



### **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

Kerja magang adalah suatu kegiatan yang mahasiswa lakukan di sebuah perusahaan tertentu yang mempunyai tujuan melatih kemandirian dalam dunia kerja. Pada kerja magang tersebut mahasiswa menerapkan ilmu-ilmu desain yang telah dipelajari selama masa perkuliahan secara praktek. Agar mahasiswa dapat memahami cara penerapan ilmu yang telah didapat dan dapat diaplikasikan dalam suatu pekerjaan serta melatih kedisiplinan dalam dunia kerja. Kegiatan ini juga merupakan salah satu syarat untuk lulus mendapat gelar sarjana.

Untuk memenuhi persyaratan tersebut penulis melakukan kerja magang di PT Keping Perak. PT Keping Perak adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang kreatif industri dengan dua sub-perusahaan atas nama TheCrew (*Intergrated Marketing Communications*) dan KlikDaily (*Mobile Based Application*). Di perusahaan ini penulis bekerja sebagai desain grafis di divisi desain yang dipimpin langsung oleh *Chief Creative Officer* dan Senior Desainer. Dalam divisi desain berperan mengerjakan desain yang dirancang untuk keperluan promosi melalui kerja sama dengan divisi *marketing*.

Penulis memilih untuk melakukan kerja magang di perusahaan tersebut karena tertarik dengan peran desain dalam kreatif industri serta ingin mempelajari lebih lanjut desain untuk media promosi yang sesuai dengan target pasar karena media promosi merupakan salah satu cabang dalam desain yang mempunyai peran penting untuk menyebarkan informasi. Untuk itu penulis membuat laporan magang dengan judul “Perancangan Peran Desain Grafis di PT Keping Perak”.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang merupakan salah satu kegiatan mahasiswa yang wajib dilakukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan sarjana di Universitas Multimedia Nusantara. Selain sebagai syarat kelulusan kerja magang adalah sarana untuk

memberikan pengalaman mengenai dunia kerja. Dengan melakukan kerja magang penulis dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan dan menerapkannya dalam pekerjaan serta mempelajari etika dunia kerja terutama dalam cara berkomunikasi dengan orang lain dan pengaturan waktu agar tidak terjadi penumpukan kerja.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Sebelum memasuki liburan semester genap, melalui *Career Development Center* (CDC) UMN memberikan beberapa daftar perusahaan yang membuka lowongan kerja magang pada periode Mei dan Juni 2016, penulis mengambil KM 01 untuk melakukan kerja magang dan mencantumkan beberapa perusahaan yaitu Sinarmas, Three Monkeys, Hotel Mercure BSD, Dreambox dan Hotel Santika Premiere BSD untuk diasistensi oleh koordinator magang. Setelah mendapatkan beberapa perusahaan dengan persetujuan koordinator magang, penulis mulai memasukkan beberapa lamaran pada perusahaan tersebut disertai surat lamaran dan *portfolio*. Bulan akhir Juni, penulis mendapat balasan dari salah satu perusahaan yang penulis lamar sebelumnya untuk melakukan wawancara dengan mendatangi PT Keping Perak pada tanggal 24 Juni 2016 dengan membawa surat pengantar dari Universitas Multimedia Nusantara, CV dan *portfolio*. Kemudian penulis mengikuti wawancara tersebut dengan salah satu desain grafis senior. Pihak PT Keping Perak memberitahu akan menghubungi penulis melalui surat elektronik (*e-mail*).

Pada tanggal 27 Juni 2016, PT Keping Perak menyatakan bahwa penulis dapat bergabung menjadi salah satu tim desain dalam program magang selama 50 hari atau 348 jam sesuai dengan kebijakan dari Universitas Multimedia Nusantara yang dihitung mulai tanggal 19 Juli 2016 sampai dengan 26 September 2016. Kerja magang yang penulis lakukan selama 5 hari dalam seminggu mulai pukul 09.00 sampai dengan 17.00 WIB. Pada tanggal 19 Juli 2016 penulis mendapatkan surat penerimaan magang kemudian penulis kembali ke UMN untuk menerima KM 02-07.

Selama program magang, penulis diwajibkan membawa laptop sendiri dikarenakan komputer yang tersedia digunakan untuk pegawai tetap yang bekerja di perusahaan tersebut. Selain itu, penulis tidak diwajibkan memakai kemeja selama masih terlihat rapi dan sopan. Selama kerja magang, penulis tidak diberikan kompensasi apapun untuk makan, transportasi ataupun kerja lembur.

