



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

Untuk memenuhi kebutuhannya, manusia perlu memerlukan uang. Dan untuk mendapatkan itu manusia harus bekerja. Di jaman sekarang ini, banyak orang yang lebih memilih membuka usaha sendiri (wirausaha) dibandingkan bekerja di kantor. Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak orang yang kemudian memanfaatkan media internet sebagai tempat mereka memulai usaha sendiri. Semakin banyaknya orang yang membuka usaha sendiri, maka masing-masing orang akan dituntut untuk memberikan suatu hal yang baru dan akhirnya bisnis yang ada menjadi semakin beragam. Mulai dari bisnis garmen, kuliner, iklan, kecantikan, *stationary*, aksesoris, dan sebagainya.

Dengan makin beragamnya jenis bisnis atau usaha ini tidak menutup kemungkinan bahwa satu usaha dengan usaha lainnya akan menawarkan hal yang sama. Untuk mendapatkan konsumen dan memberikan suatu hal yang berbeda, produsen harus mempromosikan usahanya. Sekarang ini, promosi tidak hanya terpaku pada media cetak atau media elektronik. Promosi pun dapat dilakukan melalui media *online* atau digital. Menurut situs Actdisain, berpromosi menggunakan media *online* atau digital di jejaring sosial atau internet dinilai lebih efektif dan tidak membutuhkan biaya lebih (2013: 18 November 2013).

Penggunaan *website* hanya salah satu contoh promosi dengan menggunakan media *online*. Selain *website*, saat ini semakin banyak pula perusahaan yang mulai berpromosi di jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter. Dengan banyaknya perusahaan atau orang-orang yang berpromosi di media *online* yaitu internet, berpengaruh pada semakin banyaknya perusahaan yang menawarkan jasa untuk membantu promosi perusahaan terutama pada media *online*.

Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan bagi setiap mahasiswa tingkat akhir untuk melakukan praktek kerja magang. Praktek kerja magang dilakukan di perusahaan yang sesuai dengan bidang mahasiswa. Selain sebagai syarat kelulusan, praktek kerja magang juga dilakukan sebagai salah satu cara mahasiswa untuk memperoleh pengalaman dalam dunia kerja.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) mewajibkan setiap mahasiswanya menjalani praktek kerja magang di perusahaan yang sesuai dengan jurusan yang diambil oleh mahasiswa. Hal ini bertujuan supaya mahasiswa dapat merasakan dan memperoleh pengalaman bekerja di perusahaan. Dengan menjalani praktek kerja magang, diharapkan mahasiswa juga dapat mengetahui proses-proses kerja yang terdapat di perusahaan.

Manfaat yang diperoleh penulis melalui praktek kerja magang tersebut antara lain:

- 1.) Mahasiswa mendapat pengalaman dan dapat meningkatkan kemampuan untuk bekerja dalam tim di perusahaan.
- 2.) Ilmu yang didapat selama masa perkuliahan di universitas dapat diaplikasikan di perusahaan. Tak menutup kemungkinan untuk mendapatkan ilmu baru yang belum diajarkan selama perkuliahan.
- 3.) Dengan bekerja di tempat baru, kesempatan mengenal orang baru semakin tinggi serta mendapat banyak koneksi.
- 4.) Semakin mengasah dan meningkatkan kemampuan yang dimiliki.

Selain penulis, manfaat lain yang dapat diperoleh oleh perusahaan antara lain:

- 1.) Adanya kerja sama antara perusahaan dan universitas, sehingga perusahaan tersebut dapat semakin dikenal.

- 2.) Perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan kerja magang.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebagai mahasiswa jurusan desain grafis, UMN mewajibkan mahasiswanya melakukan praktek kerja magang di perusahaan-perusahaan dengan pekerjaan yang berhubungan dengan desain grafis. UMN memberikan batasan waktu minimal 2 bulan kerja dan maksimal 6 bulan. Penulis mulai menjalani praktek kerja magang sejak 1 Juli 2013 sampai 30 September 2013 di kantor The Conversion. Waktu kerja yang dijalani penulis adalah hari Senin sampai Jumat, pukul 08.00-17.00 WIB (*office hour*).

Sebelum menjalani praktek kerja magang, penulis harus memenuhi syarat-syarat yang diberikan UMN. Syarat yang harus dipenuhi antara lain: penulis (mahasiswa) diharuskan telah lulus sekurang-kurangnya 100 sks, nilai IPK pada semester yang ditempuh tidak kurang dari 2,00, serta nilai D yang diperoleh maksimal 2 mata kuliah dengan tidak ada nilai E. Untuk dapat terdaftar mengambil mata kuliah magang, penulis diharuskan menyerahkan surat pengantar dari perusahaan yang menjelaskan bahwa penulis telah diterima untuk magang di perusahaan tersebut.

Penulis melamar di perusahaan The Conversion dengan memberikan *curriculum vitae* (CV) dan beberapa *portfolio*. Pada perusahaan tersebut, penulis kemudian bertemu dengan Bapak Peter Kohar selaku *owner*. Setelah dinyatakan diterima untuk magang di perusahaan beliau, perusahaan mengeluarkan surat pengantar magang untuk UMN. Dan penulis resmi menjalani praktek kerja magang terhitung mulai tanggal 1 Juli 2013.