



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 Grafis merupakan salah satu pilihan peminatan yang terdapat pada Fakultas Seni dan Desain, jurusan Desain Komunikasi Visual pada Universitas Multimedia Nusantara. Program studi Desain Komunikasi Visual tersebut merupakan pembelajaran suatu program yang menyatukan antara seni dan teknologi. Bagi lulusan program studi ini diharapkan dapat memahami dasar - dasar seni dan desain yang baik serta menguasai teknologi terbaru untuk menghasilkan kreasi yang inovatif dan inspiratif. Peminatan Desain Grafis pada Universitas Multimedia Nusantara diharapkan dapat memberikan kemampuan dalam menghasilkan karya desain grafis dalam berbagai media seperti media cetak, elektronik dan media *online*.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan pesan dan informasi dengan cara yang lebih efektif. Desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual. Dalam desain grafis, teks juga dianggap sebagai gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol - simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

Salah satu cara dalam hal menghasilkan lulusan - lulusan Desain Grafis yang sesuai dengan kemampuan dan harapan luhur dari Universitas Multimedia Nusantara adalah dengan memberikan kurikulum wajib kerja praktek. Selain untuk memenuhi kewajiban akademik, diharapkan kegiatan kerja magang ini dapat menambah pengetahuan serta wawasan yang lebih luas tentang dunia desain. Melalui kegiatan ini mahasiswa dan mahasiswi diharapkan dapat memiliki arah pandangan dan tujuan dalam jenis - jenis pekerjaan dalam bidang desain

grafis yang pada kenyataannya sangat beragam. Selain itu mahasiswa diharapkan dapat memahami dan lebih siap dalam permasalahan - permasalahan yang terjadi pada dunia kerja serta mampu memberikan ide - ide kreatif yang berguna bagi para desainer grafis lainnya serta bagi Bangsa Indonesia.

Untuk memenuhi kewajiban kerja praktek ini penulis memilih untuk menimba ilmu di perusahaan Surya University. Surya University merupakan sebuah universitas yang di desain sebagai *research based university*, maka universitas ini memiliki beberapa pusat penelitian yang dibagi dalam beberapa *cluster* penelitian yaitu *Cluster Supporting Technology*. Salah satu divisi yang berada di bawah *Cluster Supporting Technology* tersebut adalah *Center of Mobile, Micro and Nanotechnology*. Dalam hal ini penulis berada di bagian *Mobile Education* yang membutuhkan perancangan *digital book* berbasis iOS yang lebih dikenal dengan sebutan *iBook*. Perancangan *digital book* merupakan suatu bidang yang membutuhkan jasa desain grafis dalam proses pengerjaannya sampai perilisannya. *iBook* merupakan buku interaktif yang tidak menggunakan media cetak sebagai bentuk konkrit. Para pengguna dapat mengakses dengan perangkat elektronik berupa tablet berbasis iOS yaitu *iPad* yang berada dalam satu *brand Apple*.

Digital book sendiri merupakan suatu bentuk penyampaian informasi melalui visual yang merupakan tugas dari seorang desainer grafis. Perancangan desain karakter, ilustrasi serta aplikasi interaktif yang dapat menyampaikan informasi serta pembelajaran bagi pemilik *digital book* ternyata melalui sebuah proses pemikiran kreatif yang cermat dan teliti serta memperhitungkan selera dan target konsumen. Konsumen bagi *digital book* yang penulis rancang adalah buku edukasi bagi anak - anak sekolah dasar dalam belajar matematika dasar. Surya University merupakan suatu universitas yang ingin memberikan pendidikan dengan teknologi terkini dan proses belajar yang tidak membosankan. Proses pemikiran kreatif inilah yang diharapkan dapat menunjang segala pengetahuan teoritis yang telah didapatkan penulis selama melakukan kegiatan perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Pemahaman dalam visualisasi yang menarik

dan kreatif merupakan bekal tersendiri bagi penulis dalam menjalani profesi dalam bidang desain grafis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang ini merupakan sebuah kurikulum wajib bagi mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual sebagai syarat kelulusan memperoleh gelar program pendidikan S-1. Tujuan dari program magang ini adalah membantu mahasiswa dalam meningkatkan kompetensi dalam dunia kerja, sehingga dengan bekal yang sudah didapatkan mahasiswa lulusan program S-1 Desain Komunikasi Visual - fakultas Seni dan Desain - Universitas Multimedia Nusantara dapat menerapkan segala pengetahuan dan keterampilan dalam kegiatan produktif yang berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan adanya program praktek magang ini bertujuan juga untuk membekali mahasiswa dalam pengetahuan tentang lapangan pekerjaan yang akan mereka hadapi nantinya di masyarakat setelah menyelesaikan pendidikan mereka.

Kerja magang sebagai syarat kelulusan dilakukan selama minimal 2 (dua) bulan. Setelah pelaksanaan kerja magang mahasiswa diwajibkan untuk membuat laporan kegiatan kerja magang berdasarkan pengalaman kerja yang telah dilaksanakan. Penulisan laporan bertujuan agar penulis dapat memahami dan mengingat segala kegiatan, informasi serta wawasan yang didapatkan selama menjalani kerja magang. Penulis juga berharap dapat memperoleh kemampuan dan memahami segala proses kreatif dalam pengerjaan digital book terutama pada konten buku tersebut. Pengetahuan dan kemampuan ini pastinya akan berguna bagi penulis dan dapat diterapkan dalam bidang pekerjaan penulis di masa yang akan datang.

Kerja magang dilakukan dengan tujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan secara profesional untuk :

1. Mengetahui proses - proses kerja kreatif yang berada langsung dalam dunia kerja.

2. Menghadapi dan memberikan solusi yang tepat terhadap masalah - masalah yang dihadapi dalam dunia kerja dengan bekal ilmu yang didapatkan pada masa perkuliahan.
3. Mengaplikasikan kemampuan praktek maupun teori yang diperoleh di perkuliahan ke dunia kerja.
4. Melatih tanggung jawab, kedisiplinan dan kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama terhadap berbagai pihak yang terlibat dalam bidang pekerjaan nantinya.
5. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta keterampilan mahasiswa terutama dalam bidang yang membutuhkan pengalaman langsung di lapangan.
6. Memiliki kemampuan untuk beradaptasi dalam lingkungan kerja yang sesungguhnya dalam suatu perusahaan dan industri terutama di bidang desain grafis.
7. Membandingkan ilmu yang diperoleh di perkuliahan dengan pelaksanaan magang dalam dunia kerja.
8. Menjalin hubungan kerjasama yang baik antara universitas dengan perusahaan tempat mahasiswa magang.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di Surya University dilaksanakan sesuai waktu dan prosedur minimal yang telah ditentukan dalam kurikulum mata kuliah kerja magang yaitu selama 3 bulan. Pelaksanaan kerja magang dilakukan sejak tanggal 1 Juli 2013 sampai dengan 30 September 2013.

Sebelum mahasiswa melakukan kerja magang, mahasiswa haruslah memenuhi persyaratan serta prosedur yang sudah ditentukan. Mahasiswa yang akan mengambil mata kuliah magang diberikan pembekalan ketentuan apa saja serta prosedur dalam jam kerja minimal dalam kerja magang tersebut. Bagi mahasiswa yang akan memulai kerja magang diberikan materi serta petunjuk surat - surat dan dokumen lampiran apa saja yang diperlukan agar mahasiswa

dinyatakan sah dalam melakukan kerja magang. Mahasiswa dibekali berbagai macam pengetahuan seperti perilaku yang baik pada saat bekerja dalam hal etiket serta kebiasaan dalam dunia kerja yang baik dan yang tidak baik.

Mahasiswa kemudian memilih dan mengirimkan surat lamaran magang terhadap perusahaan yang diinginkannya. Surat lamaran yang dikirimkan dapat berupa dokumen atau berupa *email* yang di dalamnya disertakan CV serta portofolio kerja mahasiswa yang menjadi bahan pertimbangan perusahaan dalam menerima pengajuan lamaran magang mahasiswa. Beberapa perusahaan juga akan memberikan prosedur dokumen yang dibutuhkan serta *interview* sebelum proses penerimaan kerja magang tersebut. Mahasiswa juga wajib menyertakan surat pengantar magang dari universitas sebagai bukti tertulis bahwa mereka akan melakukan kerja magang. Setelah mahasiswa diterima, perusahaan akan mengeluarkan surat penerimaan magang yang akan diambil oleh mahasiswa dan akan ditukarkan dengan berbagai dokumen seperti kartu magang, kartu absen, kartu daftar kegiatan magang, kartu nilai magang dan mahasiswa dinyatakan sah magang oleh universitas. Dokumen yang diberikan oleh universitas tersebut akan menjadi lampiran wajib yang akan disertakan bersama dengan laporan magang setelah mahasiswa menyelesaikan kerja magang di perusahaan tersebut.

Mahasiswa diberikan seorang dosen pembimbing magang untuk mendampingi mahasiswa selama proses kerja magang mahasiswa. Mahasiswa melaksanakan kerja magang di bawah bimbingan salah satu pekerja dalam instansi perusahaan tersebut yang nantinya akan disebut dengan pembimbing lapangan atau yang akrab disebut sebagai atasan supervisor. Mahasiswa kemudian bekerja dan belajar dalam perusahaan tersebut di bawah bimbingan pembimbing lapangan dengan menyelesaikan tugas - tugas dan pekerjaan yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Dalam proses pekerjaan yang diberikan oleh pembimbing lapangan, mahasiswa berbaur dengan pekerja yang lainnya dalam menjalin hubungan sosial dan komunikasi untuk memperoleh informasi, pengetahuan, serta keterampilan dalam menyelesaikan pekerjaan. Mahasiswa juga melakukan adaptasi dengan melakukan observasi dan wawancara formal atau informal

dengan pekerja lainnya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan lebih jauh dengan perusahaan dan bidang pekerjaan yang berhubungan. Selama bekerja magang di perusahaan, mahasiswa mengikuti aturan dan prosedur kerja yang ada di perusahaan seperti jam masuk kerja, jam pulang, dan kode etik dalam berpakaian.

Mahasiswa diwajibkan magang di suatu perusahaan, jika nantinya diketahui adanya kecurangan seperti mahasiswa melakukan kerja magang secara fiktif atau kurangnya waktu magang dari jumlah waktu minimal kerja yang ditentukan yaitu 2 (dua) bulan, maka mahasiswa tersebut akan dikenai sanksi sesuai dengan peraturan berlaku. Sanksi tersebut dapat berupa sanksi diskualifikasi sesuai dengan aturan yang berlaku di universitas. Mahasiswa kemudian diharuskan kembali untuk mengambil mata kuliah magang untuk semester berikutnya serta mengulang kembali kegiatan magang sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku di universitas.

Mahasiswa bekerja minimal di satu bagian tertentu sebagai staff magang di perusahaan sesuai dengan bidang studinya. Mahasiswa menuntaskan tugas yang diberikan pembimbing lapangan di perusahaan atas dasar teori, konsep, dan pengetahuan yang telah diperoleh di perkuliahan. Mahasiswa memahami serta beradaptasi dengan teori serta konsep yang diperoleh selama perkuliahan dengan teori dan konsep cara bekerja di perusahaan atau industri tempat mahasiswa bekerja.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A