



### **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

Desain grafis merupakan suatu bidang ilmu yang dewasa ini sedang populer. Perkembangannya ini dapat dilihat dengan adanya jurusan desain grafis hampir di setiap universitas sekarang ini, termasuk Universitas Multimedia Nusantara. Konsekuensinya terjadi persaingan ketat di bidang desain grafis di Indonesia. Banyak sekali lulusan desain grafis, dan semua berlomba menjadi yang terbaik. Studio-studio desain grafis ada banyak di Jakarta, mulai dari skala rumahan, hingga perkantoran di gedung-gedung tinggi, dan akan terus bertambah. Dengan kondisi ini, kesempatan bekerja bagi desainer grafis tidak perlu di khawatirkan lagi, yang perlu disiasati adalah bagaimana cara seorang desainer grafis untuk dapat bertahan dan tidak tenggelam di dalam lautan desainer grafis ini.

Desain grafis memiliki banyak sub bidang yang dapat ditekuni oleh seorang desainer grafis. Salah satunya adalah bidang *branding*. *Branding* adalah pencitraan suatu organisasi di mana desain grafis berperan di dalamnya. Penulis ingin mengetahui lebih lanjut dan bisa menguasai *branding* ini, untuk itulah, Spacesym sebagai perusahaan agency yang bergerak di bidang *branding* menjadi pilihan penulis sebagai tempat kerja magangannya.

Perusahaan Spacesym mendapatkan beberapa penghargaan skala nasional, dan sudah memiliki jaringan di banyak negara seperti Singapura, Kuala Lumpur, Yangon, dan Bangkok. Usaha penulis untuk dapat bekerja di perusahaan ini sebenarnya pernah dilakukan sebelum periode magang ini dimulai. Pada bulan Mei tahun 2013 penulis sempat melamar untuk mendapatkan posisi sebagai *part timer* di sana, dalam rangka mencari tempat kerja yang baru. Namun karena adanya ketidakcocokan waktu luang penulis dengan jadwal kerja, perjanjian kerja tidak berhasil dibuat.

Usaha ke dua dilakukan untuk periode magang bulan Agustus. Beruntung, saya diterima bekerja sebagai magang tanpa harus melalui proses wawancara lagi sebab proses wawancara telah dilakukan pada usaha pertama.

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

Maksud dari praktik kerja magang ini adalah untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman bekerja sebelum akhirnya mereka benar-benar terjun ke dunia kerja saat lulus nanti. Selain itu, Praktik kerja magang ini juga merupakan syarat dari kelulusan yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Tujuan dari praktik kerja magang ini adalah dengan memberikan kesempatan kerja bagi setiap mahasiswa sebagai magang di sebuah perusahaan. Diharapkan mahasiswa dapat lebih mengenali dunia kerja, dapat mempraktekkan ilmu yang selama ini telah dipelajari di masa perkuliahan, dan dapat mengetahui apa saja yang ada dalam di dunia kerja yang belum ada di perkuliahan.

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

Universitas Multimedia Nusantara menetapkan lamanya kerja magang setiap mahasiswa yakni dua hingga tiga bulan, dengan waktu 5 hari kerja per minggu, 8 jam kerja per hari. Jadi total jam kerja adalah  $\pm 320-480$  jam.

Untuk mendapatkan tempat kerja magang, para mahasiswa dapat berkonsultasi dengan bagian kemahasiswaan untuk dicarikan tempat bekarja yang sesuai dengan jurusan dan minatnya. Bagian kemahasiswaan memiliki koneksi dengan beberapa perusahaan yang membutuhkan karyawan magang. Mahasiswa dapat memilih salah satunya dan mencoba untuk mengirimkan lamaran kesana. Lamaran ini harus dilampirkan dengan CV dan portofolio mahasiswa yang melamar, dan setelah itu bagian kemahasiswaan akan mengirimkannya kepada perusahaan yang dilamar.

Proses untuk mendapatkan tempat kerja magang ini tidak selalu harus melalui bagian kemahasiswaan. Proses ini juga dapat dilakukan oleh mahasiswa sendiri dengan menghubungi perusahaan dan mengirimkan lamarannya tanpa melalui bagian kemahasiswaan. Cara ini lebih memberikan keleluasaan dalam memilih tempat kerja yang paling sesuai.

Perusahaan Spacesym memiliki ketentuan dalam waktu dan jam kerja. Peraturan ini berlaku untuk seluruh karyawan tanpa terkecuali yakni: karyawan memulai kerja pada pagi hari pukul 08:30, dan mengakhiri jam kerjanya pada pukul 17.30 di sore hari. Di siang hari ada waktu istirahat selama satu jam dari jam 12.00 sampai 13.00. Total jam kerja dalam sehari adalah delapan jam.

Untuk karyawan magang, perusahaan tidak mengharuskan untuk hadir sebanyak lima hari dalam seminggu. Khusus untuk karyawan magang dan *part timer* minimum hari kerja adalah tiga hari. Pada empat minggu pertama penulis masuk kerja setiap hari dalam seminggu, namun mulai dari minggu ke lima, penulis hadir di kantor sebanyak tiga hari dikarenakan masa perkuliahan semester ganjil sudah mulai dan penulis masih mengambil enam mata kuliah dengan total 15 SKS. Hal ini tidak menjadi masalah dari pihak perusahaan, namun resikonya penulis harus memperpanjang periode magangnya yaitu dari bulan Agustus hingga akhir Oktober demi mencapai target minimum  $\pm 320$  jam kerja dari Universitas.

U M N