



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

David Kolb mengatakan bahwa terdapat dua sumber pengetahuan yaitu pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran secara formal atau informal (*received knowledge*) dan pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman (*experiential knowledge*). Pembelajaran yang diperoleh dengan lebih banyak terlibat langsung di lapangan akan lebih efektif daripada hanya pasif menerima dari seorang pengajar. Kedua sumber pengetahuan ini merupakan unsur kunci bagi sebuah pengembangan profesionalisme.

Magang merupakan salah satu upaya yang digunakan untuk mengembangkan sifat profesionalisme. Magang menjadi sebuah kesempatan bagi mahasiswa untuk memperoleh pembelajaran langsung di lapangan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan menumbuhkan kemampuan mahasiswa dalam dunia kerja nyata. Pembelajaran ini dilaksanakan melalui hubungan yang intensif antara mahasiswa magang dan tenaga pembina di perusahaan.

Universitas Multimedia Nusantara sendiri menyediakan mata kuliah *internship* (magang) sebagai salah satu syarat dalam kelulusan S1, selain tugas akhir atau skripsi. Pelaksanaan magang tersebut disesuaikan dengan jurusan yang diminati dan diambil oleh setiap mahasiswa. Diharapkan selama praktek kerja magang ini, setiap mahasiswa mampu melihat, mengamati, memahami, membandingkan, dan memecahkan suatu masalah selama proses kerja magang

berlangsung. Penulis dalam peminatan desain grafis mendapat kesempatan untuk bekerja di *Spot Creative Center* sebagai desainer grafis di perusahaan tersebut.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan praktek kerja magang ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman bekerja sebelum terjun langsung dalam dunia kerja nyata.

Tujuan praktek kerja magang ini adalah:

1. Menerapkan pengetahuan teoritis yang sudah didapatkan selama proses belajar di Universitas ke dalam dunia praktek sehingga mampu menumbuhkan pengetahuan dunia kerja yang sesuai dengan latar belakang ilmu mahasiswa.
2. Menumbuhkan kemampuan berinteraksi sosial dengan orang lain di dalam dunia kerja.
3. Melatih kemampuan mahasiswa untuk menjadi pribadi yang mandiri, mampu bersikap, mampu mengambil keputusan, dan mampu memecahkan permasalahan dalam pekerjaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode praktek kerja magang dilaksanakan penulis kurang dari 2 bulan dari tanggal 20 Agustus 2014 sampai dengan 30 September 2013. Penulis melaksanakan praktek kerja magang di *Spot Creative Center* yang berlokasi di

Komplek Pertamina wilayah III Jl.Mundu Raya No.4 Jatirawamangun Jakarta Timur.

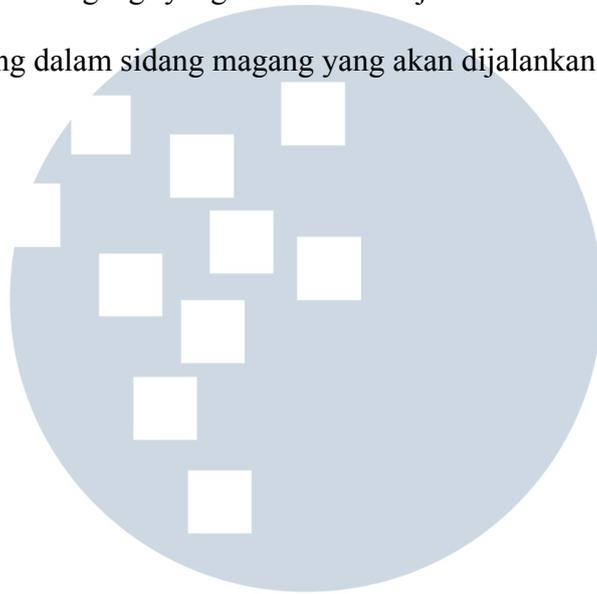
Selama menjalani praktek kerja magang, penulis diwajibkan mengikuti seluruh prosedur yang berlaku di perusahaan. Waktu kerja adalah hari senin hingga sabtu pukul 08.00 WIB - 17.00 WIB. Sedangkan waktu istirahat pada pukul 12.00 WIB - 13.00 WIB.

Pembagian kerja dan tugas dilakukan oleh Indra Nurtjahjo selaku direktur utama dari Spot Creative Center. Direktur utama akan langsung memutuskan dan memberikan komando terhadap proyek-proyek yang sedang ditangani oleh Spot Creative Center. Selama kurang lebih dua bulan, penulis ditempatkan sebagai desainer grafis. Pekerjaan yang diberikan dikerjakan langsung di tempat selama periode waktu kerja. Namun, tidak jarang beberapa pekerjaan dibawa pulang untuk mempercepat waktu penyelesaiannya.

Prosedur magang yang diikuti oleh penulis, sebagai berikut:

1. Penulis mengikuti bimbingan magang dari pihak Universitas Multimedia Nusantara dan memberikan surat pengantar magang yang diajukan ke Spot Creative Center
2. Penulis mendapatkan surat konfirmasi penerimaan magang dari Spot Creative Center, yang kemudian diberikan kepada Kepala Program Studi (Kaprosdi) dan BAAK.
3. Penulis mengisi beberapa dokumen yang diberikan selama praktek kerja magang berlangsung.

4. Setelah praktek kerja magang berakhir, penulis mulai menjalani bimbingan laporan magang dengan dosen pembimbing yang telah ditentukan pihak Universitas.
5. Laporan magang yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing akan disidang dalam sidang magang yang akan dijalankan oleh penulis.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA