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 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Praktik kerja magang adalah bekal penting untuk terjun ke dunia kerja yang sebenarnya. Kerja magang juga bisa menjadi tempat mengaplikasikan semua ilmu yang sudah dipelajari saat masih di bangku perkuliahan. Mahasiswa melalui kerja magang ini sekaligus juga mempersiapkan mental mereka untuk selalu disiplin dan bertanggung jawab atas tugasnya terlebih lagi jika sudah turun ke dunia kerja yang sebenarnya.

Penulis dalam praktik kerja magang ini memilih bekerja di perusahaan yang cukup terkenal yaitu PT. Gramedia Digital Nusantara. Penulis memilih PT. Gramedia Digital Nusantara karena selain terkenal, banyak pelajaran dan ilmu yang bisa diambil selama melakukan praktik kerja magang di PT. Gramedia Digital Nusantara. Penulis ditempatkan di bagian pengembangan website gramedia.com divisi desain grafis tepatnya di bagian *Digital Imaging*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud penulis melakukan kerja magang adalah untuk mengaplikasikan semua ilmu yang sudah dipelajari di bangku perkuliahan ke dunia kerja yang sesungguhnya. Kerja magang juga bermaksud untuk mempersiapkan mental penulis agar lebih bertanggung jawab dan disiplin atas tugas yang diberikan

Peranan desainer grafis..., Rainer Nugroho Kasnadija, FSD UMN, 2017

sebelum terjun ke dunia kerja yang sesungguhnya. Penulis juga belajar untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik antar rekan-rekan kerja.

Penulis melakukan kerja magang di PT. Gramedia Digital Nusantara juga bertujuan agar penulis tahu bagaimana kondisi dan sistem bekerja di bidang desain grafis yang sebenarnya. Penulis juga belajar bagaimana prosedur dan langkah-langkah yang tepat untuk membentuk sebuah website yang berbasis *e-commerce* menjadi menarik dengan sentuhan visual yang unik. Penulis juga belajar agar pekerjaan yang dilakukan harus diselesaikan dengan tepat waktu dengan cara yang efektif dan efisien.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Selama penulis menjalankan praktik kerja magang, ada aturan waktu dan prosedur yang harus disepakati yaitu:

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis dimulai dari tanggal 1 Agustus 2016 sampai 30 September 2016, tetapi dikarenakan kurangnya waktu yang telah disepakati oleh Universitas Multimedia Nusantara yaitu 320 jam maka penulis menambah waktu kerja magang sebanyak satu minggu sampai tanggal 7 Oktober 2016. Waktu kerja magang yang sudah ditentukan oleh PT. Gramedia Digital Nusantara, yaitu hari Senin sampai Jumat masuk dari pukul 08.00 sampai dengan 17.00 WIB. Tetapi PT. Gramedia Digital Nusantara memperbolehkan penulis jika penulis ingin kerja lembur.

Peranan desainer grafis..., Rainer Nugroho Kasnadija, FSD UMN, 2017

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis sebelum melakukan kerja magang harus mengikuti prosedur yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara yaitu:

1. Penulis mengisi formulir KM 1(formulir kerja magang 1) yang dapat diperoleh dari bagian sekretaris program studi Desain Komunikasi Visual. Form KM 1 ini berisi data diri penulis, dan kolom perusahaan yang ingin dijadikan praktik kerja magang. Setelah mengisi form ini, penulis harus meminta tanda tangan persetujuan dari dosen wali dan dosen koordinator magang.
2. Setelah itu penulis meminta tanda tangan kepada ketua program studi DKV dan akan dibuatkan surat pengantar magang dari universitas untuk mengambil KM 2.
3. Tahap selanjutnya penulis mengajukan lamaran praktik kerja magang ke perusahaan yang telah dipilih yaitu PT. Gramedia Digital Nusantara melalui *email*. Di dalam lamaran praktik kerja magang yang penulis kirimkan berisi *curriculum vitae* (CV), Portfolio karya-karya desain, dan Surat pengantar magang. Setelah mengirimkan lamaran tersebut, penulis dipanggil untuk diwawancara.
4. Setelah penulis melaksanakan tahap wawancara dan diterima oleh PT. Gramedia Digital Nusantara, penulis mulai menjalankan praktik kerja magang pada tanggal 1 Agustus 2016 hingga 30 September 2016. Penulis juga meminta surat penerimaan magang dari perusahaan untuk diserahkan

Peranan desainer grafis..., Rainer Nugroho Kasnadija, FSD UMN, 2017

kepada BAAK dan ditukarkan dengan form KM 3 sampai KM 7. Form KM 3 sampai KM 7 berisi berbagai macam formulir seperti formulir absensi atau kehadiran kerja magang, formulir laporan realisasi kerja magang, formulir lembar verifikasi laporan magang, formulir kartu kerja magang, dan formulir penilaian kerja magang.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA