

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri percetakan di Indonesia sangatlah pesat diangka yang stabil sebanyak 73% dan akan bertahan selama 6 bulan kedepan (Kompasindo, 2024). Hal ini dapat terjadi karena perusahaan-perusahaan percetakan ingin memenuhi demand konsumen yang beragam seperti tahun ajaran baru, hari libur nasional, dan perkembangan industri-industri di Indonesia. Dengan adanya perkembangan tersebut, industry percetakan memiliki peran yang besar dan penting meskipun di era yang serba digital sekarang ini. Hal ini meningkatkan banyaknya permintaan percetakan dalam bentuk poster, spanduk, stiker, logo, dan lain-lain.

Melihat pentingnya peran industri percetakan ini, relasi desain grafis dalam industry percetakan juga tidak kalah penting. Desain grafis merupakan bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Berbagai hasil dari percetakan merupakan hasil dari desain grafis. Peran seorang desainer grafis dalam dunia percetakan umumnya untuk membantu konsumen dalam mengekspresikan diri melalui desain, menciptakan *brand identity* yang kuat, mengubah konsep dan ide menjadi visualisasi yang menarik untuk memastikan pesan atau produk mencapai target audiensnya dan menghasilkan dampak yang signifikan. Dibutuhkan kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan dengan efektif melalui elemen visual, seperti tata letak, warna, tipografi, dan gambar.

Penulis melihat adanya kesempatan dalam bidang industri percetakan, dan pentingnya peran desainer grafis sehingga adanya ketertarikan dalam melaksanakan praktik magang di PT Karya Grafika Digital (Printroom) yang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang industri percetakan. Pada program yang sedang dijalankan dengan tujuan untuk membantu penulis mengembangkan *hard skill* dalam menggunakan berbagai software yang dibutuhkan dalam

mendesain serta *soft skill* dengan membangun attitude kerja yang baik dan professional secara individu maupun sosial. Melalui PT Karya Grafika Digital, penulis berharap bahwa adanya kesempatan untuk memiliki pengalaman serta pelajaran yang dapat digunakan sebagai bekal untuk penulis berkarir dimasa depan.

## **1.2 Tujuan Magang**

Pada bagian ini, penulis menjelaskan tujuan dalam melaksanakan program magang di PT Karya Grafika Digital. Penulis menjelaskan beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam bentuk point, diantara lainnya sebagai berikut:

1. Salah satu syarat dalam mendapatkan gelar sarjana S1 yaitu melaksanakan, sehingga penulis ingin memenuhi syarat tersebut.
2. Penulis ingin menunjukkan *hard skill* yang dimiliki dalam membuat proyek secara langsung dalam dunia kerja seperti membuat desain dengan menggunakan beberapa software. Setelah itu, penulis ingin mengembangkan hard skill yang belum dimiliki untuk sebagai bekal yang akan digunakan untuk berkarir dimasa yang akan datang.
3. Penulis dapat meningkatkan *soft skill* seperti dalam mengatur waktu, kemampuan dalam berkomunikasi, kemampuan dalam bekerja sama dengan tim kerja, dan lain-lain.

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

Pada bagian ini, penulis menjelaskan mengenai waktu kerja magang serta prosedur dalam melaksanakan magang, yaitu sebagai berikut.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Pada kegiatan praktik magang yang dilakukan oleh penulis selama 3 bulan. Penulis telah melaksanakan magang dimulai dari awal bulan Agustus pada tanggal 1. Penulis akan mengakhiri pelaksanaan praktik magang diakhir bulan November pada tanggal 30.

Penulis melaksanakan magang setiap hari dimulai hari Senin hingga Sabtu. Jam kerja praktik magang yang sudah ditentukan pada hari Senin hingga Jumat yang dimulai dari pukul 09.00 hingga 18.00. Sedangkan pada hari Sabtu dimulai jam kerja praktik magang pada pukul 09.00 hingga 16.00.

Penulis menjalankan praktik magang dengan sistem WFO (Work From Office). Dengan sistem kerja tersebut, penulis melakukan kerja praktik magang setiap senin hingga sabtu. Lokasi PT Karya Grafika Digital dimana penulis melakukan praktik magang berada di Tritonville 3in1, PrintRoom Jl. Pembangunan 2 No.33 Blok E 21, RT.006/RW.004, Batusari, Kec. Batuaceper, Kota Tangerang, Banten.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Hal pertama yang dilakukan oleh penulis, mulai mencari lowongan kerja magang melalui berbagai platform untuk mencari pekerjaan. Penulis menemukan PT Karya Grafika Digital melalui salah satu platform tersebut yang membuka lowongan magang untuk posisi desain grafis. Penulis melakukan registrasi melalui website Merdeka yang disediakan UMN untuk mendapatkan Cover Letter dari pihak UMN. Setelah mendapatkan Cover Letter tersebut, penulis mengirimkan beserta CV dan portfolio sebagai bentuk lamaran kepada Printroom melalui email.

Pada tahap berikutnya, penulis dipanggil oleh perusahaan PT Karya Grafika Digital untuk melakukan interview. Penulis melakukan ujian secara tertulis, kemudian melakukan ujian secara praktik. Setelah penulis melakukan kedua ujian tersebut, penulis diwawancarai oleh pihak ketua divisi desain. Setelah melewati tahap seleksi, penulis mendapatkan konfirmasi melalui aplikasi WhatsApp bahwa penulis telah diterima dalam program praktik magang di PT Karya Grafika Digital.

Setelah penulis diterima, penulis menghadiri hari pertama praktik magang dan melakukan complete registration melalui website Merdeka

UMN. Setelah penulis selesai melakukan complete registration, penulis menjalankan praktik magang di PT Karya Grafika Digital. Selain itu, penulis juga mulai mengisi daily task melalui website Merdeka yang sudah disediakan oleh UMN.

Penulis juga menjalankan bimbingan magang bersama dosen pembimbing untuk memenuhi persyaratan untuk lulus dari magang. Penulis mengikuti bimbingan dengan jumlah yang sudah ditentukan, pada bimbingan tersebut membahas mengenai laporan magang yang dibuat oleh penulis. Penulis juga mengerjakan laporan dan mengisi sesuai yang sudah ditentukan untuk melengkapi kebutuhan untuk memenuhi persyaratan sidang.

