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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seorang mahasiswa desain yang baik adalah seorang yang tidak saja mengetahui teori-teori tentang apa itu sebuah desain, namun juga dapat menguasai ilmu yang didapatnya dalam bangku perkuliahan dan juga dapat menerapkannya dengan baik ke dalam masyarakat. Oleh karena itu untuk menciptakan seorang desainer yang baik Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk melakukan peraktek kerja lapangan atau yang biasa disebut sebagai magang.

Lapangan pekerjaan yang dapat dikerjakan oleh seorang desain grafis begitu beragam, karena cakupan dari desain grafis itu sendiri sangatlah luas, dalam mata kuliah ini penulis memilih untuk melakukan kegiatan magangnya di sebuah perusahaan besar di kawasan Palmerah selatan, Jakarta Selatan, yaitu PT. Gramedia Digital Nusantara.

PT. Gramedia Digital Nusantara adalah anak perusahaan kelompok Kompas Gramedaia yang menyediakan toko buku dengan nama "Gramedia", yang dimana sudah tersebar lebih dari 100 toko di Indonesia. Tidak sampai situ saja, sebagai jawaban atas tuntutan akan kebutuhan masyarakat modern yang paham akan teknologi informasi PT. Gramedia Digital Nusantara kini menyediakan toko buku dalam bentuk online sebagai transformasi toko buku fisik, dengan nama "Gramedia.com".

Atas dasar pemikiran diatas akhirnya penulis memutuskan untuk memilih PT. Gramedia Digital Nusantara atau Gramedia.com sebagai pilihan tempat kerja magangnya, dan berharap dapat memiliki wawasan yang baru serta keterampilan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Peranan desainer grafis..., Fahmi Putra Adityo, FSD UMN, 2017

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang telah dilakukan oleh penulis adalah untuk belajar memahami dunia kerja, serta mempraktikkan ilmu yang telah dipelajari selama beberapa tahun kedalam lingkungan kerja yang sesungguhnya. Pengalaman yang didapat dari perusahaan tersebut nantinya akan dijadikan bekal persiapan bagi penulis untuk terjun langsung kedalam kedunia kerja setelah masa perkuiahan selesai.

Fungsi lain dari proses kerja magang antara lain mempersiapkan mental penulis agar selalu siap dan sigap terhadap permasalahan yang diterimanya, serta mencari solusi yang efektif dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam masa praktek kerja magang penulis juga belajar untuk me-manage, antara pekerjaan dan tugas kuliah, memilih mana yang harus menjadi prioritas utama.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Awal mula penulis mengetahui PT. Gramedia Digital Nusantara adalah melalui jejaring sosial yang bernama *facebook*, dalam jejaring sosial tersebut di grup kampus salah satu dari dosen UMN memberikan informafi bahwa PT. Gramedia Digital Nusantara sedang membuka lowongan untuk praktek kerja magang. Kemudian penulis mengirimkan surat lamaran atau *Curriculum Vitae* (CV) ke email yang telah di cantumkan pada halaman *facebook* tersebut. Pada tanggal 29 juli 2016 penulis dipanggil untuk melakukan wawancara di gedung Kompas Gramedia, dengan membawa portfolio dan juga surat pengajuan magang dari kampus, lalu pada tanggal 30 juli penulis diberi kabar bahwa pada tanggal 1 agustus penulis sudah bisa melakukan proses kerja magang di perusahaan tersebut.

Sesuai prosedur dari kampus proses kerja magang dilakukan seminimal mungkin selama 320 jam atau terhitung selama 2 bulan. Mulai dari tanggal 1 agustus 2016 hingga 30 oktober 2016, penulis sudah melakukan proses kerja magang selama 350 jam. Waktu tersebut mulai dihitung mulai dari jam 08.00 WIB hingga 17.00 WIB, serta penambahan jam kerja yang dilakukan diluar jam kerja (lembur), lalu mulai dari hari senin hingga jumat.

Peranan desainer grafis..., Fahmi Putra Adityo, FSD UMN, 2017

Prosedur yang diberikan oleh PT. Gramedia Digital Nusantara antara lain terdiri dari beberapa peraturan, yaitu berpakaian bebas, rapih dan sopan, lalu mengisi beberapa formulir kerja magang yang merupakan lampiran proses dalam melakukan proses kerja magang, dan isi dari formulir tersebut adalah surat pengantar magang, surat penerimaan magang, dan kartu kerja magang. Kartu kerja magang terdiri dari beberapa bagaian, yaitu lembar daftar kehadiran, lembar laporan realisasi kerja magang yang dituliskan tiap minggunya, lembar penilaian magang yang akan dinilai oleh pihak perusahaan, dan terakhir surat tanda penerimaan laporan magang sebagai bukti bahwa perusahaan telah menerima laporan kerja magang yang dibuat oleh penulis.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA