



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

Dunia kerja saat ini semakin membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dan profesionalitas yang kompeten. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu simulasi kerja atau yang disebut juga praktek kerja magang. Praktek kerja magang merupakan salah satu program yang wajib diikuti oleh mahasiswa sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Praktek kerja magang ini memberi kesempatan pada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman langsung bekerja agar bisa menyiapkan diri untuk terjun ke dunia kerja nyata. Praktek kerja magang juga merupakan salah satu pelatihan untuk mengaplikasikan teori dan keterampilan yang sudah didapat selama perkuliahan. Selain itu mahasiswa juga dituntut untuk mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik sebagai upaya pengembangan kualitas diri. Pada kesempatan ini, penulis melakukan praktek kerja magang di PT. Bintang Santosa Abadi dalam *Production House* untuk channel *home shopping* yang bernama *E-Shop*. Penulis bekerja sebagai *Motion Designer* dalam divisi *Art & Design* guna mengembangkan kemampuan dalam *motion graphic* dan memperoleh pengalaman non akademis yang berguna dalam dunia kerja.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari praktek kerja magang ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan akan aktivitas dunia kerja yang sesungguhnya bagi mahasiswa sehingga menjadi individu yang lebih berkompeten dan profesional dalam dunia kerja yang sebenarnya, serta menjadi salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui praktek kerja magang ini, penulis berharap dapat menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan, belajar dan bekerja sama dengan orang-orang baru serta menjamin relasi yang baik.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang diwajibkan berlangsung minimal selama 40 hari kerja atau 320 jam. Penulis memulai masa magang di PT. Bintang Santosa Abadi selama dua bulan. Kerja magang berlangsung dari tanggal 27 September 2016 hingga 2 Desember 2016. Praktek kerja magang dilakukan selama lima hari selama seminggu yaitu Senin hingga Jumat. Praktek kerja magang berlangsung selama jam operasional kantor dari pukul 11.00 hingga 20.00 WIB setelah makan siang dengan total 332 jam penulis melakukan praktik kerja magang.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis telah menyiapkan *Curriculum Vitae* (CV) dan *portfolio* yang berisi tentang gambaran dan hasil kerja yang sudah dikerjakan selama ini oleh penulis sendiri sebelum mencari tempat magang. Dengan bantuan teman, penulis mendapatkan informasi mengenai ketersediaan lowongan pekerjaan sebagai *motion designer* di PT. Bintang Santosa Abadi. Penulis kemudian menghubungi langsung direktur perusahaan tersebut dan beliau setuju untuk bertemu dan melakukan wawancara.

Beberapa hari kemudian penulis mengunjungi tempat magang dan mengajukan Surat Pengantar Kerja Magang yang diberikan oleh UMN dengan menyertakan *Curriculum Vitae* dan portfolio kerja. Wawancara dilakukan dengan Hamzah Alfarbi selaku *supervisor*, Kashogi Nurshandy selaku Desainer Grafis dan dengan Bpk. Justia selaku direktur PT. Bintang Santosa Abadi.

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