



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 proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian informasi yang bisa terbaca ataupun terlihat. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penglihatan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), tipografi, ilustrasi dan warna yang berkaitan dengan indera penglihatan kita.

Dengan meledaknya revolusi industri, maka kebutuhan manusia mulai berkembang pesat seperti munculnya berbagai kebutuhan yang digunakan untuk mempromosikan serta menginformasikan sesuatu dari seseorang kepada khalayak ramai (*public*), karena kebutuhan itulah yang menyebabkan teknologi pun berkembang, hingga muncul kebutuhan baru dalam bidang *marketing* diantaranya kebutuhan untuk mengedukasi pasar dengan iklan, bagaimana mempercantik sebuah kemasan, bagaimana menginformasikan secara massal sebagai sebuah industri yang maju dan berkembang. Oleh karena kebutuhan-kebutuhan yang seperti itulah dunia seni berkembang dengan cara menggabungkan diri dengan teknologi yang sekarang lebih kita kenal dengan dunia desain grafis.

Desain pun semakin lama semakin berkembang dilihat dari banyaknya universitas atau perguruan tinggi di Indonesia yang membuka program studi Desain Komunikasi Visual, salah satunya seperti yang dilakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara yang membuka program studi Desain Komunikasi Visual bagi para calon mahasiswanya. Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara dibagi kembali kedalam tiga perminatan yaitu Desain Grafis, Animasi dan Sinematografi. Dimana ketiganya memiliki perbedaan dalam spesifikasi pembelajaran yang bisa dijadikan perbedaan.

Salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn) dari Universitas Multimedia Nusantara mahasiswa diwajibkan menjalankan kerja praktek magang yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan kerja praktek dan memperkenalkan mahasiswa pada lingkungan atau dunia kerja sehingga mahasiswa siap untuk memasuki profesinya.

Sebagai mahasiswa Jurusan Desain Grafis, penulis memilih untuk melakukan praktek kerja magang di Lembaga swasta yang bergerak dibidang Teknologi Informatika dan Komunikasi. Melalui pengamatan fenomena yang penulis lakukan bahwa teknologi erat kaitannya dengan desain dimana perkembangan pada masing-masing bidang dapat mempengaruhi bidang yang lainnya. Bidang Teknologi Informatika & Komunikasi membutuhkan desain seperti yang sudah dikatakan sebelumnya untuk mempromosikan serta menginformasikan lembaga tersebut kepada khalayak ramai.

Penulis memilih Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informatika & Komunikasi (LSK-TIK) sebagai tempat kerja praktek. Salah satu alasannya yaitu karena lembaga tersebut hendak *me-launching* lembaga kursus baru yang berkecimpung di bidang desain grafis dan memerlukan seorang *graphic designer* untuk membuat citra perusahaan. Didukung dengan ketertarikan penulis terhadap bidang desain grafis yang berkaitan dengan pembuatan logo, desain *stationary*, *layout*, yang diharapkan dapat membantu dalam pembuatan citra dari lembaga kursus yang baru tersebut, dengan kerja praktek yang dilakukan di Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informatika & Komunikasi (LSK-TIK), penulis diharapkan dapat memahami lebih dalam mengenai seluk beluk tentang grafis. Selain itu, ilmu yang telah dipelajari dari perkuliahan juga diharapkan dapat dipraktikkan dalam aplikasi kerja yang sesungguhnya, sehingga penulis mengetahui dan mulai mempersiapkan diri untuk realita di dunia kerja serta mampu dan siap dalam perkembangan dan persaingan dalam dunia desain yang terus meningkat.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja Magang merupakan satu di antara kewajiban-kewajiban akademis yang harus digenapi oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara tanpa terkecuali. 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 yang telah dipelajari,
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

Kerja magang dilakukan selama 2 bulan atau 40 hari kerja, yaitu dimulai dari tanggal 1 Juli 2013 sampai dengan 27 Agustus 2013. Kerja magang ini penulis lakukan di Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informatika & Komunikasi yang berlokasi di Jl. HOS Cokroaminoto No. 22, Kreo Selatan, Tangerang 15156. Perusahaan ini memberlakukan jadwal kerja yaitu mulai dari hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja mulai dari pukul 08.00 hingga pukul 16.00 WIB.

Selama melakukan kerja magang di lembaga ini mahasiswa mendapatkan bimbingan dari seorang Pembimbing Lapangan yaitu Bapak Janis Hendratet yang sekaligus merangkap sebagai ketua dari Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (LSK-TIK). Segala pekerjaan yang dilakukan selama praktek kerja magang ini dibuat sesuai dengan arahan pembimbing lapangan. Tahap penyelesaian tugas tersebut dilakukan dengan menerapkan teori dan pembelajaran yang telah diterima dari perkuliahan. Kewajiban yang perlu dilaksanakan dan diselesaikan oleh mahasiswa selama kerja magang ini adalah menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan baik yang bersifat pekerjaan individu ataupun yang bersifat pekerjaan

secara tim atau kelompok. Dalam penyelesaian pekerjaan tersebut mahasiswa dituntut untuk dapat bekerja sama dan berbaur dengan karyawan yang ada di Lembaga tersebut dalam menyelesaikan masalah dan kesulitan yang dihadapi. Selain itu mahasiswa juga dituntut untuk dapat menaati dan menjalankan peraturan yang ada di dalam lembaga tersebut.

