



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

Perkembangan teknologi dan informasi di era modern kini semakin meningkat. Di zaman yang serba canggih dan mengandalkan teknologi ini, informasi lebih mudah diserap dan diterima masyarakat. Media-media *digital* seperti *website*, media sosial, hingga aplikasi telah banyak digunakan untuk menyebarluaskan informasi. Tak hanya itu, kini banyak usaha kecil menengah hingga perusahaan memanfaatkan media *digital* untuk keperluan promosi mereka. Semakin maju teknologi beserta media *digital* di dalamnya, maka semakin meningkat pula kebutuhan desainnya. Media dengan desain yang baik dan mengikuti perkembangan zaman akan lebih diterima masyarakat. Bahkan banyak ditemukan persaingan antar perusahaan untuk menonjolkan desain siapa yang lebih menarik. Hal ini membuat eksistensi akan desain visual meningkat. Semakin tinggi jumlah permintaan desain, jumlah peminat di bidang desain pun naik drastis. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya universitas di Indonesia yang mulai membuka program studi desain. Hal ini menyebabkan jumlah lulusan desainer grafis akan semakin banyak dan otomatis persaingan di dunia kerja pun akan semakin sulit.

Menanggapi hal tersebut, diperlukan adanya pelatihan kepada mahasiswa sebagai calon lulusan desain agar mampu bersaing di dunia kerja yang sebenarnya. Cara yang diterapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara adalah dengan menerapkan program kerja magang sebagai salah satu mata kuliah wajib. Bentuk program kerja magang ini adalah dengan menempatkan calon lulusan desain di satu perusahaan pada jangka waktu tertentu. Calon lulusan akan dibimbing dalam menyelesaikan tugas proyek dan tanggung jawab yang diberikan perusahaan layaknya seorang karyawan. Selain itu, praktik kerja magang ini juga mengharuskan setiap calon lulusan untuk menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang telah ia dapat selama masa perkuliahan. Dengan hal ini, mereka akan dilatih untuk menyelesaikan masalah yang muncul selama praktik magang dengan cara dan proses kreatif.

Untuk memenuhi mata kuliah magang ini, penulis mendapat kesempatan untuk melaksanakan program kerja magang di PT. Gramedia Digital Nusantara. Kesempatan magang ini diterima penulis sebagai hasil program beasiswa yang diberikan perusahaan Kompas Gramedia. Program ini diberikan setiap tahunnya pada beberapa mahasiswa terpilih dari kampus Universitas Multimedia Nusantara. Bentuk dari beasiswa ini adalah pemberian uang saku per semester beserta kesempatan magang di salah satu cabang perusahaan Kompas Gramedia. PT. Gramedia Digital Nusantara merupakan salah satu anak perusahaan dari grup Kompas Gramedia yang bergerak di bidang media promosi *digital*. Dengan memiliki berbagai produk berbasis *digital* di dalamnya, penulis yakin bahwa pekerjaan desain dalam perusahaan ini sudah maju dan sesuai dengan kebutuhan di dunia *digital*.

Perusahaan ini dirasa tepat oleh penulis karena penulis ingin mendapatkan pengetahuan mendalam mengenai perancangan media promosi yang dilakukan melalui media *digital*. Selain itu, beralihnya media konvensional menuju media *digital* sebagai penyebaran informasi dan promosi juga menjadi alasan lain bagi penulis untuk mengasah lebih kemampuan desain di bidang ini.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang adalah untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah didapatkan selama masa kuliah dan mengaplikasikannya di dalam dunia kerja secara nyata.

Sedangkan tujuan dari pelaksanaan kerja magang antara lain:

- Mampu mengembangkan diri melalui kerja tim di dalam dunia kerja.
- Mampu memberikan pemecahan masalah serta solusi yang tepat bagi permasalahan yang ditemui dalam dunia kerja, berdasarkan pengalaman yang telah diperoleh sebelumnya di masa perkuliahan.
- Mendapatkan pelatihan serta bimbingan dalam mengerjakan suatu pekerjaan di dunia kerja yang sebenarnya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang di PT. Gramedia Digital Nusantara sebagai desainer grafis pada divisi *product design*. Pelaksanaan magang dimulai dari hari Senin sampai Jumat, dari tanggal 18 Juli 2017 hingga 10 Oktober 2017. Adapun jam kerja magang yang harus penulis penuhi adalah 8 jam dalam satu hari, dimulai dari pukul 09.00 sampai dengan pukul 17.00.

Proses yang dijalani penulis untuk mendapatkan kesempatan kerja magang di PT. Gramedia Digital Nusantara adalah sebagai berikut:

- a. Pada tanggal 7 April 2017, penulis mendapatkan informasi mengenai program beasiswa Kompas Gramedia yang dipublikasikan melalui *e-mail* resmi UMN. Program beasiswa ini ditujukan bagi para mahasiswa yang sedang menjalani semester akhir dan hendak mengambil mata kuliah magang. Penulis mendaftarkan diri pada program beasiswa ini dengan mengirimkan CV, portofolio, transkrip nilai serta berkas lainnya.
- b. Setelah diumumkan lolos pada seleksi berkas, penulis mengikuti proses seleksi yang terdiri dari 3 tahap. Tahap seleksi pertama ialah psikotes yang diadakan pada tanggal 9 Mei 2017. Setelah dinyatakan lolos psikotes, tahap seleksi berikutnya adalah wawancara dengan salah satu perwakilan dari *corporate human resources* Kompas Gramedia. Wawancara ini juga menentukan lokasi penempatan magang yang dipilih penulis di salah satu cabang Kompas Gramedia. Tahap terakhir dari proses seleksi ini adalah wawancara dengan *user*, yang nantinya akan menjadi pembimbing lapangan bagi penerima beasiswa di lokasi penempatan magang.
- c. Setelah berhasil melewati setiap seleksi dan menjadi penerima beasiswa Kompas Gramedia, Penulis ditempatkan magang di PT. Gramedia Digital Nusantara yang berlokasi di gedung Kompas Gramedia Unit Palmerah Selatan. Masa praktik kerja magang ini dimulai pada tanggal 18 Juli 2017 hingga 10 Oktober 2017.