



### **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

Pentingnya pengalaman di dunia kerja merupakan latar belakang yang penting dalam suatu proses pembentukan karakter dan ketrampilan mahasiswa. Tanpa pengalaman praktek dalam dunia kerja, mahasiswa yang hanya berbekal teori tidak dapat memberikan hasil yang maksimal. Kerja Magang adalah sebuah mata kuliah wajib untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai dasar dalam penyusunan laporan kerja magang yang menjadi salah satu syarat kelulusan sarjana S1.

Kerja magang ini memiliki peran sebagai proses pengenalan dan penghubung antara dunia kuliah dan dunia kerja bagi mahasiswa. Mahasiswa diperkenalkan terlebih dahulu pada dunia kerja, sebelum nantinya benar-benar terjun kedalamnya. Mahasiswa dibekali pengalaman-pengalaman untuk memahami dan menguasai proses-proses yang terjadi didalamnya.

Selama melakukan kerja magang, mahasiswa akan memperoleh berbagai pengalaman dari lingkungan dan aktivitas yang dilakukan, sehingga dapat membentuk karakter dan kemampuan mahasiswa menjadi lebih baik dalam menghadapi persoalan dan masalah yang seringkali terjadi dalam dunia kerja. Selain itu, praktek kerja magang ini juga membantu mahasiswa dalam mempraktikkan secara langsung teori-teori yang sudah diperoleh dalam proses

perkuliahan. Mahasiswa juga harus bisa menerima ini sebagai pembekalan langsung agar bisa mengenal dunia kerja yang nantinya akan dijalani setelah lulus dari bangku kuliah.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja**

Proses kerja magang ini merupakan salah satu mata kuliah wajib yang memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar bisa merasakan secara langsung pengalaman bekerja di perusahaan profesional. Pada saat melakukan kerja magang, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk merasakan langsung bagaimana proses kerja pada suatu perusahaan resmi dan profesional yang bergerak dengan sesuai bidang penulis selama perkuliahan.

Penulis beranggapan bahwa proses kerja magang ini adalah suatu kesempatan untuk mendapatkan pengalaman sebanyak mungkin untuk mengembangkan dan menerapkan ketrampilan maupun ilmu yang telah diperoleh dengan susah payah dalam bangku perkuliahan. Penulis juga mempelajari bagaimana cara menyelesaikan permasalahan yang kerap timbul dalam dunia pekerjaan, serta mengembangkan rasa tanggung jawab dan kedisiplinan terhadap kewajiban penulis sebagai desainer grafis.

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

Praktik kerja magang dilaksanakan oleh penulis di semester 8. Berikut ini adalah waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dijalani oleh penulis.

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan pada :

Waktu : 11 Maret 2013 – 15 Mei 2013

Perusahaan : Dreambox

Alamat : Universitas Multimedia Nusantara, New Media Tower, Lt. 12  
Jl. Scientia Boulevard, Summarecon Gading Serpong,  
Tangerang – Banten 15810

Supervisor : Arief Setyadi

Praktik kerja magang dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada 11 Maret 2013 sampai dengan tanggal 15 Mei 2013. Idealnya, pelaksanaan praktik kerja magang ini dimulai dari pukul 08.00 pagi – 17.00 malam. Namun pada pelaksanaan kegiatan kerja magang secara nyata, jam kerja menjadi lebih fleksibel menurut tuntutan *deadline* yang ada.

### 1.4 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada praktek kerja magang ini, penulis mendapatkan hak dan kebebasan untuk memilih tempat magang yang sesuai dengan minat dan bidang yang sesuai dengan studi yang didalami. Berdasarkan kebebasan dan rekomendasi yang diberikan pada penulis untuk bekerja pada *business incubator* Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis bekerja dalam rangka merealisasikan *business plan* yang dirancang oleh penulis dan timnya yang bernama Dreambox.

Setelah berkonsultasi dengan Bapak Andre Andoko selaku Purek II Universitas Multimedia Nusantara dan Bapak Desi selaku Kaprodi DKV Universitas Multimedia Nusantara. Penulis memutuskan untuk bekerja pada Dreambox untuk merealisasikan dan mengembangkan *business plan*. Dreambox didukung oleh Universitas Multimedia Nusantara dengan berbagai fasilitas yang berupa ruang kerja, koneksi internet, dan berbagai *mentoring*.

Setelah mendapatkan ijin dari Bapak Desi selaku Kaprodi DKV Universitas Multimedia Nusantara, penulis mengirimkan CV pada divisi *business incubator* Universitas Multimedia Nusantara. Setelah mengirimkan CV, penulis berdiskusi dengan Pak Arief selaku *General Marketing Manager* mengenai *scope* kerja magang, *timeline* dan prediksi pekerjaan yang akan dikerjakan oleh penulis. Setelah berdiskusi, penulis mendapat kabar bahwa penulis dapat langsung melaksanakan aktivitas kerja magang dengan konsekuensi tidak mendapatkan gaji penuh, namun mendapatkan gaji magang senilai Rp. 25.000,00 per hari kerja, yang akan diberikan setelah proses kerja magang berakhir.

#### **1.4.1 Prosedur Kerja di Dreambox**

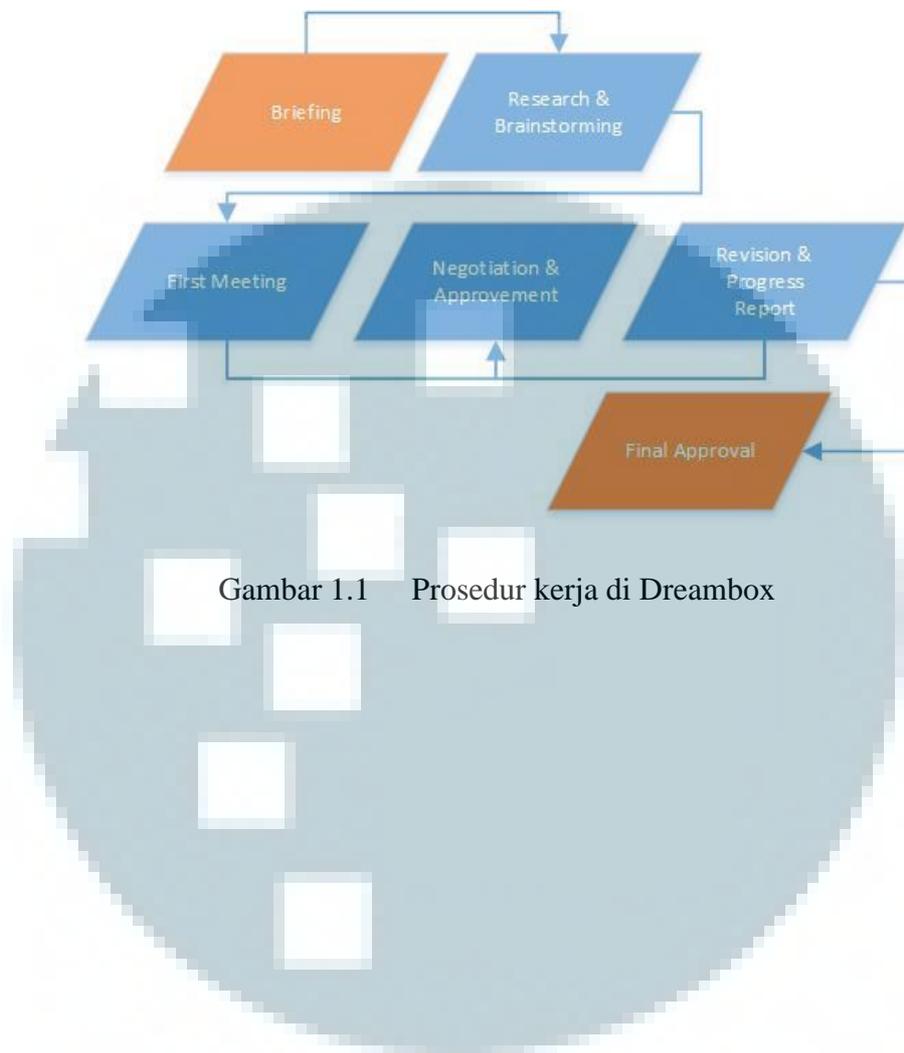
Prosedur kerja yang penulis terapkan dalam proses kerja magang di Dreambox dimulai dengan mendapat penjelasan dan pengarahan dari *marketing manager* seputar proyek yang akan dikerjakan. Kemudian penulis menginformasikan

pekerjaan yang akan dilakukan pada *supervisor*. Selanjutnya penulis melakukan *research* tentang proyek yang bersangkutan dan *background* perusahaan *client*, kemudian diikuti dengan *brainstorming*.

Seusai melakukan *research* dan *brainstorming*, penulis mulai merancang ide-ide dan konsep yang dirasa tepat dengan proyek yang bersangkutan, kemudian menerapkan ide dan konsep tersebut kedalam bentuk sketsa atau *draft design*.

Proses selanjutnya adalah merapikan sketsa dan *draft design* tersebut untuk ditawarkan pada *client* dalam pertemuan pertama. Pada pertemuan pertama dengan *client*, penulis menawarkan desain yang telah dirancang sebelumnya, kemudian bersama *marketing manager* melakukan negosiasi dengan *client* tentang proyek yang akan dikerjakan. Negosiasi tersebut meliputi desain, lama waktu kerja, konten yang dikerjakan, dan harga. Poin penting pada pertemuan pertama ini adalah memahami keinginan *client*, meliputi waktu, banyaknya konten dan desain yang diharapkan.

Tahap selanjutnya, setelah *client* menyepakati surat penawaran dari Dreambox, penulis mulai mengerjakan proyek tersebut sesuai dengan kesepakatan yang ada dalam surat penawaran. Kemudian pertemuan selanjutnya antara penulis dan *client* diisi dengan revisi dan laporan perkembangan proyek.



Gambar 1.1 Prosedur kerja di Dreambox

UMMN