



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

Kerja magang adalah sebuah kerja praktek yang dilakukan guna menerapkan teori yang telah diperoleh selama masa kuliah ke dalam praktek langsung yang ada di lapangan. Dengan demikian mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengajaran secara teori saja tetapi juga memperoleh pengalaman di dunia kerja nyata sebelum nantinya mahasiswa lulus dan memasuki dunia kerja yang sesungguhnya. Seringkali yang terjadi adalah teori yang telah diberikan akan berbeda dengan prakteknya. Sehingga melalui kerja profesi ini diharapkan mahasiswa dapat memperoleh bekal serta gambaran bagaimana bekerja yang sesungguhnya. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kerja profesi ini, yaitu menambah wawasan mahasiswa mengenai bidang yang ingin ditekuni tidak hanya secara teori. Selain itu mahasiswa juga belajar untuk lebih bertanggungjawab akan apa yang dikerjakan karena karyanya tidak hanya sekedar untuk memperoleh nilai seperti pada di perkuliahan. Namun, lebih kepada klien yang sudah menyangkut masalah uang dan kepercayaan serta diterima atau tidak suatu karya oleh masyarakat. Selain itu melalui kerja profesi mahasiswa akan mengetahui sistematika kerja yang sesungguhnya.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penulis memutuskan untuk melaksanakan kerja magang sebagai seorang *illustrator*. *Illustrator* adalah orang yang pekerjaannya memvisualisasikan sebuah tulisan ke dalam bentuk gambar untuk membuat orang lain mudah dalam memahami pesan yang akan disampaikan. *Illustrator* bukan hanya sekedar tukang gambar, tetapi mereka memiliki konsep di dalam membuat sebuah karya. Banyak bidang yang bisa ditekuni oleh seorang *illustrator*, seperti pembuatan poster, *concept art* sebuah *game*, buku cerita anak-anak, dan masih banyak lagi. Dan hampir semua bidang

desain yang ada pasti membutuhkan sebuah gambar sebagai bagian dari desainnya, sehingga seorang *illustrator* memiliki peran yang sangat penting.

Penulis mendapat kesempatan untuk kerja magang di *Caravan Studio* selama dua bulan. Begitu banyak manfaat yang diperoleh selama kegiatan ini. Penulis dapat membangun relasi dengan banyak *artist* berbakat di Indonesia, mendapat banyak ilmu tentang ilustrasi dan *digital painting*, menambah wawasan, serta mengetahui proses berjalannya suatu proyek di dunia desain dan ilustrasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang dilaksanakan dengan tujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan secara profesional untuk:

1. Menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi di dunia kerja dengan bekal ilmu yang telah dipelajari di kampus
2. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa melalui pengaplikasian ilmu
3. Memberikan pelatihan dan pengalaman kerja bagi mahasiswa
4. *Link and match* pengetahuan yang telah dipelajari di kampus dengan dunia industri

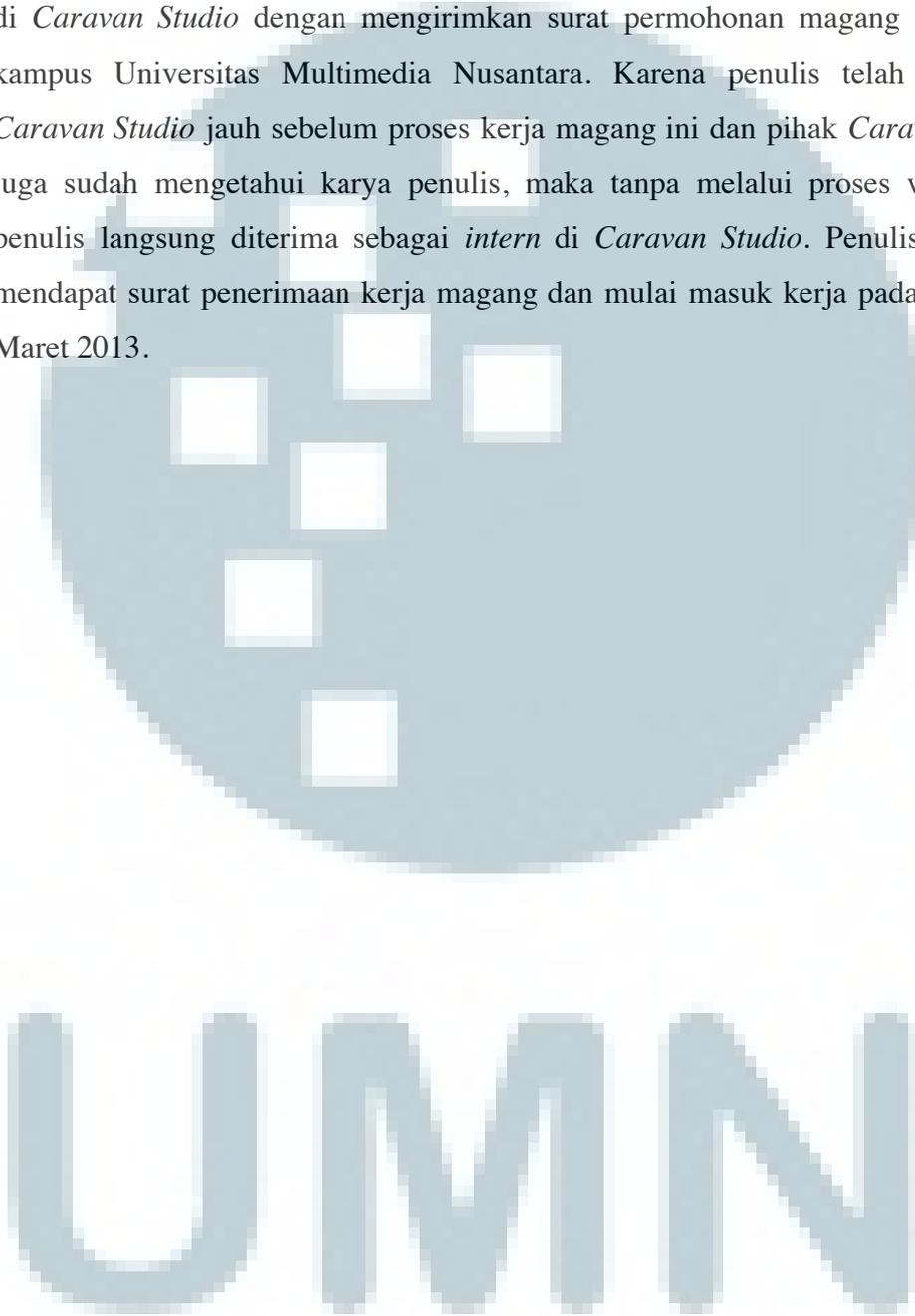
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang penulis di *Caravan Studio* berlangsung selama 41 hari kerja yang dimulai dari tanggal 1 Maret 2013 dan berakhir pada tanggal 30 April 2013. Waktu berkerjanya hampir sama dengan kebanyakan perusahaan lain yakni hari Senin sampai Jumat, dari pukul 10.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB. Jam istirahat makan siang yakni pukul 12.00 WIB – 13.00 WIB. Akan tetapi ada kalanya terpaksa bekerja lembur dikarenakan penulis menghadapi proyek kerja yang mendesak dan harus segera diselesaikan pada hari itu juga.

Universitas Multimedia Nusantara memberi kebebasan pada mahasiswanya untuk memilih perusahaan tempat melaksanakan kerja magang.

Pemilihan ini boleh dilakukan dengan atau tanpa bantuan dari pembimbing akademis untuk mencarikan tempat magang, asalkan sesuai dengan bidangnya.

Dengan kebebasan ini, penulis memilih untuk mengajukan kerja magang di *Caravan Studio* dengan mengirimkan surat permohonan magang resmi dari kampus Universitas Multimedia Nusantara. Karena penulis telah mengenal *Caravan Studio* jauh sebelum proses kerja magang ini dan pihak *Caravan Studio* juga sudah mengetahui karya penulis, maka tanpa melalui proses wawancara penulis langsung diterima sebagai *intern* di *Caravan Studio*. Penulis langsung mendapat surat penerimaan kerja magang dan mulai masuk kerja pada tanggal 1 Maret 2013.



U
M
N