



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

2.1. Latar Belakang

Praktik kerja magang adalah salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana, sehingga penulis sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara wajib melaksanakan kerja praktik magang dimana penulis dapat menimba ilmu dan menjalani dunia kerja yang sesungguhnya. Karena itu penulis menjalani praktik kerja magang sebagai desainer grafis di sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *design* dan *experiential* yaitu FOLKA (PT. Ariesta Mitra Sarana)

Dalam masa praktik kerja magang, penulis mendapati ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan (yang berhubungan dengan desain grafis) sangat membantu dalam pekerjaan penulis saat praktik kerja magang tersebut. Saat praktik kerja magang itu pula penulis banyak mendapat ilmu dan pengalaman baru yang sebelumnya belum pernah alami di masa perkuliahan, dan dapat merasakan dunia kerja secara nyata.

Ilmu dan pengalaman baru yang telah penulis dapatkan selama masa praktik kerja magang sangatlah membantu penulis mempunyai bayangan tentang peran desainer grafis di dunia kerja, dan tentunya ilmu yang penulis terima dapat diterapkan di masa yang akan datang dimana penulis akan memasuki dunia kerja tersebut.

2.1. Maksud dan Tujuan

Praktik kerja magang yang dilakukan para mahasiswa dimaksudkan untuk memberikan mahasiswa pengalaman baru yaitu dunia kerja yang sesungguhnya sehingga tercipta bayangan bagaimanakah suasana dunia kerja yang berhubungan dengan bidang yang selama ini di pelajari di bangku perkuliahan. Sehingga memungkinkan untuk mahasiswa lebih akrab dan mengenal dunia kerja yang akan ditempuh setelah lulus nanti dengan ilmu dan pengalaman yang diterima saat melakukan praktik kerja magang tersebut.

Penulis melakukan praktik kerja magang mempunyai tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan untuk lulus dari Universitas Multimedia Nusantara dan meraih gelar sarjana S1 Program Studi desain komunikasi visual. Semua materi yang di dapat setelah melakukan praktik kerja magang juga dikumpulkan untuk menjadi bahan penyusunan laporan magang yang berisi tentang rincian segala kegiatan kerja yang telah dilakukan saat penulis masih dalam masa kerja praktik magang.

Sebagai mahasiswa yang belum mempunyai pengalaman kerja sama sekali, penulis juga berkeinginan merasakan langsung terjun di dunia kerja profesional yang tentunya berhubungan dengan apa yang selama ini dipelajari di perkuliahan yaitu bidang desain grafis. Dan apa yang penulis dapatkan setelah pekerjaan-pekerjaan yang di kerjakan pada saat kerja praktik magang, banyak sekali pelajaran berharga yang baru pernah penulis dapatkan yang pasti akan berguna saat penulis memasuki dunia kerja yang akan penulis tempuh setelah lulus nanti.

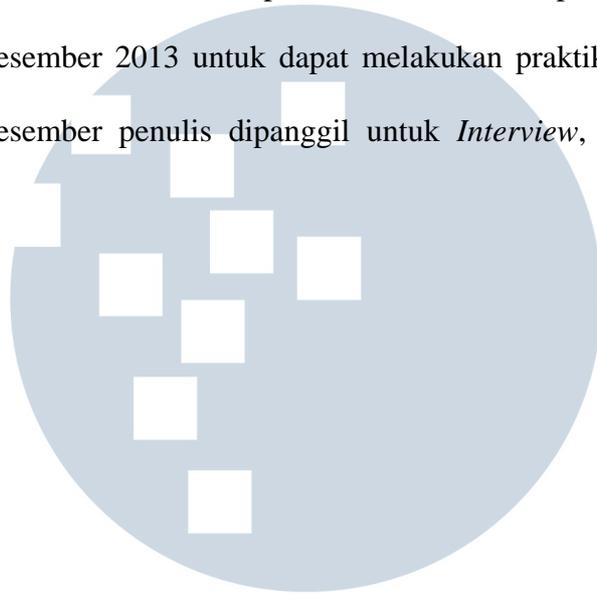
2.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik kerja magang pada semester tujuh. Kerja magang tersebut dilakukan di suatu perusahaan yang bernama Folka (PT. Ariesta Mitra Sarana) yang berlokasi di Jl. Samosir, Sektor 14 D7/10 Nusa Loka BSD, Serpong Tangerang Selatan. Praktik kerja magang yang penulis laksanakan berlangsung kurang lebih selama 3 bulan, terhitung dari tanggal 19 September sampai 20 Desember 2013. Dalam pelaksanaannya penulis mempunyai jadwal kerja 4 hari dalam seminggu yaitu Senin sampai Jumat namun hari Kamis dihitung libur karena penulis masih mempunyai mata kuliah (2D Vector Animation & Miniature Prototyping) pada hari tersebut. Penulis setiap hari masuk kerja mulai pukul 11.00 sampai dengan pukul 19.30.

Prosedur yang dilakukan untuk dapat melakukan praktik kerja magang, penulis sebelumnya harus mengambil mata kuliah *Internship* saat memasuki semester tujuh yang lalu. Untuk mengambil mata kuliah *Internship* mahasiswa harus sudah memenuhi persyaratan akademik yang sudah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, yaitu : telah mengambil dan dinyatakan lulus dengan jumlah minimal 100 sks dan maksimal 2 nilai D, IPK mahasiswa tidak kurang dari 2.00, serta tidak ada nilai E di mata kuliah apapun. Setelah semua persyaratan terpenuhi, maka mata kuliah *Internship* sudah dapat diambil dan siap untuk tahap selanjutnya. Tahap berikutnya mahasiswa harus mengisi beberapa formulir yang juga menjadi syarat keberlangsungan kerja praktik magang ini. Pertama-tama mahasiswa harus mengisi lembar formulir pengajuan kerja magang yang berisi tentang informasi mahasiswa seperti nama, NIM, program studi, IPK

dan jumlah sks yang sudah lulus serta nama dan alamat perusahaan yang ingin kita tuju sebagai tempat praktik kerja magang mahasiswa tersebut. Setelah formulir tersebut terisi dengan lengkap, formulir tersebut harus ditandatangani oleh ketua programs studi yang mana akan diteruskan dan di proses oleh bagian administrasi dari pihak universitas sehingga dapat diberikan kepada perusahaan yang kita tuju tadi beserta *cover letter*, CV, dan portofolio mahasiswa. Jika mahasiswa yang bersangkutan menerima balasan dari perusahaan tempat praktik kerja magang yang dituju tadi, mahasiswa harus menyerahkan surat penerimaan magang tadi kepada administrasi universitas dan BAAK sebagai bukti dan pemenuhan syarat untuk dapat mengambil beberapa formulir yang bersangkutan untuk laporan kegiatan yang mahasiswa lakukan selama kerja magang, yaitu : kartu kerja magang, formulir kehadiran kerja magang, formulir laporan realisasi magang, formulir penilaian kerja magang, dan yang terakhir formulir tanda terima penyerahan laporam kerja magang. Setelah semua proses diatas telah terpenuhi maka mahasiswa tersebut bisa mengikuti praktik kerja magang di perusahaan yang telah dituju sebelumnya. Universitas Multimedia Nusantara mempunyai prosedur lama waktu praktik kerja yang diwajibkan untuk para mahasiswa, yaitu minimal 40 hari kerja (320 jam kerja). Selama masa praktik kerja magang, mahasiswa harus berada dalam pengawasan pembimbing lapangan dari perusahaan tempat mahasiswa melakukan praktik kerja magang. Selain bertugas sebagai pengawas, pembimbing lapangan juga memiliki tugas untuk memberikan tugas dan pekerjaan selama mahasiswa tersebut melakukan praktik kerja magang di perusahaan tersebut. Selama masa itu pula pembimbing lapangan juga mempunyai hak dan kewajiban untuk memberikan penilaian atas kinerja yang

mahasiswa telah lakukan selama berada di perusahaan tempat kerja magang tersebut. Dalam pemilihan perusahaan yang akan dipilih mahasiswa harus sesuai dengan program studi yang dipelajari. Maka dari itu penulis memilih suatu perusahaan yang bernama folka yang bekerja di bidang *design & experiential* dan mengirimkan *cover letter*, CV, portofolio dan surat pengantar magang pada tanggal 13 Desember 2013 untuk dapat melakukan praktik kerja magang. Pada tanggal 16 desember penulis dipanggil untuk *Interview*, dimana terjadi tanya jawab.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA