



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

Tidak dapat dipungkiri bahwa, di era yang sudah mulai berkembang seperti saat ini pengalaman di dunia kerja, atau magang merupakan hal yang sangat penting yang harus dilewati, dan wajib untuk dilalui oleh siapapun sebelum masuk ke dalam suatu perusahaan, sehingga perusahaan bisa mengetahui sejauh mana ilmu yang dipelajari dan apakah sesuai dengan apa yang akan dikerjakan nanti. Oleh karena itu, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk melakukan praktik kerja magang, sebagai salah satu syarat kelulusan yang terkait dengan bidang studinya. Hal ini bertujuan untuk, menyeimbangkan antara teori dan praktik, yang sudah diberikan pada waktu kuliah, dapat diterapkan dan digunakan dunia kerja yang sesungguhnya. Sehingga apa yang dipelajari selama ini bukan hanya sebagai teori belaka, tetapi kampus mengharapkan teori yang telah dipelajari dapat diterapkan di dunia sesungguhnya. Kerja magang tersebut juga berguna untuk pembekalan, serta pengalaman dan juga tanggung jawab, agar mahasiswa dapat mengikuti prosedur yang sesungguhnya dan lebih mengetahui, bahwa tuntutan yang di berikan seperti *project* yang diberikan waktu di bangku kuliah, sangat jauh berbeda dari tuntutan *project* yang di berikan di dunia kerja sesungguhnya. Selain itu mahasiswa juga akan mendapatkan banyak pengalaman yang berbeda yang tidak didapatkan di saat kuliah.

Pemilihan tempat kerja magang sangat dipertimbangkan dalam mata kuliah kerja magang ini. Alasannya adalah, lingkungan kerja magang akan mempengaruhi dan membentuk karakter seseorang, oleh karena itu tempat magang yang dipilih tidak boleh jauh dari ilmu dan juga bidang yang sudah dipilih dan juga dipelajari yaitu *Desain Grafis*. Dalam kesempatan kerja magang

ini, penulis memilih untuk menjalankan program kerja magangnya di sebuah perusahaan *Innovative Promotion Display*, yaitu di InnoGRAPH.

InnoGRAPH merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang industri manufaktur yang berfokus pada *brand, signage and promotion display solution*. Penulis memilih InnoGRAPH sebagai perusahaan untuk melakukan praktik kerja dikarenakan, InnoGRAPH memiliki cara berfikir yang selalu kedepan, cara desain yang juga mempunyai ciri khas tersendiri, dan juga produk *promotion display* dari berbagai bentuk dan juga fungsi yang berbeda-beda, yang dapat digunakan untuk pengaplikasian desain yang telah dibuat seperti grafis, media promosi. Oleh karena itu penulis tertarik dengan perusahaan tersebut, dengan tujuan supaya selama praktik kerja magang berlangsung, penulis mengharapkan akan mendapatkan pengetahuan dan juga pengalaman yang berbeda yang penulis belum dapatkan di waktu kuliah. Di perusahaan ini juga tidak hanya dituntut menjadi bisa untuk desain saja tetapi dituntut untuk selalu belajar dan mendapatkan banyak ilmu dari mengidentifikasi masalah, memecahkan permasalahan yang terjadi dengan mengaplikasikan konsep-konsep dan teori-teori yang telah didapatkan di bangku perkuliahan dan berfikir selalu kedepan, serta mengetahui apa yang akan dibutuhkan di dunia desain untuk kedepannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang ini memiliki maksud dan tujuan, supaya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara tidak asing lagi dengan dunia kerja, yang akan dihadapi setelah lulus nanti, dan juga memiliki tujuan agar mahasiswa mendapatkan pengalaman, dan memiliki kemampuan secara professional serta tanggung jawab yang besar dalam dunia kerja. Dengan mendapatkan praktik kerja magang di InnoGRAPH, penulis mengharapkan dapat mempunyai kesiapan mental dan fisik dalam menghadapi dunia kerja yang sebenarnya, sehingga mampu beradaptasi dan menjalankan tugas yang diberikan dengan baik. Selain

itu penulis juga dapat menerapkan pengetahuan dan kemampuan dalam dunia kerja, sehingga apa yang dipelajari selama masa perkuliahan bukanlah hal yang sia-sia namun sesuai dengan bidangnya yaitu *Desain Grafis*, yang dimana telah menjadi ketertarikan penulis selama ini.

Penulis juga berpendapat bahwa kerja magang bukanlah hanya sesuatu pengalaman untuk membuat mahasiswa menjadi siap dan mengetahui tuntutan kerja di dunia sesungguhnya dengan apa yang diajarkan selama di bangku kuliah saja, tetapi mahasiswa juga dapat mengetahui banyak hal, dan dituntut untuk berfikir kedepan dengan menerapkan prinsip “Jika anda desainer jangan hanya berpatokan dengan desain saja tetapi harus berfikir, apa faktor pendukung yang bisa menjadikan desain yang telah kita buat, tidak sia-sia tetapi bisa digunakan untuk kedepannya”.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang yang penulis lakukan adalah perusahaan InnoGRAPH perusahaan yang bergerak di bidang *Innovative Promotion Display* yang berlokasi di Jl. Lenteng Agung Raya No. 15 (Jl. Baung No. 2) Jakarta Selatan. Periode kerja magang yang telah ditempuh adalah empat puluh hari aktif terhitung sejak tanggal 19 Agustus 2013 sampai dengan 18 November 2013. Waktu bekerja dari hari Senin, Rabu dan juga Kamis. Jam kerja magang mulai pukul 08.30 WIB sampai dengan 17.00 WIB, jam istirahat yang diberikan dari jam 12.00 sampai dengan 13.00.

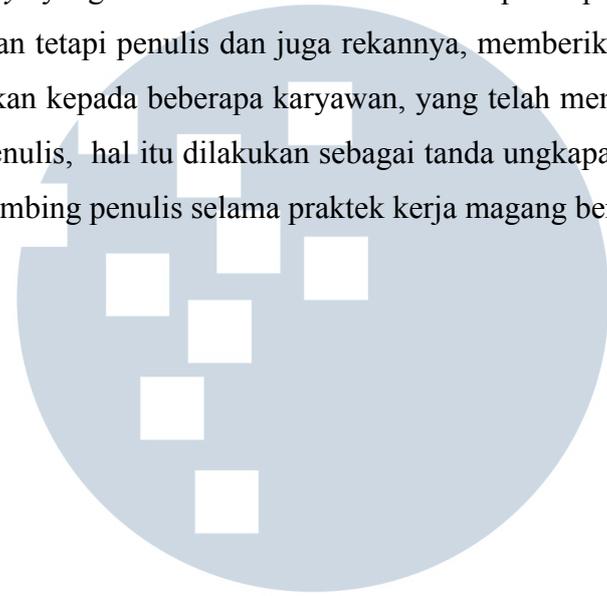
Universitas Multimedia Nusantara selalu memberi kebebasan kepada mahasiswanya untuk memilih tempat magang, yang sesuai dengan yang diinginkan mahasiswanya, namun tetap harus sesuai dengan bidangnya. Dengan kebebasan ini penulis berminat untuk bekerja di perusahaan yang bergerak di *display promotion* yaitu di perusahaan InnoGRAPH namun tetap sesuai dengan bidang penulis yaitu *desain grafis*. Penulis ingin mempunyai pengalaman lebih sebagai *desainer grafis* dan lebih banyak mengetahui apa saja produk yang

dijadikan *display* untuk dapat mengaplikasikan desain yang telah dibuat, maka dari itu penulis mendaftarkan dirinya di InnoGRAPH untuk melakukan kerja magang sebagai salah satu syarat untuk kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.

Pada tanggal 14 Agustus penulis mengirimkan *curriculum vitae* ke email direktur utama InnoGRAPH yaitu Bapak Susilo, beliau langsung, menelepon penulis untuk melakukan *interview* besok. Pada tanggal 15 Agustus 2013 penulis bersama dengan salah satu rekannya pergi ke InnoGRAPH untuk melakukan *interview* penulis juga membawa surat pengantar kerja magang yang diberikan oleh *Universitas Multimedia Nusantara*, disana penulis diberikan beberapa pertanyaan dan juga penjelasan singkat mengenai perusahaan tersebut, pertanyaan yang pertama kali diberikan adalah seperti dari mana penulis dapat mengetahui perusahaan tersebut, ketertarikan akan apa yang membuat penulis tertarik untuk berkerja di InnoGRAPH, apa saja yang penulis dapat kerjakan, berapa lama penulis akan melakukan praktik kerja magang, dan setelah itu penulis diberikan beberapa penjelasan singkat, setelah wawancara selesai penulis dan rekan kerjanya langsung diterima dan diajak untuk berkeliling serta diberikan perkenalan singkat mengenai perusahaan. Penulis dan juga rekan penulis yang juga melakukan praktik kerja magang di InnoGRAPH di perkenalkan kepada karyawan-karyawan dan juga divisi yang terdapat di InnoGRAPH satu per satu.

Pada tanggal 18 Agustus 2013, penulis memulai praktik kerja magang di InnoGRAPH dan langsung diberikan absensi untuk kehadiran selama kerja magang berlangsung. Penulis ditempatkan dibagian divisi *marketing support* yang bergerak di bidang *desain grafis*, penulis disediakan meja kantor sendiri selama magang berlangsung, tetapi penulis disarankan untuk membawa laptop sendiri untuk mengerjakan pekerjaan yang akan diberikan, penulis juga mendapatkan akses *wifi* dari kantor yang berguna sebagai proses pengerjaan tugas yang akan diberikan oleh kantor, penulis disarankan untuk membawa perlengkapan makan seperti sendok dan juga garpu sendiri, untuk makan siang yang telah disediakan oleh kantor. Penulis diberikan kebebasan akses untuk mengelilingi dan bertanya apa saja yang terdapat di kantor. Pakaian yang

digunakan selama di kantor adalah bebas, rapi dan juga sopan. InnoGRAPH juga menyediakan fasilitas seperti air minum, toilet dan juga tempat parkir untuk karyawan yang bekerja di InnoGRAPH. Pada tanggal 18 November 2013 penulis menyelesaikan praktik kerja magang yang dilakukan di InnoGRAPH tidak ada *farewell party* yang diadakan dan diberikan kepada penulis beserta rekan kerjanya. Akan tetapi penulis dan juga rekannya, memberikan beberapa makanan untuk dibagikan kepada beberapa karyawan, yang telah membimbing penulis dan juga rekan penulis, hal itu dilakukan sebagai tanda ungkapan terimakasih, karena sudah membimbing penulis selama praktek kerja magang berlangsung.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA