



### **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

Praktik kerja magang merupakan salah satu dari beberapa syarat kelulusan bagi mahasiswa. Kebutuhan dunia kerja yang semakin bertambah, membuat pengalaman kerja magang menjadi sangat penting. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam industri barang atau jasa mengakibatkan perubahan mendasar untuk mendapatkan pekerjaan. Tenaga kerja dituntut tidak hanya memiliki kemampuan *hardskill* tetapi juga kemampuan *softskill* yang kompeten. Selama masa praktik kerja magang, mahasiswa akan dihadapkan dengan gambaran persoalan dunia kerja yang sesungguhnya. Segala ilmu yang sudah dipelajari mahasiswa semasa perkuliahan akan diaplikasikan dalam praktik kerja magang. Pengalaman yang diperoleh dari kerja magang nantinya akan menjadi bekal utama mahasiswa ketika akan menghadapi jenjang karir sesungguhnya. Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sendiri mewajibkan setiap mahasiswanya untuk menyelesaikan mata kuliah magang sebagai syarat penyusunan laporan kerja magang dalam memperoleh gelar sarjana S1.

Terlepas dari sebuah syarat kelulusan, kerja magang juga menjadi sarana bagi mahasiswa dalam proses pengembangan diri. Mahasiswa akan bersosialisasi dengan lingkungan baru dan memilih solusi yang tepat dalam penyelesaian masalah. Perlahan karakter mahasiswa akan terbentuk menjadi disiplin, teliti dan bertanggung jawab.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual dengan peminatan Desain Grafis, tentunya memiliki keinginan untuk berkerja dalam industri desain grafis profesional. Katapel merupakan sebuah studio desain yang berfokus pada bidang desain grafis dan *branding*. Penulis memilih Katapel, karena gaya desainnya yang mengikuti perkembangan zaman, dan juga klien-klien yang dipegang bernama besar seperti Wardah, Olivia Jensen (*clothing line*), Bermvda, Sushi Go!, Sushi Hiro, dan lainnya. Salah satu karya dari studio yang dapat ditemui masyarakat umum adalah *packaging intense matte lipstick* Wardah. Secara visual maupun

desain terlihat penanganan yang profesional dan berstandar tinggi. Penerapan teknik *layouting* yang seimbang dan konsistensi yang tepat pada keseluruhan desain membuat penulis semakin tertarik untuk bergabung dengan Katapel.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Praktik kerja magang memberikan mahasiswa gambaran langsung dunia kerja dalam perusahaan. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang sudah dipelajari dari perkuliahan dan belajar bersikap secara profesional dalam menangani sebuah pekerjaan. Banyak wawasan dan hal-hal baru yang didapatkan, khususnya untuk ilmu yang tidak sempat diajari saat perkuliahan. Penulis sendiri tertarik untuk memperdalam teknik *layouting* melalui pengalaman kerja magang. Adanya mahasiswa magang juga membantu dalam proses perkembangan perusahaan.

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

Pelaksanaan praktik kerja magang dimulai dengan penulis meriset beberapa tempat magang yang akan dilamar. Setelah menemukan tempat magang yang sesuai, penulis mengambil surat-surat prosedur magang yang telah disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Selama proses prosedur belangsung, penulis segera menyiapkan *portfolio*, *curriculum vitae* dalam bentuk media cetak dan *softcopy*. Selanjutnya, pada tanggal 26 Juli 2017 penulis mengirimkan *curriculum vitae* dan *portfolio* ke alamat *email* studio yang telah disejui. Dalam kurun waktu 24 jam, penulis mendapat *email* balasan dari studio Katapel *Creative Branding & Design Agency* berisikan panggilan mengikuti *interview* pada hari Senin, 31 Juli 2017 pukul 10.00 WIB. Proses wawancara dilakukan oleh Welly Caslin selaku *Creative Director* dan berlangsung selama kurang lebih satu setengah jam.

Penulis diinformasikan hasil kelolosan wawancara dalam jangka waktu dua hari melalui aplikasi *Whatsapp Messenger*. Besoknya penulis segera menuju lokasi studio untuk mengambil surat keterangan penerimaan magang dan dapat memulai praktik kerja magang pada 7 Agustus 2017. Selanjutnya surat keterangan penerimaan magang diserahkan ke Biro Administrasi Akademis Kemahasiswaan

(BAAK) untuk mendapatkan lembar absensi magang, lembar realisasi kerja magang, kartu kerja magang dan lembar penilaian kerja magang.

Pada awal hari kerja, Welly Caslin mengantar penulis ke ruangan pegawai dan memberikan *briefing* singkat tentang sistem kerja di Katapel. Waktu pelaksanaan kerja dimulai pkl 09.00–18.00 WIB dengan sela waktu istirahat pukul 13.00–14.00 WIB. Katapel tidak mewajibkan pegawainya untuk berpakaian formal melainkan bebas tetapi sopan. Penulis mendapatkan kompensasi berdasarkan kehadiran masuk kerja, jumlah dalam waktu satu bulan kurang lebih 18 hari. Kantor Katapel berbasis SOHO (*Small Office Home Office*) dengan fasilitas ruangan dan internet yang memadai. Pada awal bulan September, penulis harus mengambil waktu setengah hari kerja disetiap minggunya pada hari Selasa, karena adanya mata kuliah *English 3* di kampus.

Penulis menyelesaikan praktik kerja magang pada 7 November 2017 dengan total kontrak kerja 3 bulan. Hari terakhir magang bertepatan pada hari Selasa sehingga waktu kerja penulis tersisa setengah hari. Saat pukul 12 siang, Welly Caslin mengajak seluruh pegawai Katapel makan siang di luar untuk merayakan usainya praktik kerja magang penulis. Makan siang berlangsung di *Daily Kitchen*, Ruko Bolsena, Gading Serpong. Penulis berfoto bersama seluruh keluarga besar Katapel dan berpamitan serta mengucapkan terimakasih kepada mereka, karena telah memberikan kesempatan praktik kerja magang sebagai desainer grafis.

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