



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

Sebuah ilmu pengetahuan yang kita dapatkan dan pelajari memiliki tujuan untuk nantinya akan diaplikasikan pada kehidupan kita secara nyata baik itu teori maupun praktek. Begitu juga dengan ilmu yang kita pelajari diperkuliahan sebagai mahasiswa. Mata kuliah yang diambil diperkuliahan, kita pelajari untuk memahaminya lebih mendalam yang nantinya bisa dipraktekkan di kehidupan kita setelah lulus kuliah seperti dunia kerja.

Namun sebelum memasuki dunia kerja yang sebenarnya, sebagai mahasiswa, diharuskan terlebih dahulu sebelum lulus untuk menjalani sebuah praktek kerja magang diperusahaan yang dimana seorang mahasiswa bisa mengenal cara kerja sebuah industri atau perusahaan dan tatanan struktur organisasinya. Setelah menjalani praktek kerja magang, mahasiswa diharuskan menulis sebuah laporan magang secara detail mengenai posisi apa yang diambil, apa saja pekerjaan yang diberikan dan dilaksanakan diperusahaan tersebut beserta hasilnya dan ilmu baru apa saja yang didapat dari tempat praktek kerja magang yang tidak didapatkan diperkuliahan.

Dalam laporan magang yang penulis buat ini, penulis mengambil posisi sebagai Ilustrator di PT.OKAPI KREASI INDONESIA, dan maka dari itu,

penulis ingin menyampaikan bagaimana cara kerja seorang ilustrator disebuah perusahaan dan proses perancangan sebuah ilustrasi dalam sistem dunia kerja yang diinginkan oleh seorang klien.

Oleh karena itu, penulis mengajukan laporan magang ini sebagai sebuah hasil pengalaman praktek kerja magang, data observasi bagaimana sistem kerja dan tatanan struktur organisasi didunia industri.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang adalah proses penerapan ilmu yang sudah dipelajari pada masa perkuliahan oleh mahasiswa pada dunia kerja yang sebenarnya, namun masih dalam konteks sebagai proses pelatihan dari universitas untuk mempersiapkan mahasiswa pada dunia kerja yang sebenarnya dalam dan dalam pengawasan universitas yang bekerja sama dengan tempat kerja magang yang diambil oleh mahasiswa yang bersangkutan, yang dalam laporan ini adalah penulis.

Selain mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja yang sebenarnya, praktek kerja magang dilakukan juga untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan S1 Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, peminatan Animasi. Sedangkan tujuan yang bermanfaat lainnya untuk mahasiswa yang melakukan praktek kerja magang adalah :

1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dalam dunia kerja
2. Melatih mahasiswa untuk beradaptasi dengan lingkungan dunia kerja
3. Memberikan mahasiswa kesempatan mendapatkan ilmu lebih dari dunia kerja langsung yang beberapa tidak bisa didapatkan dalam masa perkuliahan
4. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan koneksi kerja yang bisa dimanfaatkan ketika lulus nanti.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktek kerja magang di PT.OKAPI KREASI INDONESIA selama kurun waktu empat bulan yang terhitung dari tanggal 15 Juli 2013 sampai tanggal 28 Oktober 2013, mengambil waktu kerja dari hari Senin sampai Kamis dengan jam kerja dari pukul 10.00 WIB sampai 15.30 WIB dan hari Jumat dari pukul 10.00 WIB sampai 19.00 WIB. Penulis juga mendapatkan beberapa hari izin untuk keperluan kampus seperti mengikuti kelas di kampus yang diketahui langsung oleh Pembimbing Lapangan di tempat kerja magang.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang dimulai dengan mengajukan keterangan untuk mengikut mata kuliah magang dan praktek kerja magang pada kampus. Kemudian melakukan pengajuan praktek kerja magang pada perusahaan yang penulis tuju, yaitu mengirimkan lamaran kerja, CV dan portofolio, dan surat pengantar magang dari kampus ke PT.OKAPI KREASI INDONESIA dan menunggu proses wawancara. Setelah adanya panggilan wawancara oleh bagian kepala perusahaan dan senior tutor, penulis dipanggil ke perusahaan untuk wawancara mengenai kemampuan dalam penggunaan *software*, kemampuan menggambar dan posisi apa yang diharapkan penulis untuk diambil di perusahaan yaitu sebagai Ilustrator.

Setelah diterima di tempat praktek kerja magang, penulis dan pemimpin perusahaan menyetujui kontrak kerja magang yang diambil oleh penulis, dan menyerahkan berkas dari perusahaan kepada pihak kampus yaitu BAAK untuk mengambil berkas pelaksanaan kerja magang. Kemudian setelah masuk sesuai dengan jadwal yang disetujui, penulis melaksanakan pekerjaan yang diberikan sesuai dengan posisi yang diambil di perusahaan, yaitu sebagai Ilustrator dengan pengawasan dari Dion Konstantin, Senior Tutor di PT.OKAPI KREASI INDONESIA.