

LAPORAN PROGRAM PENUGASAN DOSEN KE INDUSTRI  
TAHUN 2011

**Pendalaman Desain Grafis dan Proses Editing  
di PT. Grafika Wangi – ALFI Digital Printing  
Banjarmasin Kalimantan Selatan Indonesia**

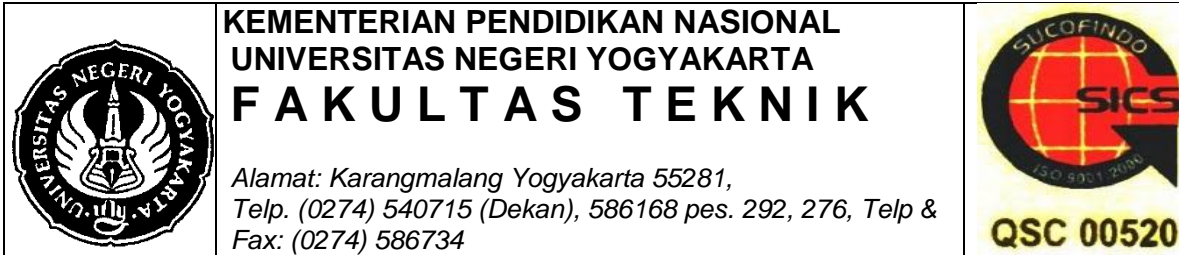


Oleh:

**Muhammad Munir, MPd**  
NIP 19630512 198901 1 001

DIBIYAI OLEH DANA DIPA BLU UNY TAHUN 2011  
SESUAI DENGAN SURAT PERJANJIAN PENUGASAN DOSEN KE  
INDUSTRI FAKULTAS TEKNIK UNY TAHUN 2011  
NO. KONTRAK 918.12/UN34.15/PL/2011 TGL 2 MEI 201

**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
TAHUN 2011**



## HALAMAN PENGESAHAN PRAKTIK INDUSTRI

**1. Judul :**

**Pendalaman Desain Grafis dan Proses Editing di PT. Grafika Wangi – ALFI Digital Printing Banjarmasin Kalimantan Selatan Indonesia**

**2. Bidang Penugasan : Teknik Grafis dan Prose Editing**

- |                                |       |  |
|--------------------------------|-------|--|
| 3. Identitas Dosen             | :     |  |
| a. Nama                        | :     | Muhammad Munir, MPd.   |
| b. NIP                         | :     | 19630512 198901 1 001  |
| c. Pangkat/Golongan            | :     | Penata/IIIc  |
| d. Jabatan                     | :     | Lektor   |
| e. Fakultas/Jurusan            | :     | Fakultas Teknik/Jur PT Elektronika   |
| f. Bidang Keahlian             | :     | Elektronika Industri   |
| g. Universitas                 | :     | Universitas Negeri Yogyakarta  |
| h. Waktu Praktik Industri      | :     | Tahun 2011   |
| <br>3. Lokasi Praktik Industri | <br>: | <br>PT. Grafika Wangi – ALFI Digital Printing<br>Banjarmasin<br>Kalimantan Selatan Indonesia |
| 4. Biaya Yang Diperlukan       | :     |  |
| a. Sumber dari Fakultas        | :     | Rp 8.000.000,00.   |
| b. Sumber lain                 | :     | ----   |
| Jumlah                         | :     | Rp 8.000.000,00.(delapan juta rupiah).   |

Yogyakarta, 31 Oktober 2011

Mengetahui  
Dekan FT UNY

Ketua Jurusan, ,

Dosen Yang P. Industri,

Dr. Moch.Bruri Triyono  
NIP. 19560216 198603 1 003

Masduki Zakaria, MT.  
NIP. 19640917 198901 1 001

Muhammad Munir, MPd  
NIP. 19630512 198901 1 001

## **Kata Pengantar**

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, Laporan Penugasan Dosen ke Industri telah dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Laporan ini sengaja disusun untuk menyampaikan hasil Penugasan Dosen ke Industri yang telah dilaksanakan.

Tak lupa kami sampaikan penghargaan dan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya Penugasan Dosen ke Industri, terutama kepada :

1. Dekan FT UNY yang telah memberikan kesempatan dan ijin.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika yang mendorong untuk pengembangan wawasan dan pengetahuan para dosen.
3. Bapak Royadi Akhyar, SKM yang memberikan kesempatan dan pengarahan di Industri beserta seluruh staff.

Penulisan laporan ini diadani tentu banyak kekurangan-kekurangan akibat dari keterbatasan kami. Untuk itu diharapkan kritik dan saran membangun dari semua pihak agar dapat lebih baik di masa yang akan datang.

Akhirnya diharapkan semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 31 Oktober 2011

Penyusun

Muhammad Munir

## Daftar Isi

	Halaman
Halaman Sampul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	iv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Analisis Situasi.....	1
B. Rasional Program Penugasan yang Dilaksanakan.....	1
C. Tujuan dan Manfaat.....	2
D. Indikator Kerja.....	2
<b>BAB II PELAKSANAAN KEGIATAN.....</b>	<b>3</b>
A. Strategi dan Mekanisme Pelaksanaan.....	3
1. Tahap-tahap Kegiatan.....	3
2. Strategi yang Ditempuh.....	3
3. Mekanisme Pelaksanaan.....	3
4. Peran masing-masing lembaga yang bermitra.....	4
B. Pelaksanaan Kegiatan.....	4
C. Pemantau dan Penilai Pelaksanaan Kegiatan.....	4
<b>BAB III HASIL KEGIATAN.....</b>	<b>5</b>
A. Hasil yang dicapai dalam kegiatan.....	5
B. Permasalahan yang muncul.....	13
C. Pemecahan Masalah.....	13
D. Rencana Tindak Lanjut.....	14
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERMASALAHAN.....</b>	<b>15</b>
A. Analisis terhadap Indikator Kinerja.....	15
B. Analisis terhadap Dampak Kegiatan.....	15
1. Dampak bagi LPTK.....	

2. Dampak bagi Lembaga Mitra.....	15
3. Dampak bagi pihak lain/masyarakat.....	16
C. Pembahasan Hasil.....	16
BAB V PENUTUP.....	17
A. Kesimpulan.....	17
B. Saran.....	17

#### LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Buku Catatan Harian
2. Surat Keterangan dari industri telah melaksanakan industri
3. Surat Permohonan Penugasan Dosen Ke Industri
4. Surat Tugas

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Situasi**

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (FT UNY) sebagai Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) dan lembaga penghasil tenaga Ahli Madya teknik dan S1 Pendidikan terus dikembangkan selaras dengan tuntutan profesi. Untuk meningkatkan mutu lulusan FT UNY, khususnya di jurusan Pendidikan Teknik Elektronika (PTE) telah dikembangkan kurikulum yang relevan dengan tuntutan industri dan meningkatkan kemampuan dosen pengajar. Oleh karena itu dosen-dosen di Jurusan PTE perlu dibekali dengan kompetensi/ketrampilan teknis berdasarkan pengalaman nyata di lapangan yakni Dunia Usaha atau Dunia Industri (DUDI) yang ditempuh dengan penugasan dosen ke DUDI.

Sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2009 Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika (S1), Program Studi Teknik Elektronika (D3) dan Program Studi Informatika (S1) yang memuat beberapa mata kuliah yang menuntut pengalaman industri bagi dosen yang mengampunya, seperti Grafika Komputer dan Sistem Audio dan Video, Teknik, Manajemen Industri dan lainnya. Khusus untuk mata kuliah Grafika Komputer dan Sistem Audio dan Video kompetensi yang harus dimiliki oleh dosen diantaranya adalah kemampuan dan pengalaman desain grafis dan proses editing. Untuk itulah agar dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas menuntut kemampuan dan pengalaman dosen dalam hal tersebut, sehingga saat memberikan kuliah dosen dapat menjelaskan dan membagi pengalamannya sesuai dengan keadaan di lapangan.

### **B. Rasional Program Penugasan yang Dilaksanakan**

1. Dosen perlu memperoleh pengalaman industri yang berkembang di lapangan.
2. Perkembangan penggunaan perangkat lunak di industri, biasanya lebih maju dari pada yang ada di lembaga pendidikan, khususnya dalam hal proses editing dan desain grafis.
3. Perlu terjalinnya hubungan dan kerjasama antara industri dan lembaga pendidikan.

4. Dosen sebagai tenaga yang menyiapkan tenaga kerja perlu memiliki wawasan tentang dunia industri.
5. Dunia kerja dan lembaga pendidikan perlu selalu didekatkan, agar tidak terjagi jurang pemisah yang terlalu jauh.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

1. Memperoleh penghayatan suasana kerja baik segi manajemen maupun dalam hal desain dan editing.
2. Memiliki pengalaman langsung sebagai pekerja di DUDI sebagai sebagai seorang desainer dan editor.
3. Berbagi pengalaman secara langsung dengan pekerja dan warga perusahaan tempat praktik industri.
4. Mendekatkan hubungan kerjasama antara FT UNY dengan DUDI.
5. Meningkatkan pengalaman dosen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **D. Indikator Kerja**

Indikator kerja penugasan dosen ke industri antara lain :

1. Dosen dapat meaksanakan pengalaman industri sesuai dengan bidang keahlian yang dikembangkan.
2. Terjalin komunikasi antara dosen dengan dunia kerja dan dunia industri.
3. Berkembangnya wawasan dan pengalaman dosen yang melaksanakan penugasan ke industri.
4. Hasil pengalaman di industri dapat dijadikan tambahan pengetahuan dalam proses pembelajaran.

## **BAB II**

### **PELAKSANAAN KEGIATAN**

#### **A. Strategi dan Mekanisme Pelaksanaan**

##### **1. Tahap-tahap Kegiatan**

Tahap kegiatan pelaksanaan meliputi :

- a. Survei awal pada bagian/sub bagian untuk menentukan dibagian mana yang paling sesuai dilaksanakan program penugasan dosen ke industri tersebut.
- b. Melaksanakan praktik sesuai dengan bidang atau materi yang ditentukan.
- c. Mencatat semua kegiatan harian yang dilakukan.
- d. Menyelesaikan penugasan.
- e. Membuat laporan hasil penugasan.

##### **2. Strategi yang Ditempuh**

Strategi yang ditempuh dalam pelaksanaan penugasan dosen ke industri adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan pendekatan ke pihak industri agar dapat terlaksana program penugasan dosen ke industri.
- b. Mengupayakan menggali informasi sebanyak mungkin selama hal tersebut diijinkan oleh pihak industri.
- c. Melakukan proses yang mungkin untuk dilakukan.
- d. Menambah wawasan pengetahuan dan informasi dengan menggali informasi dari berbagai sumber lain.

##### **3. Mekanisme Pelaksanaan**

- a. Pengajuan permohonan secara resmi untuk pelaksanaan penugasan dosen ke industri.
- b. Pelaksanaan penugasan dosen ke industri, sesuai dengan ketentuan.
- c. Pembuatan laporan sebagai pertanggungjawaban pelaksanaan penugasan dosen ke industri



4. Peran masing-masing lembaga yang bermitra
  - a. Lembaga berperan sebagai penyedia peserta yang akan mengikuti penugasan dosen ke industri dalam rangka menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dosen.
  - b. Industri berperan sebagai nara sumber informasi dan pemandu pelaksanaan penugasan dosen ke industri.

## **B. Pelaksanaan Kegiatan**

Semestinya pelaksanaan kegiatan penugasan dosen ke industri di PT. Grafika Wangi Kalimantan dengan alamat : Homepage: <http://www.banjarmasinpost.co.id>. Telpon: +62-511-4705900 Fax r: +62-511-4705814. Alamat: Jl.AS Musyaffa No.16 Banjarmasin 70111, Kalimantan Selatan Indonesia., namun karena materi yang diinginkan tidak diijinkan, maka atas seijin pemberi tugas tempat pelaksanaan dilaksanakan di Alfi Printing Digital dengan materi yang sama, yaitu desain grafis dan editing.

## **C. Pemantau dan Penilai Pelaksanaan Kegiatan**

Selama pelaksanaan penugasan dosen ke industri tidak pernah diadakan pemantauan atau supervisi, sehingga pelaksanaannya berjalan sesuai dengan kesepakatan pihak industri dan dosen.

## BAB III

### HASIL KEGIATAN

#### A. Hasil yang dicapai dalam kegiatan

Hasil penugasan dosen ke industri ini memberikan gambaran dan wawasan yang sangat bermanfaat bagi dosen dalam hal :

1. Membandingkan antara kenyataan yang ada di lapangan dengan teori yang dikembangkan.
2. Memberikan pengalaman lapangan yang dapat memperkuat dalam penyampaian teori kepada mahasiswa.
3. Memberikan wawasan tentang program-program atau perangkat lunak yang berkembang di lapangan.
4. Materi yang diperdalam dapat dijelaskan sebagai berikut :
  - a. Pengertian Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam disain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. disain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan fine art. Seperti jenis disain lainnya, disain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (disain).

Seni disain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

#### b. Prinsip dan unsur desain

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk (form),

tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi ("proportion") dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

[sunting] Peralatan desain grafis

Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis adalah ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, dan komputer. Sebuah konsep atau ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum direalisasikan atau dinyatakan dalam bentuk visual.

Desain grafis dengan komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena, atau untuk mensimulasikan efek dari media tradisional tanpa perlu menuntut banyak ruang.

### c. Software Desain Grafis

Ada beberapa software yang digunakan dalam desain grafis:

*Adobe Photoshop*

*Adobe Illustrator*

*Adobe Indesign*

*Page Maker*

*Coreldraw*

*GIMP*

*Inkscape*

*Adobe Freehand*

*Adobe image ready*

*CorelDraw*

Webdesign

*Adobe Dreamweaver*

*Microsoft Frontpage*

*Notepad*

*Adobe Photoshop*

#### Audiovisual

*Adobe After Effect*

*Adobe Premier*

*Final Cut*

*Adobe Flash, atau sebelumnya Macromedia Flash*

*Ulead Video Studio*

*Magic Movie Edit Pro*

*Power Director*

#### Rendering 3 Dimensi

*3D StudioMax*

*Maya*

*AutoCad*

*Google SketchUp*

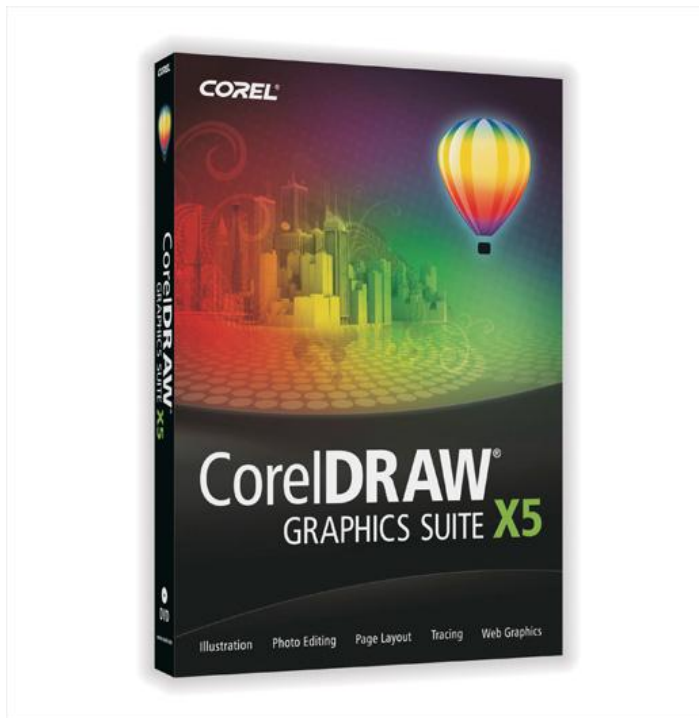
*Light Wave*

*Blender*

Software yang paling banyak digunakan dalam desain grafis untuk tulisan atau buku adalah Adobe Photoshop dan Coreldraw.

**Adobe Photoshop**, atau biasa disebut **Photoshop**, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 dan versi yang terakhir (keduabelas) adalah Adobe Photoshop CS5. Photoshop tersedia untuk

Microsoft Windows, Mac OS X, dan Mac OS; versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti Linux dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti CrossOver.



**CorelDraw** adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. Corel Draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Versi Corel Draw untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, tetapi dihentikan karena tingkat penjualannya rendah. Versi CorelDRAW X5 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada CorelDRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya *Quick Start*, *Table*, *Smart Drawing Tool*, *Save as Template*, dan lain sebagainya.

**GNU Image Manipulation Program** atau yang lebih dikenal dengan sebutan **GIMP** adalah perangkat lunak untuk manipulasi grafik berbasis raster. GIMP berjalan pada desktop GNOME dan dirilis dengan lisensi GNU

General Public License. GIMP pada awalnya dikembangkan untuk desktop X11 yang berjalan di platform Unix. Namun saat ini *piranti lunak* ini sudah diporting ke beberapa platform sistem operasi yang lain yaitu MS Windows dan Mac OS.

Grafik yang dihasilkan oleh GIMP disimpan dengan format XCF dan bisa diekspor ke berbagai format gambar seperti bmp, jpg, gif, pdf, png, svg, tiff, dan masih banyak lagi yang lainnya. GIMP menyediakan banyak sekali plugin yang memudahkan dalam mengolah gambar (*image*) dengan cepat.

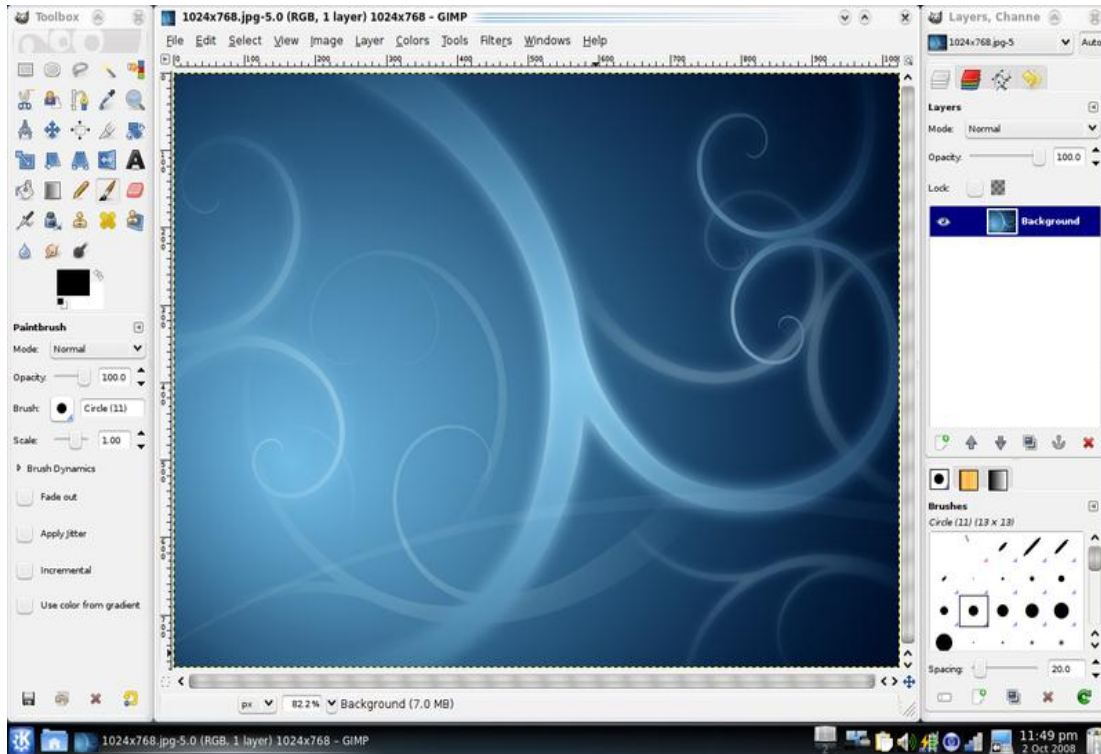
GIMP adalah akronim dari GNU *Image Manipulation Program* yang dikembangkan dan didistribusikan secara gratis pada platform Linux. Program aplikasi pengolah bitmap dan *digital imaging* GIMP dapat dikatakan paling populer digunakan oleh pengguna komputer dengan sistem operasi (sistem operasi) Linux. Program GIMP ditulis oleh Peter Mattis dan Spencer Kimball. Versi GIMP pertama kali adalah 0.54 yang dikeluarkan pada tahun 1996.<sup>[3]</sup> GIMP digunakan oleh peminat dan praktisi desain grafis yang menggunakan sistem operasi Linux untuk mengolah dan memanipulasi gambar atau foto sesuai dengan kebutuhan kreatif. Program GIMP disediakan secara *default* hampir diseluruh distribusi Linux, mulai dari *Slackware, Mandrake, Red Hat, Suse*, dan sebagainya. GIMP telah mengalami penyempurnaan dari versi sebelumnya, menjadi lebih mudah dalam mengoperasikannya. Salah satu contoh yaitu adanya perubahan ukuran kuas yang kini dibuat lebih fleksibel, dan adanya tambahan menu warna

### **Fitur - Fitur GIMP**

Fitur - Fitur yang dimiliki GIMP diantaranya :

- Sebagai program untuk mewarnai.
- program *expert quality photo retouching*.
- *an online batch processing system*.
- *a mass production image renderer*.
- *an image format converter*.
- dan masih banyak lagi.

Selain itu, GIMP juga menyediakan fasilitas ekspor/impor berkas Photoshop. Sehingga dapat menyunting berkas-berkas gambar yang sudah dibuat di Windows



## PROGRAM PENGOLAH GRAFIK/GRAFIS

### 1. Aplikasi Pengolah Tata Letak (Layout)

Program ini sering digunakan untuk keperluan pembuatan **brosur**, pamflet, booklet, poster, dan lain yang sejenis. Program ini mampu mengatur penempatan teks dan gambar yang diambil dari program lain (seperti Adobe Photoshop). Yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Adobe FrameMaker
- Adobe In Design
- Adobe PageMaker
- Corel Ventura
- Microsoft Publisher
- Quark Xpress

## **2. Aplikasi Pengolah Vektor/Garis**

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vektor/garis sehingga sering disebut sebagai Illustrator Program. Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung. Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Adobe Illustrator
- Beneba Canvas
- CorelDraw
- Macromedia Freehand
- Metacreation Expression
- Micrografx Designer

## **3. Aplikasi Pengolah Pixel/Gambar**

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar/manipulasi foto (photo retouching). Semua objek yang diolah dalam program-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto. Gambar dalam foto terbentuk dari beberapa kumpulan pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu.

Meskipun begitu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga mengolah teks dan garis, akan tetapi dianggap sebagai kumpulan pixel. Objek yang diimpor dari program pengolah vektor/garis, setelah diolah dengan program pengolah pixel/titik secara otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk pixel/titik. Yang termasuk dalam aplikasi ini adalah:

- Adobe Photoshop
- Corel Photo Paint
- Macromedia Xres
- Metacreation Painter
- Metacreation Live Picture
- Micrografx Picture Publisher
- Microsoft Photo Editor
- QFX



- Wright Image
- Pixelmator
- Manga studio
- Gimp
- Pos Free Photo Editor

#### **4. Aplikasi Pengolah Film/Video**

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah film dalam berbagai macam format. Pemberian judul teks (seperti karaoke, teks terjemahan, dll) juga dapat diolah menggunakan program ini. Umumnya, pemberian efek khusus (special effect) seperti suara ledakan, desingan peluru, ombak, dan lain-lain juga dapat dibuat menggunakan aplikasi ini. Yang termasuk dalam kategori ini adalah:

- Adobe After Effect
- Power Director
- Show Biz DVD
- Ulead Video Studio
- Element Premier
- Easy Media Creator
- Pinnacle Studio Plus
- WinDVD Creator
- Nero Ultra Edition
- Camtasia

#### **5. Aplikasi Pengolah Multimedia**

Program yang termasuk dalam kelompok ini biasanya digunakan untuk membuat sebuah karya dalam bentuk Multimedia berisi promosi, profil perusahaan, maupun yang sejenisnya dan dikemas dalam bentuk CD maupun DVD. Multimedia tersebut dapat berisi film/movie, animasi, teks, gambar, dan suara yang dirancang sedemikian rupa sehingga pesan yang disampaikan lebih interaktif dan menarik. Yang termasuk dalam kelompok ini adalah

- Macromedia
- Macromedia Authorware

- Macromedia Director
- Macromedia Flash
- Multimedia Builder
- Ezedia
- Hyper Studio
- Ovation Studio Pro

## **6. Pengolah 3 dimensi**

- Xara 3D
- 3Ds Max
- Houdini
- Lightware
- Blender
- Pixar
- Maya
- Poser
- AutoCad

## **7. Software tipografi**

- Fontographer
- AMP Font Viewer

### **B. Permasalahan yang muncul**

Selama di lapangan, pihak industri tidak memberikan kesempatan kepada praktikan untuk turut serta dalam proses produksi. Praktikan hanya diberikan kesempatan untuk mengawasi dan mengamati hal-hal yang sifatnya umum dan global.

### **C. Pemecahan Masalah**

Pada bagian-bagian yang bagi praktikan sangat menarik, tetapi tidak memperoleh informasi yang cukup, praktikan mengatasi dengan mencari sumber-sumber lain yang dapat digunakan sebagai informasi tambahan.

#### D. Rencana Tindak Lanjut

Hasil yang diperoleh saat pelaksanaan Penugasan Dosen ke Industri akan digunakan sebagai materi dan pengetahuan tambahan pada saat dosen memberikan materi kuliah yang terkait. Sehingga dosen memiliki wawasan anantara terori yang ada dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan.

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN PERMASALAHAN**

#### **A. Analisis terhadap Indikator Kinerja**

Berdasarkan indikator kerja penugasan dosen ke industri, maka secara umum semuanya telah dapat terlaksana sebagaimana mestinya. Hal tersebut meliputi :

1. Dosen dapat meaksanakan pengalaman industri sesuai dengan bidang keahlian yang dikembangkan. Bidang yang dikembangkan adalah desain grafis dan proses editing yang merupakan pengembangan materi kuliah baik pada prodi Pendidikan Teknik Elektronika, prodi Pendidikan Teknik elektronika maupun prodi Teknik Elektronika, terutama mata kuliah audio video dan desain grafis.
2. Terjalin komunikasi antara dosen dengan dunia kerja dan dunia industri. Dengan dilaksanakannya penugasan dosen ke industri berarti telah dijalin komunikasi yang baik antara lembaga pendidikan dengan dunia kerja dan dunia industri.
3. Berkembangnya wawasan dan pengalaman dosen yang melaksanakan penugasan ke industri. Banyak hal baru yang diperoleh dosen dalam hal pengembangan pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang tidak dialami di kampus, tetapi hanya terjadi di industri.
4. Hasil pengalaman di industri dapat dijadikan tambahan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran lebih berkembang. Dosen dapat menyampaikan keadaan di industri secara nyata, tidak hanya sekedar teoritis belaka.

#### **B. Analisis terhadap Dampak Kegiatan**

##### **1. Dampak bagi LPTK**

Bagi LPTK sangat bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman Dosen dalam rangka meningkatkan kualitas tenaga pengajar yang profesional.

##### **2. Dampak bagi Lembaga Mitra**

Bagi lembaga mitra terjalin hubungan harmonis dan kerjasama dalam memberikan konstribusinya bagi kemajuan lembaga pendidikan.

3. Dampak bagi pihak lain/masyarakat

Bagi masyarakat, khususnya bagi mahasiswa dapat bermanfaat untuk dapat gamabran nyata tentang keadaan dunia kerja dan dunia industri.

C. Pembahasan Hasil

Berdasarkan hasil penugasan dosen ke industri ini, banyak keuntungan yang diperoleh dosen yang meliputi :

1. Dosen dapat membandingkan antara kenyataan yang ada di lapangan dengan teori yang dikembangkan pada bidang keahlian yang dikembangkan.
2. Dosen dapat memberikan pengalaman lapangan nyata yang dapat memperkuat dan memperkaya wawasan dalam penyampaian teori kepada mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Realita di lapangan terkadang sangat berbeda dengan teori yang diajarkan..
3. Dosen dapat memberikan wawasan dan pengalaman tentang program-program atau perangkat lunak yang berkembang di lapangan yang digunakan untuk melaksanakan proses desain grafis dan proses editing.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Penugasan dosen ke industri sangat bermanfaat bagi dosen dalam membandingkan antara kenyataan yang ada di lapangan dengan teori yang dikembangkan, memberikan pengalaman lapangan yang dapat memperkuat dalam penyampaian teori kepada mahasiswa, dan memberikan wawasan tentang program-program atau perangkat lunak yang berkembang di lapangan.
2. Penugasan dosen ke industri mempunyai dampak positif bagi semua pihak. Bagi lembaga untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dosen dalam rangka meningkatkan kualitas tenaga pengajar yang profesional. Bagi lembaga mitra terjalin hubungan harmonis dan kerjasama dalam memberikan kontribusinya bagi kemajuan lembaga pendidikan. Sedangkan dampak bagi pihak lain/masyarakat khususnya bagi mahasiswa dapat bermanfaat untuk dapat gambaran nyata tentang keadaan dunia kerja dan dunia industri.

#### **B. Saran**

1. Penugasan dosen ke industri ini sangat baik untuk diteruskan.
2. Sebaiknya ada MOU antara lembaga dengan DUDI agar program penugasan dosen ke industri bisa dilaksanakan secara kontinyu dan dosen peserta tidak disibukkan dengan urusan birokrasi.
3. Industri diharapkan lebih terbuka dalam memberikan informasi.

## CATATAN HARIAN PENUGASAN DOSEN KE INDUSTRI

No	Hari/Tanggal	Materi	Keterangan
1	15-07-2011	Silaturrahim menyampaikan permisi untuk melaksanakan tugas.	
2	16-07-2011	Menyelesaikan proses administarsi dan dilanjutkan survei bagian-bagian di Industri	
3	17-07-2011	Pengamatan proses kerja. Mengamati proses-proses yang ada dan menentukan bagian yang akan didalami yaitu bagian desain dan editing	
4	18-07-2011	Pengamatan proses desain dan editing. Mengamati para karyawan sambil mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang terkait.	
5	19 - 07-2011	Proses desain. Mencoba melakukan proses desain dengan mencoba software yang digunakan dalam proses desain.	
6	20-07-2011	Proses desain. Mencoba melakukan proses desain dengan menggunakan software yang digunakan dalam proses desain.	
7	21-07-2011	Proses editing. Mencoba melakukan proses editing dengan mencoba software yang digunakan dalam proses editing.	
8	22-07-2011	Proses editing. Mencoba melakukan proses editing dengan melakukan software yang digunakan dalam proses editing.	
9	23-07-2011	Proses printing. Mencoba melakukan proses printing dengan mencoba melakuakan proses printing.	
10	24-07-2011	Pamit dan ucapan terimakasih	