



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 dunia cetak sangatlah pesat, bisa dilihat dari banyaknya media cetak yang beredar di sekitar kita. Setiap perusahaan baik kecil hingga besar pasti berlomba-lomba untuk mempromosikan perusahaan masing-masing dengan bantuan desain dan *printing*. Media promosi yang dicetak, berfungsi untuk memperkenalkan barang dan jasa, maupun memberi informasi kepada target market, yang akhirnya dapat meningkatkan daya beli konsumen. Desain yang menarik, informatif, dan tepat sasaran dibutuhkan agar apa yang ingin disampaikan bisa sampai ke target market. Ide-ide yang baru dan orisinal dibutuhkan sebagai solusi kreatif bagi semua pihak yang membutuhkan promosi. Desain tidak semata-mata yang menarik secara visual, namun juga harus komunikatif menyampaikan pesan yang diinginkan. Selain desain yang baik, hasil cetak yang baik pun juga diperlukan. Desain dan cetak tidak bisa berdiri sendiri, namun saling bergantung satu sama lain dan sejalan.

Penulis memilih melakukan praktek kerja magang di *CV Isa Grafika* yang telah berpengalaman di industri percetakan selama 10 tahun, dimana klien dari perusahaan ini sudah sangat banyak dan sangat bervariasi dari berbagai macam bidang usaha. *Isa Grafika* menyediakan jasa cetak offset dan juga digital. Cetak offset berguna bagi klien yang ingin mencetak dengan kualitas tinggi, harga murah, dan kuantitas banyak. Cetak digital ditujukan kepada klien yang mencetak dalam kuantitas sedikit. Penulis memilih melakukan praktek kerja magang di sini agar penulis mendapat pengetahuan lebih mengenai proses pengerjaan order dan *workflow* dari klien dari awal hingga hasil akhir di sebuah perusahaan cetak.

Selama kerja magang, selain mengerjakan pesanan dari klien, penulis juga membuat *marketing material* untuk *Isa Grafika* sendiri yaitu pembuatan ulang *company profile* dan pembuatan *website*. Klien yang bermacam-macam, bekerja dengan *deadline*, dan berbagai tanggung jawab yang diberikan kepada penulis selama praktek kerja magang diharapkan dapat menjadi pengalaman yang berharga sehingga penulis menjadi lebih siap menghadapi dunia desain yang semakin berkembang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis telah menjalani kuliah selama enam semester dimana penulis mendapatkan ilmu-ilmu mengenai desain grafis. Ilmu yang teoritis akan percuma bila tidak dipraktekkan ke dalam dunia kerja. Untuk itu sebagai salah satu syarat meraih gelar sarjana, penulis wajib mengambil mata kuliah magang yang harus dijalankan selama minimal 320 jam kerja atau kurang lebih dua bulan.

Magang ini juga bermanfaat saat mahasiswa lulus dan akan terjun ke dunia kerja, supaya sudah merasakan bagaimana bekerja yang sesungguhnya dan dapat lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan kerja yang tentunya sangat berbeda dibandingkan kuliah. Mahasiswa juga tidak bisa lagi bebas mendesain sesuai dengan keinginan sendiri seperti dalam tugas-tugas selama masa kuliah, melainkan harus berdasarkan permintaan klien dan juga harus memperhatikan dari sisi bisnis. Mahasiswa akan dapat lebih terbuka wawasannya mengenai apa yang ada di luar sana dari praktek kerja magang ini.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan penulis selama 43 hari dari tanggal 1 Juli 2013 sampai dengan 4 September 2013. Dalam satu minggu semua karyawan bekerja selama enam hari dari hari Senin sampai Sabtu. Jam kerja terbagi menjadi tiga *shift* yaitu

pagi: 08.00 – 16.30, siang 12.00 – 20.00, dan sore 15.00 – 23.00. Penulis mendapatkan *shift* pagi yaitu pukul 08.00 – 16.30 selama praktek kerja magang di *Isa Grafika*. Jam istirahat setiap harinya adalah pukul 12.00 – 13.00.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses perekrutan karyawan magang dimulai dengan pengiriman *Curriculum Vitae* dan portfolio. Selanjutnya penulis menjalani wawancara dengan *owner* yaitu Bapak Kawedar dan *General Manager* Bapak Benny. Yang ditanyakan selama wawancara adalah apa saja yang sudah pernah dibuat, *skill*, dan *software-software* yang digunakan. Penulis juga diperlihatkan hasil cetak dari klien-klien yang sudah pernah melakukan kerja sama dengan *Isa Grafika* seperti Aquaria, Djarum, Jesslyn Cakes, Raid-All, dan lain-lain.

Setelah diterima, penulis mulai melaksanakan praktek kerja magang di *Isa Grafika* pada tanggal 1 Juli 2013. Penulis diperkenalkan dengan para staff di divisi pra cetak, kemudian melihat-lihat mesin-mesin yang dimiliki perusahaan. Setelah itu penulis mulai aktif bekerja menggunakan komputer yang disediakan perusahaan. Penulis ditempatkan di ruangan kerja bersama staff divisi pra cetak lainnya.

U M N