



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

Dalam dunia pekerjaan, tentu sangat diperlukannya seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan, keahlian dan keterampilan yang dapat ditunjukkan dalam bidang tertentu. dengan ilmu, keahlian, dan keterampilan tersebut juga menimbulkan begitu ketatnya persaingan dalam dunia pekerjaan, dimana orang-orang berlomba untuk saling menunjukkan kemampuannya masing-masing.

Selain ketiga hal penting tersebut, pengalaman kerja juga merupakan hal penting agar dapat diterima di suatu perusahaan. Pengalaman kerja bisa didapatkan sedini mungkin, yaitu dimulai saat masih menjadi sarjana atau sebelum sarjana. Maka dari itu, perguruan tinggi berperan sebagai lembaga yang membantu dan mendidik mahasiswa agar menjadi masyarakat yang memiliki ilmu yang luas, memiliki sifat pemimpin yang baik, dan tanggung jawab yang besar.

Untuk mendapatkan faktor-faktor besar tersebut, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan seluruh mahasiswa/i nya untuk melaksanakan kegiatan magang untuk mempersiapkan diri untuk masuk kedalam dunia pekerjaan yang sebenarnya. dengan kegiatan magang ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan cara berfikir kritis, menuangkan ide-ide, menggali ilmu secara teori atau praktek yang lebih dalam, dan lebih memiliki rasa tanggung jawab dan rasa disiplin.

Penulis diberi kesempatan untuk melaksanakan kegiatan magang di Y&R Indonesia, sebuah agensi berskala besar yang bergerak dibidang periklanan. Penulis ditempatkan sebagai *Graphic Designer Intern* yang diharapkan dapat membantu dan mengerjakan proyek-proyek di Y&R Indonesia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memiliki maksud dan tujuan dalam menjalani proses kegiatan magang ini, yaitu;

1. Mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

2. Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam situasi kerja yang sesungguhnya.
3. Mengaplikasikan keahlian yang telah dipelajari selama kuliah, dalam bentuk teoritis maupun praktek.
4. Menambah wawasan dan ilmu dalam bidang yang dituju selama kegiatan magang.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum mendaftar ke perusahaan yang dituju, penulis diwajibkan untuk mempersiapkan seluruh berkas-berkas sesuai dengan ketentuan yang sudah disiapkan Universitas Multimedia Nusantara. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahan dan agar proses dapat dilewati dengan mudah. Penulis mengajukan KM-01 yang berisi daftar-daftar perusahaan agar dosen akademik dapat memberi masukan dan menyetujui, dan penulis segera memproses KM-02 tepat saat KM-01 telah disetujui dosen akademik. Penulis juga mulai mencicil seluruh berkas yang harus dipersiapkan untuk perusahaan seperti transkrip nilai selama kuliah, fotokopi ijazah SMA, *curriculum vitae*, dan *portfolio*.

Tepat sehari sebelum KM-02 dikeluarkan, penulis telah melakukan wawancara terlebih dahulu di sebuah perusahaan agensi yang bergerak di bidang periklanan yaitu Y&R Indonesia. Penulis mengetahui agensi ini melalui internet yang menyediakan daftar-daftar agensi terbaik, dan membuat penulis tidak ragu untuk segera mengirim *e-mail* pada tanggal 7 Maret 2018 berupa pengenalan, CV, dan *portfolio*. Di hari yang sama, Y&R Indonesia menghubungi penulis melalui *e-mail* untuk mengonfirmasi kehadiran penulis untuk diwawancarai tanggal 12 Maret 2018 pukul 10.00 WIB. Sehari setelah menghadiri wawancara di gedung Menara Jamsostek, penulis segera kembali ke kampus untuk menerima KM-02, yang kemudian penulis sampaikan ke HRD Y&R Indonesia. Pada tanggal 15 Maret 2018, penulis kembali dihubungi oleh HRD mengenai diterimanya Penulis di Y&R Indonesia sebagai *Graphic Design Intern*. Hari itu juga, penulis menanda-tangani sebuah surat yang berisi kontrak mengenai jangka waktu

magang Penulis yaitu dari 15 Maret 2018 hingga 15 Juni 2018, dan mendapatkan surat penerimaan magang di Y&R Indonesia.

Penulis kembali ke kampus pada tanggal 19 Maret 2018 untuk menyerahkan surat penerimaan dari perusahaan dan mendapatkan sisa lembar KM lainnya seperti kartu kerja magang, kartu kehadiran, laporan realisasi, penilaian, dan lembar verifikasi. Karena penulis baru menyerahkan berkas-berkas di tanggal 19 Maret, maka kartu kehadiran magang Penulis wajib dimulai pada hari itu.

Di hari pertama Penulis menginjak kaki sebagai *graphic design intern*, Penulis ditempatkan di sayap kanan kantor dimana divisi *creative* berada. Selain diperkenalkan satu sama lain, penulis juga diberi arahan mengenai waktu kehadiran, pakaian yang digunakan, bagaimana komunikasi di perusahaan tersebut berjalan, dan penulis diberi sebuah kartu akses untuk naik ke lantai 15. Kemudian, penulis diminta untuk mendaftar *fingerprint* agar dapat masuk ke ruangan kantor Y&R Indonesia. Penulis juga diminta untuk membawa laptop sendiri karena keterbatasan komputer yang masih dalam proses pengiriman (Y&R baru saja berpindah lokasi). Dari awal hingga akhir proses kegiatan magang di Y&R Indonesia, penulis telah menjalani waktu magang selama 410 jam.

