



### **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**

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, semakin ketat lah persaingan di dalam dunia kerja. Tidak hanya kemampuan skill saja yang dapat membuat seseorang diterima di sebuah perusahaan ternama. Bukan jaminan bagi seseorang yang cerdas dapat masuk dengan begitu mudah di sebuah perusahaan dan mendapatkan jabatan yang tinggi. Untuk sekarang ini, karakter dan kepribadian seseorang juga sangat mempengaruhi hal tersebut. Maka dari itu, Universitas Multimedia Nusantara dengan bijaksana memutuskan untuk mempersiapkan mahasiswa nya dengan sebaik mungkin dengan tujuan ketika lulus kuliah nantinya mahasiswa UMN dapat diterima di perusahaan terbaik dengan jabatan yang terbaik. Salah satu persiapan yang UMN siapkan yaitu dengan cara mewajibkan mahasiswa tingkat akhir untuk melakukan praktik kerja magang di perusahaan yang sesuai dengan bidang jurusannya masing-masing.

Praktik kerja magang ini merupakan bekal untuk mahasiswa agar mahasiswa tidak kaget dan siap ketika masuk ke dalam dunia kerja sebenarnya. Perlu diketahui bahwa di dalam proses pembelajaran, teori dan praktik harus lah seimbang. Dalam hal ini, mahasiswa sudah banyak mendapatkan teori pada saat mengikuti kelas-kelas perkuliahan dan kini saatnya mahasiswa mendapatkan praktik melalui kerja magang ini. Dengan begitu, mahasiswa akan mendapatkan pembelajaran yang sangat berguna bagi masa depan. Disini, mahasiswa diizinkan untuk melihat dan sedikit mencicipi bagaimana dunia kerja yang sebenarnya. Mahasiswa harus paham betul siapa dan seperti apa saingan mereka diluar sana, dengan begitu mahasiswa akan berusaha untuk lebih baik lagi supaya pada saat mereka sudah lulus nanti mereka sudah tahu apa yang harus mereka lakukan. Pengalaman yang mereka dapatkan di tempat kerja magang itulah yang tidak akan mereka lupakan dan yang akan mereka pelajari.

Di dalam dunia desain pun juga sangat diperlukan pembelajaran seperti kerja magang dengan tujuan untuk mendidik pola pikir dan membentuk karakter calon desainer. Selama perkuliahan berlangsung, seringkali mahasiswa membuat sebuah karya berdasarkan konsep dan keinginannya. Namun, ketika mereka sudah terjun ke dunia kerja, mahasiswa tidak bisa memaksakan *client* nya untuk mengikuti semua yang ia inginkan. Yang akan terjadi adalah desainer yang harus memenuhi kebutuhan *client* serta mengikuti keinginan *client* sepenuhnya. Hal itu pun juga akan dirasakan oleh mahasiswa dalam proses kerja magang. Mereka dapat mempraktikkan semua teori yang sudah mereka pelajari selama proses kerja magang berlangsung akan tetapi ada supervisor yang akan membimbing mereka agar kebutuhan *client* atau perusahaan terpenuhi.

Dengan itu, mahasiswa sudah tidak akan kaget lagi, akan siap sedia dan sudah paham betul cara untuk menghadapi client seperti apa serta cara desainer bekerja di dunia kerja seperti apa. Dalam kesempatan magang kali ini, *Innograph* dipilih sebagai tempat pembelajaran kerja magang bagi penulis.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kerja magang ini merupakan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan diri dan sebagai bekal masa depan penulis. Program kerja magang ini merupakan program yang diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Harapannya adalah mempersiapkan mahasiswa nya untuk memasuki dunia kerja. Selain itu, Universitas Multimedia Nusantara sangat menginginkan mahasiswa nya keluar dari zona nyaman yang selama ini dirasakan pada saat mereka kuliah. Kemudian, kerja magang ini juga memiliki tujuan untuk menyeimbangkan teori yang selama ini di dapatkan pada proses perkuliahan dan praktik yang didapatkan pada saat kerja magang berlangsung.

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

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis memilih *Innograph* sebagai tempat kerja magang. *Innograph* berlokasi di Jl. Lenteng Agung Raya No. 15 (Jl. Baung No.2) Jakarta Selatan 12610 Indonesia. Pelaksanaan kerja magang ini berlangsung sejak tanggal 19 Agustus 2013 hingga

18 November 2013. Penulis telah menempuh kerja magang ini selama 40 hari aktif. Waktu pelaksanaan magang ini dilakukan setiap hari Senin, Rabu dan Kamis. Jam masuk kerja magang di tempat ini yaitu Pukul 08.30 dan jam pulang nya pada Pukul 17.00. Di Innograph ini, penulis diberikan waktu istirahat selama 1 jam yaitu pada Pukul 12.00 hingga Pukul 13.00. Namun, jika pekerjaan yang diberikan belum selesai dan harus mengejar *deadline* maka penulis wajib menyelesaikannya sampai selesai.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Dalam kesempatan kerja magang kali ini, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswa tingkat akhir untuk melaksanakan praktik kerja magang di perusahaan yang sudah di pilih oleh mahasiswanya. Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan dan kebebasan kepada mahasiswa nya untuk mencari tempat kerja magang sesuai dengan keinginan dan bidang yang diambil mahasiswa. Oleh karena itu, penulis akhirnya memutuskan untuk melaksanakan praktik kerja magangnya di *Innograph* yang merupakan perusahaan yang bergerak dan fokus pada *Display Promotion*. Tentu saja yang diinginkan penulis adalah mendapatkan pengalaman kerja magang menjadi desainer grafis di perusahaan ini.

Awalnya penulis di sarankan untuk melakukan praktik kerja magang di Innograph oleh Pamannya. Kemudian, penulis dan rekannya mulai mencari tahu informasi mengenai perusahaan ini dan mulai mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV) kepada Pak Susilo Santosa selaku *Managing Director* di PT. Inovasi Sarana Grafindo. Dua hari kemudian, Pak Susilo menghubungi penulis dan meminta penulis dan rekan penulis untuk datang ke kantornya.

Pada tanggal 15 Agustus 2013, penulis dan rekannya datang ke Innograph untuk bertemu sekaligus interview dengan Pak Susilo selaku pemilik dari perusahaan tersebut. Pada saat itu juga, penulis dan rekannya menyerahkan *Curriculum Vitae* (CV), *Portfolio* dan surat pengantar kerja magang dari Universitas Multimedia Nusantara kepada Beliau untuk menjadi milik kantor. Lalu, Pak Susilo mulai untuk melakukan wawancara. Setelah berbincang-bincang dan melakukan wawancara akhirnya Penulis dan rekannya diterima untuk praktik

kerja magang disana dan akan mulai bekerja tanggal 19 Agustus 2013. Pak Susilo pun menjelaskan kepada kami bagaimana prosedur dari perusahaan, mengajak kami berkeliling dan diperkenalkan dengan karyawan-karyawan yang bekerja disana. Beliau juga langsung mengenalkan kami kepada Kak Patricia Utamingtyas yang ditunjuk untuk menjadi supervisor yang akan membimbing kami selama proses kerja magang berlangsung.

Pada hari pertama masuk kerja magang tepatnya pada tanggal 19 Agustus 2013, penulis di antarkan ke meja kerja yang akan digunakan penulis selama proses magang dan mulai diberikan absensi masuk. Kemudian, supervisor memberikan tugas pertama beserta penjelasannya kepada penulis. Selama proses magang berlangsung, penulis wajib membawa laptop pribadi dan keperluannya seperti alat tulis, kertas dan sebagainya. Pakaian yang digunakan untuk bekerja di Innograph adalah tidak formal melainkan casual dan tetap sopan. Setiap jam istirahat, semua karyawan yang bekerja di *Innograph* selalu mendapatkan makan siang dan disediakan meja makan besar untuk makan bersama di *roof top* lantai 3. Perusahaan ini juga menyediakan fasilitas untuk penulis dan karyawannya seperti air minum, toilet dan juga tempat parkir.

Pada hari terakhir kerja magang, penulis dan rekannya memberikan makanan ringan kepada beberapa karyawan yang terdapat di lantai 2. Makanan tersebut sebagai tanda ucapan terima kasih karena sudah membimbing penulis selama menjalankan proses kerja magang di Innograph.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A