



### **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**

Menurut definisi yang ada magang adalah proses melatih atau kegiatan pelatihan pekerjaan. Sedangkan pelatihan adalah suatu usaha yang terencana untuk memfasilitasi pembelajaran tentang pekerjaan yang berkaitan dengan pengetahuan, keahlian dan perilaku oleh pegawai. Dapat disimpulkan bahwa magang merupakan sarana pembelajaran dan pelatihan dalam meningkatkan kualitas diri dalam hal yang berkaitan dalam pekerjaan.

Dalam kuatnya arus persaingan kerja dan tuntutan pekerjaan yang semakin tinggi menjadikan proses magang menjadi penting untuk ke depannya dalam rangka meningkatkan kualitas diri untuk siap bersaing dan menghadapi dunia kerja. Masalah magang telah diatur oleh Undang-Undang No. 13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan serta dalam peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi No. Per.22/Men/IX/2009 tentang Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri.

Peraturan pemerintah tersebut berisi bahwa permagangan diartikan sebagai bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu antara pelatihan yang dilakukan di lembaga pelatihan dengan praktik kerja secara langsung dibawah bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja yang telah lebih berpengalaman di bidangnya, dalam rangka menguasai ketrampilan dan keahlian tertentu.

Mengingat pentingnya proses magang kedepannya, maka proses magang ini menjadi salah satu syarat wajib bagi mahasiswa, khususnya tingkat akhir dalam memperoleh gelar sarjana. *Universitas Multimedia Nusantara* merupakan salah satu universitas yang juga menerapkan mata kuliah *internship* (magang) sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana. Proses magang ini diharapkan dapat melatih mahasiswa sebagai insan profesional untuk memecahkan masalah serta menyalurkan kemampuan yang telah dimiliki kedalam dunia kerja yang sesungguhnya.

Penulis dalam kesempatan ini, sebagai mahasiswai tingkat akhir jurusan Desain Komunikasi Visual jurusan Desain Grafis, mendapatkan kesempatan untuk melakukan proses magang di sebuah perusahaan kreatif yaitu *Spot Creative Center*, sebagai desainer grafis. Sebagai desainer grafis, diharapkan dapat membantu proyek-proyek yang berhubungan dengan grafis sesuai dengan keinginan klien dan instruksi yang telah diberikan oleh pengawas atau pembimbing selama proses magang berlangsung.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Magang**

Program magang yang diberikan oleh *Universitas Multimedia Nusantara* bertujuan untuk membantu dan melatih mahasiswa untuk mendapat kesempatan terjun langsung untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama kuliah serta mendapatkan pengalaman bekerja secara profesional sebelum sepenuhnya terjun langsung di dalam persaingan dan tuntutan dunia kerja sesungguhnya ketika setelah secara resmi menyandang gelar sarjana. Serta dapat membantu melatih

mental serta memberi gambaran kepada mahasiswa untuk siap dalam terjun ke dunia pekerjaan yang profesional.

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

Periode kerja magang dilakukan oleh penulis selama kurang lebih dua bulan, terhitung mulai dari 1 Oktober 2013 sampai dengan 6 Desember 2013. Pelaksanaan proses magang dilakukan di *Spot Creative Center* yang berlokasi di Komplek Pertamina wilayah III Jl. Mundu Raya No. 4 Jatirawamangun Jakarta Timur. Dengan hari kerja dari senin hingga sabtu, pada hari senin hingga jumat jam kerja yang diberlakukan yaitu selama 8 jam. Dimulai dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB dan hari sabtu dimulai dari pukul 08.00 WIB hingga 14.00 WIB.

Praktek kerja magang ini dibimbing serta diawasi langsung oleh direktur utama dari *Spot Creative Center* itu sendiri, yaitu Bapak Indra Nurtjahjo. Proyek-proyek yang sedang ditangani oleh perusahaan akan di komando dan diputuskan langsung oleh direktur utama. Pekerjaan yang diberikan diwajibkan untuk dikerjakan selama jam kerja berlangsung, namun untuk beberapa hal pekerjaan diperbolehkan untuk dilanjutkan dirumah.

Proyek-proyek yang diberikan di dominasi dengan tugas tim, bersama karyawan magang bagian desain grafis lainnya. Bersama tim, penulis bekerja sama menyatukan pendapat serta bekerja mengikuti konsep yang telah ada dan mengatasi permasalahan desain, sehingga menjadi sebuah desain yang diinginkan oleh klien. Beberapa alternatif yang telah dibuat oleh tim akan diasistensikan

sesuai dengan batas waktu yang telah diberikan dan selama asistensi berlangsung akan dilakukan revisi jika ada beberapa yang kurang sesuai sebelum kembali dikerjakan serta diserahkan hasilnya kepada klien.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA