



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 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain Grafis merupakan teknik proses melaksanakan hasil aplikasi, karya seni, visual dan komunikasi dengan kebutuhan bisnis secara manual maupun digital. Menurut Cezzar (2017), desain grafis yang dikenal dengan desain komunikasi adalah perencanaan seni dan praktik, konsep, pengalaman dengan konten visual dan tekstual. Penulis mencapai Desain Grafis angkatan 2014 dari salah satu Fakultas Seni dan rupa dan jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, Serpong. Desain Grafis di kampusnya bermanfaat membagikan dorongan kemampuan hasil karya desain grafis pribadi maupun sekelompok seperti media pendukung, media cetak, media *online*, media sosial, media elektronika, dan banyak lain yang terdapat lulus gelar sarjana desain grafis.

Proses hasil aplikasi merupakan periklanan produk, menjual produk, produk perusahaan, promosi produk, dan lain-lain dengan menggunakan aplikasi *software* yang sering digunakan untuk Desain Grafis. *Marketing* di mana perusahaan merupakan kemajuan dan kesuksesan yang menjual produk barang atau jasa dari perusahaan yang memiliki target pasar. Menurut *businessdictionary.com* (2018), *marketing* adalah proses manajemen di mana barang dan jasa dari konsep kepada pelanggan.

Penulis mencapai mata kuliah pada semester delapan adalah *Internship* dalam bahasa Inggris artinya Magang. Kegiatan *Internship* merupakan proses bagi mahasiswa-mahasiswi belajar latihan kerja di mana perusahaan lain. Pada umum kerja magang dilakukan untuk pengalaman uang saku maupun tanpa bayaran selama kerja di perusahaan berlangsung. Universitas Multimedia Nusantara bersyarat mata kuliah *internhsip* bagi mahasiswa/i sebagai syarat lulus gelar sarjana desain grafis. Penulis ingin bermagang di perusahaan PT. Indomarco Prismatama, Kemayoran, Jakarta Pusat agar memperbanyak dan mengembangkan pengetahuan

seni dan praktek terbaru mengenai hal-hal produk dalam marketing, sehingga penulis pada bagian *Marketing Intern*. Perusahaannya menyediakan Internship bagi semua mahasiswa/i jurusan dari universitas di dalam kota maupun luar kota. Perusahaannya dikenal sebagai perusahaan retail dan waralaba terbesar dan telah berkembang pesat sejak tahun 1988.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Mata kuliah *Internship* bertujuan untuk mahasiswa-mahasiswi mengatasi solusi kelulusan dengan syarat-syarat selama kerja magang di mana pun perusahaan lain dalam waktu tertentu. Persyaratan mahasiswa/i mencapai jurusan Desain komunikasi Visual yang bagi peminatan Desain Grafis di Universitas Multimedia Nusantara berwajib mengikuti mata kuliah *Internship* dengan bobot empat sks, selama kerja magang 2-3 bulan, istirahat saat kerja selama satu jam, tempat di mana pun perusahaan lain yang terdiri selama minimal 5 tahun dan hanya diperbolehkan untuk ambil ini pada perkuliahan semester tujuh atau delapan sesuai bersyarat minimal seratus (100) sks.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis bermagang sebagai *marketing intern* di PT. Indomarco Prismatama terhitung tanggal 1 Maret hingga tanggal 31 Mei tahun 2018. Jam kerja setiap hari Senin-Kamis jam 08.00-17.00 dan setiap hari Jumat jam 08.00-17.30 sesuai penugasan per hari.

1.3.2. Konsumen Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah Tugas Akhir ditandatangani oleh Ketua Program Studi pada semester tujuh dan serahkan kepada BAAK, penulis mengambil dan mengisi formulir KM-01. Penulis memilih lima perusahaan sesuai syarat pilihan perusahaan maksimal lima. Setelah mengisi formulir KM-01, penulis meminta formulir KM-02 berisi Surat Pengantar Magang. Penulis membuat *Curriculum Vitae* dan portfolio, penulis

mengantarkan ke PT. Indomarco Prismatama di daerah Kemayoran, Jakarta Utara, DKI-Jakarta, Indonesia.

Penulis mengikuti tes psikotes dan tes kemampuan desain yang dipanggil oleh Ibu Vivy bagian *HRD* pada tanggal 8 Februari 2018. Sebelum mulai tes psikotes, penulis memenuhi formulir data pribadi diminta oleh Bapak Andrianto bagian *Human Resources Manager*. Penulis bertanda tangan perjanjian kerja sama antara perusahaannya dengan mahasiswa magang dan mengambil Surat Keterangan diterima oleh Bapak Andrianto pada tanggal 22 Februari 2018. Bapak Andrianto memberi bagi penulis mengenai beberapa syarat-syarat pakaian kerja selama kerja magang, yaitu setiap hari Senin sampai Kamis wajib memakai pakaian formal tidak berwajib lengan panjang, celana panjang kain berwarna hitam, sepatu kerja dan alas kaki formal, dan setiap hari Jumat diperbolehkan memakai pakaian polo shirt berkerah dan berkancing, celana panjang jeans, alas kaki formal dan sepatu kerja.

Setelah memenuhi panggilan, penulis meminta formulir KM-03 hingga KM-07 berisi Kartu Kerja Magang, Kehadiran Kerja Magang, Laporan Realisasi Kerja Magang, Penilaian Kerja Magang Universitas Multimedia Nusantara, dan lembar Verifikasi Laporan Peserta Magang, hingga penyerahan laporan kerja magang di BAAK. Penulis mengikuti *briefing internship* sebelum kerja magang yang diundang oleh Bapak Andrianto pada tanggal 1 Maret 2018. Penulis memulai kerja magang berikut pada tanggal 2 Maret 2018 hingga tanggal 31 Mei 2018.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A