



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 desain grafis di era modern semakin menunjukkan eksistensinya. Didukung dengan berkembangnya ilmu pengetahuan serta teknologi yang ada, membuat keberadaan desain yang semula hanya berupa desain dua dimensi kini mulai mencakup berbagai jenis dan media. Dimulai dari usaha desain yang paling kecil, sampai ke desain dan printing yang dapat mencetak secara grosir pada berbagai media apapun baik dua maupun tiga dimensi. Tentu saja, perkembangan desain ini tidak berjalan sendiri. Tingginya permintaan akan desain diiringi dengan meningkatnya jumlah peminat dari dunia desain itu sendiri. Dibuktikan dengan banyaknya jumlah universitas di Indonesia yang mulai membuka jurusan desain sebagai salah satu program studi yang dapat menyediakan titik temu antara desain dengan manusia dan fungsinya.

Dengan demikian, jumlah desainer pun akan terus meningkat dari waktu ke waktu. Maka sebaiknya para lulusan atau calon desainer yang akan terjun ke dunia kerja hendaklah dipersiapkan dengan matang agar dapat menghadapi masa depan dengan lebih baik. Salah satu cara yang diterapkan di Universitas Multimedia Nusantara ini adalah dengan memasukkan program kerja magang sebagai salah satu mata kuliah yang wajib dipenuhi sebagai syarat kelulusan.

Pada kegiatan magang ini, harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar orang yang bersangkutan benar-benar dapat mempersiapkan diri pada realitas dunia kerja yang sebenarnya. Bentuk dari kerja magang itu sendiri adalah mahasiswa

dipersiapkan untuk dapat memenuhi *job desk* dan dilatih untuk mampu bekerja dalam tim dan dapat menerima perintah serta bimbingan untuk menyelesaikan setiap pekerjaan yang diberikan.

Maka melalui kesempatan ini berbekal pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama masa pendidikan, penulis juga belajar menjadi bagian dalam sebuah tim kerja di *KOMPAS Gramedia Grup*, divisi *m&c! comics* yang bekerja sama menghasilkan karya komik-komik yang nantinya akan diterbitkan dan dijual di seluruh Indonesia. Dengan menciptakan suatu desain *layout* untuk beberapa judul komik yang diberikan, penulis dapat lebih melatih kemampuan diri untuk dapat menerapkan desain pada suatu media dan dapat mengikuti fungsinya secara baik.

1.2 MAKSUD DAN TUJUAN KERJA MAGANG

Selain untuk menambah pengalaman kerja di dunia nyata, maka maksud dari kerja magang ini adalah agar mahasiswa dapat semakin mendalami ilmu-ilmu yang telah didapat selama kuliah dan kemudian mengaplikasikannya pada dunia nyata melalui praktek kerja magang.

Sedangkan tujuan dari praktek kerja magang ini adalah agar mahasiswa dapat:

- Memberikan solusi akan permasalahan yang ditemukan di dunia kerja dengan menerapkan ilmu yang telah diperoleh semasa kuliah.
- Berlatih untuk bekerja sama dalam tim dimana pekerjaan satu orang dengan yang lainnya saling berkaitan sehingga harus dapat bekerja secara cepat dan bagus.

- Mengembangkan bekal pengetahuan yang dimiliki lewat penerapan nyata di dunia kerja.
- Merasakan pelatihan secara langsung untuk berinteraksi dengan orang lain dan berhubungan dengan dunia luar melalui pekerjaan yang dilakukan.

1.3 WAKTU PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Penulis melakukan praktek kerja magang di *KOMPAS Gramedia*, divisi *m&c! comics* sebagai desainer grafis selama tiga bulan. Pelaksanaannya dimulai dari tanggal 11 Februari 2013 sampai 11 Mei 2013.

Waktu kerja magang yang wajib dilakukan adalah hari kerja Senin sampai Jumat, secara tetap masuk pada pukul 07.30 dan berakhir pada pukul 16.30.

1.4 PROSES PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Proses penulis mendapatkan kesempatan kerja magang di *KOMPAS Gramedia* divisi *m&c! comics* adalah sebagai berikut:

- a. Penulis mendapatkan informasi dari pihak kampus berupa poster yang ditempel pada papan pengumuman mengenai adanya program Beasiswa *KOMPAS* bagi mahasiswa semester 7 pada bulan Juni 2012. Penulis mengikut proses seleksi awal dengan menyerahkan *CV* dan transkrip nilai kepada pihak kampus yang kemudian diteruskan kepada pihak *KOMPAS Gramedia*.
- b. Masuk ke proses berikutnya, yaitu proses seleksi yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap yang pertama adalah wawancara awal dengan perwakilan dari

Corporate Human Resources KOMPAS Gramedia, dilanjutkan dengan psikotes pada tahap kedua, dan kemudian wawancara dengan pimpinan *Corporate Human Resources KOMPAS Gramedia* untuk melihat peminatan calon penerima beasiswa, sebagai tahap seleksi yang ke empat. Tahap akhir proses seleksi yaitu wawancara dengan *user*, yang merupakan sebutan untuk divisi yang nantinya akan menjadi tempat penerima beasiswa ditempatkan.

- c. Setelah dinyatakan sebagai penerima beasiswa *KOMPAS Gramedia*, maka selanjutnya penulis wajib mengikuti perjanjian kontrak yang telah disepakati yaitu menjalankan kerja magang di kantor *KOMPAS Gramedia* selama 3 bulan. Penulis pun ditempatkan di divisi *m&c! comics* di unit I Lt. 3, Jalan Palmerah Barat 29-37, Jakarta Barat, 10270 yang merupakan salah satu kelompok penerbit buku di bawah nama *KOMPAS Gramedia*, yang disebut juga *GOBP (Group of Book Publishing)* sebagai tim desainer grafis.

U M N