



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Perkembangan zaman di era globalisasi mengharuskan orang-orang untuk beradaptasi dengan gaya hidupnya. Salah satu perubahan yang cukup berandang adalah pekatnya pengaruh media sosial kepada gaya hidup seorang individu. Media sosial menjadi tempat untuk berinteraksi dan bersosialisasi semua usia. Jangkauannya yang luas memungkinkan perusahaan-perusahaan untuk berkomunikasi dengan konsumernya melalui iklan atau promosi. Oleh karena ini, konten dalam sebuah media sosial menjadi penting untuk menghasilkan dampak kepada pemakainya.

Konten dalam media sosial dapat berupa video, gambar ataupun teks. Kombinasi hal-hal ini dapat disebut sebagai *microblog*. *Microblog* adalah sebuah konten pendek yang didesain untuk diinteraksi dengan cepat oleh audiensnya. Contoh-contoh *platform* untuk *microblogging* berupa Twitter, Pinterest, Instagram, Facebook dan Tumblr. Karena *microblog* adalah konten yang pendek, perusahaan dapat mengeluarkan lebih banyak konten pada media sosialnya dan meningkatkan *audience engagement*.

Penulis melakukan praktik kerja magang di perusahaan penerbit papan permainan yaitu Game4Change. Game4Change adalah anak perusahaan dari PT. Greeneration, sebuah perusahaan *social entrepreneurship* yang mempunyai fokus untuk memberi gerakan kepada masyarakat untuk berperilaku *eco-friendly*. Penulis mempunyai ketertarikan kepada gerakan ramah lingkungan, maka karena itu penulis mengajukan praktik kerja magang kepada perusahaan PT. Greeneration dan dioper ke anak perusahaannya yaitu Game4Change.

Praktik kerja magang yang dilaksanakan sebagai syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara mendukung mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari ke dalam dunia kerja. Melalui praktik kerja magang yang dilaksanakan di Game4Change, penulis berharap

dibekali dengan ilmu dan pengalaman sebagai bekal menuju tahap kerja di masa depan.

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

Maksud dan tujuan praktik kerja magang berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasi ilmu yang sudah diajarkan pada masa kuliah.
2. Mencari pengalaman kerja dan menjalin relasi dengan rekan kerja.
3. Mengasah kemampuan *softskill* yang diterapkan pada dunia kerja.
4. Melakukan manajemen waktu dan disiplin untuk menentukan prioritas pekerjaan.
5. Memberikan kontribusi pada perusahaan.

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

Berikut merupakan waktu dan prosedur pelaksanaan praktek kerja magang yang dilakukan penulis di PT. Greeneration Indonesia.

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

Mengacu pada peraturan dari Universitas Multimedia Nusantara mengenai mata kuliah *Internship*, praktik kerja magang terhitung setelah menyerahkan surat penerimaan magang. Program kerja magang di PT. Greeneration Indonesia berlangsung selama 3 bulan, mulai dari tanggal 17 Februari 2020 sampai tanggal 17 Mei 2020. Pelaksanaan kerja magang berlangsung dari hari Senin sampai Jumat pada pukul 09:00 atau 10:00 sampai 18:00 dan jam istirahat mulai pada pukul 12:00 sampai 13:00. Namun dengan adanya beberapa proyek dan kegiatan kerja di luar kantor yang perlu diselesaikan, maka jam pulang kerja dapat berubah sewaktu-waktu.

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

Berdasarkan peraturan yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa hanya dapat melakukan praktik kerja magang jika telah

memenuhi persyaratan akademik dan keuangan. Setelah itu, tahap administrasi magang baru bisa dilakukan dengan cara mengisi lembar KM-01 atau Form Pengajuan Kerja Magang. Penulis mencantumkan beberapa perusahaan sebagai calon tempat kerja magang di lembar tersebut. Setelah itu, lembar tersebut akan diserahkan kepada administrasi fakultas seni dan desain agar diverifikasi oleh koordinator magang. Hanya perusahaan yang telah disetujui oleh koordinator magang yang dapat dilamar oleh penulis. Setelah KM-01 telah diverifikasi, penulis menyerahkan lembar tersebut kepada administrasi fakultas seni dan desain agar mendapatkan KM-02 atau surat pengantar magang untuk melamar kepada calon perusahaan yang diinginkan.

Penulis mengajukan kerja magang kepada PT. Greeneration Indonesia pada tanggal 21 Januari 2020 dengan mengirimkan CV dan portofolio. Setelah beberapa waktu, penulis akhirnya diundang untuk menjalankan proses *interview* pada tanggal 10 Februari 2020 di Skystar Ventures, gedung C lantai 12 Universitas Multimedia Nusantara, pada pukul 10:00. Setelah menjalani proses wawancara, penulis diberi kabar untuk menjalani praktik kerja magang pada hari itu juga sebelum surat kontrak kerja diproses karena akan memakan waktu beberapa hari kerja.

Setelah diterima oleh perusahaan magang, penulis meminta surat penerimaan magang oleh pihak PT. Greeneration sebagai bukti telah diterima menjalani kerja magang di perusahaan tersebut. Surat keterangan diterima magang dari PT. Greeneration juga digunakan sebagai syarat untuk mendapatkan lembar administrasi lain seperti KM-03 (Kartu Kerja Magang), KM-04 (Lembar Kehadiran Kerja Magang), KM-05(Lembar Realisasi Kerja Magang), KM-06 (Lembar Penilaian Kerja Magang), dan KM-07 (Formulir Persetujuan Laporan Magang). Berkas-berkas tersebut diisi dan diberikan kembali kepada pihak kampus sebagai bukti administrasi pelaksanaan magang.