



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

Dikutip dari Tirto.id Fenomena *Hype Beast* sangat mempengaruhi klibat fashion masa kini, dimana pergerakan street wear dengan gaya desainnya tersendiri memiliki minat yang sangat banyak dan juga memiliki nilai jual yang tinggi. PT. Sanglima Cemerlang sebagai jenis usaha yang bergerak di bidang industri *garment* juga turut memanfaatkan fenomena tersebut. Snapback adalah salah satu brand milik PT. Sanglima cemerlang yang dimana tidak hanya menyediakan jasa produksi tetapi juga menjual produk dengan desainnya sendiri

Dalam memilih tempat kerja magang, penulis tertarik dengan industri *garment* sebagai pilihan untuk melakukan kerja magang karena penulis memiliki pengalaman di bidang industri tersebut, yaitu penulis pernah mendirikan *brand clothing* dan juga konveksi pada tahun 2012 – 2014 yang lalu, dan juga penulis ingin mengeksplor gaya-gaya desain yang sesuai dengan kebutuhan pasar.

PT. Sanglima Cemerlang menjadi pilihan penulis karena mempunyai banyak klien ternama dan juga PT. Sanglima Cemerlang memiliki brand yaitu Snapback, jadi tidak hanya menyediakan jasa custom design, Snapback juga menjual produknya sendiri dengan desain sendiri. Alasan lainnya, lokasi PT. Sanglima Cemerlang sangat cocok dengan penulis karena dapat mendukung mobilitas selama masa kerja magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan kerja magang yaitu:

1. Penulis melakukan kerja magang karena merupakan salah satu syarat kelulusan.
2. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang didapat selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata.
3. Penulis bisa merasakan secara nyata dunia kerja desain grafis.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengawali proses kerja magang dengan mempersiapkan CV dan portofolio yang desainnya menyesuaikan dengan tempat-tempat kerja magang yang akan dipilih untuk diajukan. Setelah itu, penulis mengisi formulir KM 01 dengan 4 perusahaan yang akan diajukan penulis ke administrasi kampus. Sebelumnya, penulis melakukan konsultasi kepada pembimbing akademik dan koordinator magang perihal perusahaan yang diajukan serta tentang persyaratan-persyaratan tentang kerja magang. Setelah konsultasi kepada pembimbing akademik dan koordinator magang, penulis mengajukan surat pengantar KM 02. Pada saat yang bersamaan, penulis mulai mengirimkan CV dan portofolio kepada perusahaan yang sudah disetujui. Setelah menunggu sekitar 1 minggu, penulis mendapatkan respon dari beberapa perusahaan termasuk PT. Sanglima Cemerlang. Setelah itu penulis melakukan proses wawancara dan mendapatkan kesempatan untuk kerja magang di tempat tersebut. Setelah itu penulis memberikan KM 02 kepada perusahaan. Pada saat kerja magang sudah mulai dilakukan, perusahaan memberikan surat pernyataan diterima magang kepada penulis untuk diserahkan ke pihak kampus untuk mendapatkan KM 03 hingga KM 07 yang berisi lembar absensi, formulir data peserta magang, hingga lembar penilaian kerja magang. Penulis terhitung memulai kerja magang pada 12 Oktober 2018.

Waktu jam kerja magang di PT. Sanglima Cemerlang yaitu senin – sabtu dari jam 08.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB, kemudian pada hari sabtu jam 08:00 WIB hingga pukul 13:00 terhitung 5 jam kerja. Penulis juga tidak dapat hadir selama seminggu penuh dikarenakan masih ada matakuliah yang harus dijalani oleh penulis yaitu pada hari Senin dan Kamis. Berdasarkan keterangan waktu kerja yang dilakukan oleh penulis maka penulis telah melakukan kerja magang selama 48 hari dan 388jam.