



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

Graphic Designer merupakan sebuah profesi sudah banyak ditemukan di hampir seluruh perusahaan yang menjual produk, jasa atau keduanya. Desain grafis merupakan suatu bidang kreatifitas bagi seorang desainer grafis untuk menghasilkan suatu ide kreatif yang disampaikan dalam suatu bentuk visual. Besar kecilnya bidang usaha, tidak bisa dipungkiri kalau desain grafis sudah menjadi bagian penting dalam bidang bisnis apapun, karena Identitas sebuah perusahaan dapat tercipta tentu saja dengan adanya campur tangan desain grafis.

Perusahaan Kompas Gramedia sendiri bisa dikatakan sebagai salah satu perusahaan besar yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Hingga saat ini Kompas Gramedia sudah berdiri dan menemani berbagai generasi bangsa. juga merupakan perusahaan yang kerap berganti-ganti penampilan mengikuti pergantian jaman, hal ini menandakan bahwa desain grafis sangat berperan penting di Kompas Gramedia. Terlebih kampus Universitas Multimedia Nusantara termasuk dalam salah satu anak perusahaan dibawah Kompas Gramedia, jadi menurut saya hal ini akan menjadi kemudahan untuk penulis dalam melaksanakan kerja magang.

Pertimbangan-pertimbangan poin diatas yang membuat penulis tertarik untuk mencoba melamar untuk magang di Kompas Gramedia. Dengan harapan penulis akan banyak mendapatkan pengalaman dan pelajaran baru yang pastinya bermanfaat bagi penulis. Seperti contohnya bagaimana suasana kerja kantor yang sesungguhnya, berinteraksi dengan sesama rekan kerja yang sudah senior, berdiskusi tentang tugas-tugas yang diberikan dan juga mempresentasikan hasil kerjaan yang sudah dibuat. Bertemu orang-orang baru, berarti menambah juga koneksi yang ada, semuanya hal itulah yang menjadi pertimbangan penulis memilih Kompas Gramedia sebagai tempat melaksanakan kerja magang yang berdurasi kurang lebih 3 bulan

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan mata kuliah Internship adalah :

1. Memberikan pengalaman bagi penulis untuk menerapkan dan memperluas wawasan penerapan penerapan teori yang diterima selama perkuliahan.
2. Mendapatkan ilmu dan pengalaman kerja yang sesungguhnya.
3. Agar dapat beradaptasi dengan lingkungan kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah memenuhi syarat-syarat yang sudah ditetapkan UMN untuk melaksanakan kegiatan kerja magang. Dimulai dari pengisian KM-1, pada saat itu penulis mengisi 7 nama-nama perusahaan yang akan dituju, untuk kemudia di setujui oleh dosen pembimbing. Penulis kemudian mengirimkan surat lamaran, *curriculum vitae*, beserta portfolio yang sudah dipersiapkan sebelumnya ke perusahaan-perusahaan yang sudah terpilih, saat itu penulis mengajukan ke sekitar 5 perusahaan, dan 4 dari perusahaan meminta penulis untuk melakukan *interview*. Sebelumnya akhirnya penulis memilih bekerja di Kompas Gramedia di bidang *Corporate Human Resource*, penulis sebelumnya melakukan dua kali *interview* di salah satu anak perusahaan Kompas Gramedia juga, yaitu Gramedia.com Kompas Gramedia Advertising. Namun pekerjaan yang diberikan tidaklah sesuai dengan bidang yang penulis ambil.

Pada saat *interview* penulis juga harus mengikuti test bidang bakat, untuk membuat konten media yang mempromosikan point-point inti Kompas Gramedia, waktu yang diberikan kurang lebih 2 jam dari tahap wawancara hingga selesai test bidang, tidak lupa penulis disuruh untuk mempresentasikan tentang karya yang sudah dibuat. Kurang lebih satu minggu setelah proses wawancara, pada tanggal 28 Agustus 2016, penulis mendapatkan konfirmasi bahwa penulis lulus dan diterima sebagai *Graphic Design Internship* di Kompas Gramedia *CHR* dan sudah bisa masuk magang pada tanggal 1 September 2016, saat itu kebetulan penulis menggantikan salah satu anak magang yang sudah selesai periode magangnya. Setelah dikonfirmasi penulis memberikan formulir KM-2 untuk ditukar dengan surat pernyataan, bahwa penulis diterima magang di Kompas Gramedia yang

nantinya akan digunakan untuk menebus formulir KM-3 sampai KM-7 yang berisi formulis magang dan absensi magang.

Kompas Gramedia memiliki prosedur untuk karyawan magang memiliki durasi 2 – 3 bulan, dan karena penulis masih memiliki mata kuliah yang harus di selesaikan di semester ini, membuat setiap hari jumat penulis diliburkan untuk mengikuti mata kuliah tersebut. Oleh karena itu penulis memilih kerja selama 3 bulan yang terhitung dari 1 September 2016 – 30 November 2016 untuk menggantikan hari libur yang harus penulis habiskan untuk mengikuti mata kuliah. Pada hari pertama magang penulis langsung mengurus surat-surat, kartu identitas dan diberikan briefing tentang rentetan *project* yang harus dikerjakan 3 bulan kedepannya, serta dijelaskan keseluruhan struktur yang ada di Kompas Gramedia, khususnya pada *Corporate Human Resource* dimana penulis melaksanakan magang.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA