



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

Pada dasarnya, sebuah teori tidak akan tahu kebenarannya apabila tidak dipraktekkan. Kegiatan praktek menjadi bagian akhir dari suatu rangkaian teori. Bagi mahasiswa yang telah melewati berbagai macam teori akan diuji dengan melakukan kerja praktek. Kerja praktek merupakan proses latihan praktek kerja yang dilakukan di sebuah perusahaan ataupun organisasi.

Kerja praktek adalah pekerjaan yang dilakukan mahasiswa pada jurusan yang diambilnya untuk mempraktekkan teori yang sudah dipelajari dalam perkuliahan. Hal tersebut menjadi tolak ukur sebelum terjun ke dunia kerja juga menjadi pembekalan agar dapat beradaptasi di dunia kerja yang sebenarnya. Ditengah-tengah persaingan global yang sangat ketat masing-masing individu dituntut untuk memiliki kualitas diri dan keahlian yang baik sehingga dapat diperhitungkan dalam dunia kerja.

Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal tersebut dilakukan dengan diterapkannya mata kuliah praktek kerja magang (*internship*) yang wajib diikuti oleh mahasiswa. Mata kuliah ini memberikan kesempatan mahasiswa untuk mencoba mempraktekkan teori yang didapat pada perkuliahan. Mahasiswa diberikan

kebebasan untuk memilih sendiri tempat kerja magang. Dalam melaksanakan praktek kerja ini, penulis memilih tempat di perusahaan properti *Sinar Mas Land* dengan alasan penulis melihat bahwa *Sinar Mas Land* merupakan perusahaan yang memiliki banyak *event* sehingga memerlukan desainer grafis untuk mempromosikannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Mata kuliah praktek kerja magang ini bertujuan untuk mempraktekkan segala macam teori yang telah dipelajari di perkuliahan dengan menerapkannya dalam dunia kerja serta mengetahui perbedaan dalam lingkungan pekerjaan yang sebenarnya dengan lingkungan perkuliahan. Mata kuliah wajib ini sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar S1. Mahasiswa diajarkan untuk memiliki rasa tanggung jawab terhadap pekerjaan yang telah dilakukannya agar nantinya siap untuk memasuki dunia kerja.

Selain itu juga praktek kerja magang ini dipersiapkan untuk pembekalan dan pengalaman mahasiswa tentang kondisi lapangan secara langsung. Dalam kegiatannya, mahasiswa harus dapat menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab dan komunikatif terhadap rekan sesama pekerja. Mahasiswa belajar bagaimana cara menghadapi klien dan membuat desain sesuai dengan keinginan klien.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan praktek kerja magang ini dilaksanakan sesuai dengan ketentuan dari aturan Universitas Multimedia Nusantara yaitu jangka waktu yang ditempuh minimal dua bulan atau empat puluh hari kerja dengan waktu kerja 320 jam. Mahasiswa yang mengambil mata kuliah praktek kerja magang telah menyelesaikan sekurang-kurangnya 100 sks dengan nilai D maksimal 2 mata kuliah dan nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) pada semester yang telah ditempuh tidak kurang dari 2,00 dan tidak ada nilai E untuk semua mata kuliah.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Praktek kerja magang dilakukan di *Sinar Mas Land* yang berlokasi di Jl. Grand Boulevard, *BSD Green Office Park, BSD City*, Tangerang. Periode kerja magang yang ditempuh adalah 40 hari kerja dihitung sejak tanggal 31 Juli 2013 sampai dengan 2 Oktober 2013. Waktu kerja hari Senin sampai dengan hari Jumat dari pukul 08.30 – 17.30 WIB dengan waktu istirahat dari pukul 12.00 – 13.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis wajib mengikuti prosedur administratif yang ditetapkan Universitas Multimedia Nusantara yaitu mengisi formulir pengajuan kerja magang lalu mengajukan permohonan kerja magang ke perusahaan yang dituju beserta *Curriculum Vitae* dan Portofolio. Penulis mendapat kesempatan untuk melakukan wawancara di *Sinar Mas Land* lalu penulis diberi penjelasan pekerjaan apa saja yang

biasa dikerjakan. Sehari kemudian penulis mendapat *email* dari *Sinar Mas Land* yang berisikan bahwa penulis sudah dapat melakukan kerja magang esok hari. Selama proses kerja magang berlangsung, penulis mengisi jadwal absensi yang diberikan oleh kampus.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA