



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 atau *internship* adalah salah satu mata kuliah yang bertujuan agar mahasiswa dapat mengenal dunia kerja yang sesungguhnya, sebagai proses pembelajaran atau penerapan dari setiap ilmu yang telah didapatkan selama proses perkuliahan.

Desainer grafis merupakan profesi yang sedang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Peran seorang desainer grafis pada dasarnya adalah sebagai penghubung atau perantara penyampaian pesan visual yang berwujud teks dan gambar. Dalam hal ini, seorang desainer grafis sangat membutuhkan peranan ilmu teknologi.

Setelah hampir kurang lebih selama satu bulan lamanya, penulis mencari tempat yang sesuai untuk magang. Ada banyak lamaran yang penulis ajukan, tetapi hanya sedikit yang memberikan respon. Begitu juga sebaliknya, ada beberapa alternatif yang ditawarkan dari kampus, tetapi penulis tidak melakukan tindak lanjut karena memang tidak terlalu sesuai dengan minat penulis.

Secara khusus yang menjadi latar belakang penulis memilih Surya University, tepatnya di divisi Center of Mobile, Micro and Nanotechnology sebagai tempat magang yaitu Surya University merupakan salah satu Universitas berbasis riset. Kompetensi perusahaan ini diharapkan dapat memberikan banyak pengetahuan bagi mahasiswa dalam mengenal dunia kerja.

Semakin penulis mencari tahu tentang Surya University ini, penulis semakin menemukan keunikan dan tantangan yang ditawarkan oleh perusahaan ini. Akhirnya setelah proses wawancara, penulis dinyatakan layak untuk menjalani magang di Surya University ini. Masa magang berlangsung selama 3 bulan, dari bulan awal Juli 2013 sampai akhir bulan September 2013. Ternyata penulis melakukan pilihan tepat, banyak sekali hal positif yang penulis terima selama masa magang di sana.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Setiap mahasiswa yang berada di semester 6 atau lebih pada program pendidikan S-1 termasuk Program Studi Desain Komunikasi Visual – Fakultas Seni dan Desain – Universitas Multimedia Nusantara yang telah mengikuti kegiatan kerja magang minimal selama 40 hari kerja, wajib untuk menuliskan laporan kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan.

Dalam proses kerja magang, diharapkan mahasiswa mampu memiliki kemampuan *professional* untuk :

1. Dapat menyelesaikan masalah yang ditemui dalam dunia kerja menggunakan ilmu-ilmu yang telah didapatkan selama proses perkuliahan.
2. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman melalui proyek yang Dikerjakan selama proses kerja magang.
3. Menyiapkan mental penulis di dalam dunia kerja

Tujuan dari mata kuliah kerja magang yaitu :

1. Menyelenggarakan proses pembelajaran dengan bantuan tenaga profesional agar mahasiswa memiliki pengetahuan mengenai perbedaan antara dunia kuliah dan dunia bekerja.
2. Melakukan penelitian lebih lanjut mengenai seni dan desain yang terdapat di industri dan masyarakat.
3. Menerapkan ilmu dan keterampilan yang dimiliki ke dalam pengetahuan ke dalam masyarakat

Secara khusus, tujuan penulis memilih Surya University sebagai tempat kerja magang adalah karena penulis ingin menambah pengalaman dan pengetahuan di bidang desain digital. Dalam hal ini, penulis mendapatkan *jobdesk* membuat ilustrasi dan objek-objek untuk *digital book* pelajaran anak-anak Sekolah Dasar. Diharapkan penulis dapat banyak belajar menjadi desainer grafis yang berkompeten dalam Surya University ini, khususnya di divisi Center of Mobile, Micro and Nanotechnology ini.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan

1.3.1. Waktu Pelaksanaan

Penulis melaksanakan kerja magang sejak 01 Juli 2013 sampai dengan 30 September 2013. Selama kurun waktu tersebut, penulis harus bekerja dari pukul kurang lebih 09:00 – 17:00 WIB. Meskipun pada prakteknya jam kerja menjadi sangat fleksibel karena adanya tuntutan tertentu yang muncul di lapangan.

Selama kerja magang di sana, penulis berada di bawah pengawasan dan pengarahan dari Senior Mobile Content Dev. Officer, yang bernama Audrey Leony Song. Jumlah karyawan yang masih sedikit membuat suasana kerja menjadi sangat hidup dan tiap-tiap individu harus saling bahu membahu untuk menutupi berbagai celah yang selalu ada.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan

1. Informasi lowongan diperoleh dari teman yang kebetulan memiliki kerabat yang berkerja di Surya University
2. Mengirimkan surat lamaran kerja magang berupa surat lamaran, *curriculum vitae*, dan portofolio kepada perusahaan yang terkait dengan bidang ilmu DKV, yaitu Surya University.
3. Menerima panggilan wawancara dari Surya University
4. Setelah melalui proses wawancara, penulis langsung menerima panggilan kerja dari Surya University yang menyatakan penerimaan menjadi karyawan dengan jabatan staf magang di divisi Center of Mobile, Micro and Nanotechnology

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA