



### **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

### 1.2 Latar Belakang

Dituliskan dalam Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi no. Per.22/Men/IX/2009 tentang Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri, “Pemagangan adalah bagian dari proses pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu antara pelatihan di lembaga pelatihan dengan bekerja secara langsung di bawah bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja yang lebih berpengalaman dalam proses produksi barang dan/atau jasa di perusahaan, dalam rangka menguasai keterampilan atau keahlian tertentu.”

Dengan didasari hal tersebut Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk menjalani praktik kerja magang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Hal ini dilakukan agar mahasiswa lulusan Universitas Multimedia Nusantara memiliki pengalaman di dunia kerja yang sesungguhnya. Untuk memenuhi syarat tersebut penulis melakukan praktik kerja magang yaitu sebagai *graphic designer* di sebuah perusahaan solusi teknologi *SEED Interactive*.

Penulis dapat menerapkan ilmu-ilmu (tentang desain grafis) yang telah penulis pelajari di masa perkuliahan pada pelaksanaan praktik kerja magang tersebut. Dalam pelaksanaan praktik kerja magang penulis juga mendapat ilmu dan pengalaman baru mengenai dunia kerja yang di kemudian hari akan sangat berguna bagi penulis dalam menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang dilaksanakan dengan maksud memperkenalkan dunia kerja kepada mahasiswa agar setelah lulus dari universitas mahasiswa dapat menjadi tenaga kerja yang profesional. Tujuan dilaksanakannya praktik kerja magang agar penulis dapat memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana S1 program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Praktik kerja magang yang telah dilakukan oleh penulis akan menjadi dasar untuk penulisan laporan magang yang berisi tentang rincian pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis pada masa praktik kerja magang.

Selain itu, dengan dilaksanakannya praktik kerja magang penulis mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang akan sangat berguna ketika memasuki dunia kerja yang sesungguhnya setelah lulus dari universitas.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang dilaksanakan pada semester tujuh di masa perkuliahan. Penulis melaksanakan praktik kerja magang di *SEED Interactive*, perusahaan solusi teknologi yang berlokasi di Metro Permata 1 - C5 / 4, Karang Tengah, Ciledug, Tangerang. Praktik kerja magang dilaksanakan pada periode 1 Juli - 1 Oktober (3 bulan), yang dimana pada bulan Juli dan Agustus praktik kerja magang dilaksanakan 5 hari dalam 1 minggu dan pada bulan Oktober praktik kerja magang dilaksanakan 3 hari (Senin, Selasa, dan Rabu) dalam 1 Minggu. Hal tersebut dikarenakan penulis memiliki jadwal kuliah pada hari Kamis dan Jumat di bulan Oktober yaitu matakuliah *Advance Font Design*, *Set & Property Design*, dan *2D Vector Animation* di hari Kamis serta *Comic Making*, dan *Psychology In Art and Design* di hari Jumat. Jam kerja yang diberikan perusahaan mulai pada pukul 10.00 WIB s/d 17.00 WIB dengan waktu istirahat pada pukul 12.00 WIB s/d 13.00 WIB.

Untuk dapat mengambil matakuliah magang, mahasiswa diwajibkan untuk memenuhi persyaratan-persyaratan sebagai berikut: telah mengambil dan

dinyatakan lulus dengan jumlah minimal 100 sks dan maksimal terdapat 2 matakuliah yang bernilai D, IPK mahasiswa tidak kurang dari 2,00, dan tidak terdapat nilai E di matakuliah apapun.

Setelah semua persyaratan terpenuhi mahasiswa diharuskan untuk mengisi formulir pengajuan magang yang berisi tentang informasi nama, NIM, program studi, IPK, dan jumlah sks lulus serta nama dan alamat perusahaan yang ingin diajukan sebagai tempat kerja magang. Setelah formulir disetujui dan ditandatangani oleh ketua program studi, bagian administrasi universitas akan membuat surat pengantar magang untuk diberikan kepada perusahaan yang dituju dengan melampirkan *cover letter*, CV, dan portofolio mahasiswa.

Perusahaan akan memberi surat balasan yang berisi pernyataan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah diterima untuk melakukan praktik kerja magang di perusahaan tersebut, kemudian mahasiswa harus menyerahkan surat penerimaan magang tersebut kepada administrasi universitas dan BAAK agar dapat mengambil kartu kerja magang, formulir kehadiran kerja magang, formulir realisasi kerja magang, formulir penilaian kerja magang, dan formulir tanda terima penyerahan laporan kerja magang.

Apabila prosedur di atas telah selesai, maka mahasiswa yang bersangkutan sudah dapat memulai kerja magang di perusahaan tersebut. Universitas Multimedia Nusantara memiliki prosedur bagi setiap mahasiswa wajib untuk melaksanakan praktik kerja magang minimal 40 hari kerja.

Universitas Multimedia Nusantara memberi kebijakan kepada setiap mahasiswanya untuk memilih perusahaan yang akan dijadikan tempat magang. Penulis mendapat informasi lowongan tempat magang melalui halaman *facebook* yang di-*share* oleh salah satu teman kuliah yaitu Richard Antoni Bonfilio. Kemudian penulis mengirim CV, surat pengantar magang dan portfolio kepada *SEED Interactive* pada tanggal 11 September 2013. Selanjutnya penulis mendapat panggilan interview pada 17 September 2013. Penulis dinyatakan diterima dan dapat melaksanakan praktik kerja magang pada tanggal 1 Oktober 2013 yang akan dibimbing langsung oleh Ken Tedjo selaku *Creative Managing Director*.