



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

Magang adalah salah satu bagian dari pelatihan kerja, biasanya magang dilakukan oleh mahasiswa tingkat akhir yang digunakan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan proses pendidikan, berbeda dari *part time job* yang biasanya tidak mengandalkan ilmu atau kemampuan. Selain berfungsi untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama berada di universitas, magang juga berfungsi sebagai persiapan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja sesungguhnya juga sebagai tolak ukur kemampuan mahasiswa. Selama magang, mahasiswa akan dapat banyak pembelajaran seperti ilmu, pengalaman, relasi, teman, dan lain-lainnya. Bagi para desainer, kerja praktik magang dapat memberikan kesempatan untuk bisa mendapatkan trik dan tips seputar desain, mengasah ilmu dan kemampuan desain, mengetahui bagaimana cara mempersuasi klien, bagaimana cara desainer dapat membuat karya yang baik dan sesuai tujuan, dan bagaimana cara desainer dapat membagi waktu terhadap pekerjaan dan tugas-tugas mereka sendiri. Hal ini tentunya sangat berguna bagi mahasiswa sebagai bekal untuk menghadapi jenjang berikutnya.

Melihat fungsinya yang sangat penting dan sebagai salah satu persyaratan wajib bagi mahasiswa UMN untuk lulus, maka penulis juga melakukan kerja praktik magang. Lokasi perusahaan magang juga bisa dipilih sesuai keinginan dan *passion* dari mahasiswa tersebut. Penulis memilih untuk melakukan kerja praktik magang di PT Mitra Adiperkasa karena penulis tertarik terhadap cara kerja dalam sistem perusahaan retail terutama pada bagian desain grafisnya. Retail merupakan salah satu aktivitas untuk menambah nilai produk dan jasa kepada konsumen. Retail membantu produsen dan konsumen agar setiap kebutuhan keduanya dapat terpenuhi dengan baik. PT Mitra Adiperkasa merupakan salah satu perusahaan retail terbesar di Indonesia dengan kurang lebih 2.200 cabang dan 150 *brand*, yang setiap harinya menggunakan desain sebagai salah satu aspek utama penunjang keberhasilan masing-masing *brand* nya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis memilih PT Mitra Adiperkasa, Tbk sebagai tempat kerja praktik magang yaitu:

1. Menambah pengalaman penulis.
2. Menambah koneksi penulis.
3. Mengaplikasikan teori pada perkuliahan ke dunia kerja.
4. Menjadikan penulis menjadi lebih bertanggung jawab dan percaya diri.
5. Menjadikan penulis menjadi lebih baik dalam berkomunikasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis awalnya membuat KM-01 sembari membuat portofolio, setelah KM-01 disetujui oleh dosen pembimbing maka penulis langsung mengirimkan portofolio serta CV pada tanggal 15 Agustus 2017. Beberapa hari kemudian, penulis dipanggil untuk melakukan *interview* di kantor MAP di Jalan Jendral Sudirman pada tanggal 18 Agustus 2017. Setelah proses *interview* penulis dinyatakan lolos untuk masuk sebagai *intern graphic design* di bagian MAP Fashion. Lalu penulis akhirnya mulai masuk magang mulai tanggal 3 September 2017. Waktu Penulis bekerja magang yaitu kurang lebih sekitar 3 bulan mulai dari tanggal 12 September 2017 hingga 15 Desember 2017.

