dalam.
- Mengetahui hubungan antara ilmu yang telah didapatkan dengan kondisi kerja yang sesungguhnya.
- Mengenal cara kerja perusahaan secara umum dengan lebih mendalam terutama dalam pemberian tugas, deadline, serta revisi yang diberikan oleh Pembimbing.