



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

Praktik kerja magang atau *Internship* merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa semester akhir Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S. Ds.). Proses praktik kerja magang dapat memberikan pengalaman nyata bagi penulis dalam bekerja. Penulis juga dapat mengembangkan diri dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama berkuliah, serta mendapat pembelajaran baru. Oleh karena itu, penulis mencari beberapa perusahaan atau agensi yang membuka kesempatan magang. Setelah menemukan beberapa perusahaan dan agensi yang membuka lowongan kerja magang, penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di perusahaan Kompas Gramedia.

Kompas Gramedia merupakan salah satu perusahaan media terbesar dan tertua di Indonesia. Selain berfokus di bidang media, Kompas Gramedia juga bergerak dalam bidang pendidikan, perhotelan, properti dan infrastruktur, retail dan percetakan, manufaktur, serta *event organizer*. Setiap tahunnya, Kompas Gramedia memiliki semangat untuk bertumbuh bersama dan memberikan dampak positif bagi masyarakat. Untuk itu dibutuhkan strategi dan eksekusi yang tepat agar tujuan yang di maksud dapat tersampaikan dengan baik, terlebih Kompas Gramedia memiliki unit bisnis yang banyak.

Melihat kesempatan-kesempatan yang ada, penulis tertarik untuk melakukan praktik kerja magang di Kompas Gramedia. Bagi penulis, sebagai mahasiswi Desain Komunikasi Visual, pembelajaran tidak hanya sebatas mengasah kemampuan desain, tetapi juga mengasah kemampuan *softskill*, seperti bekerja dalam suatu divisi dan bernegosiasi dengan unit bisnis lain. Alasan lainnya, penulis ingin melihat dan merasakan bagaimana suasana dan budaya kerja yang berbeda melalui unit-unit bisnis yang dimiliki Kompas Gramedia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melakukan praktik kerja magang antara lain:

- a. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S. Ds.).
- b. Mendapatkan pengalaman kerja secara nyata di dunia kerja, seperti alur kerja, kultur kerja dan kordinasi dengan sesama rekan kerja di sebuah perusahaan,
- c. Menerapkan hasil pembelajaran penulis selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara kedalam dunia kerja,
- d. Menjalin relasi dan komunikasi yang baik dengan rekan kerja dan para pegawai untuk membangun suasana kerja yang menyenangkan namun tetap kondusif.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Hal pertama yang penulis lakukan untuk melakukan praktik kerja magang adalah mencari informasi seputar perusahaan yang membuka lowongan kerja magang melalui *website* karir dan informasi dari teman-teman penulis. Setelah tertarik dengan beberapa perusahaan dan agensi, penulis mengirimkan lamaran dan *Curriculum Vitae* beserta portofolio di perusahaan yang bersangkutan. Untuk informasi lowongan kerja magang di Kompas Gramedia penulis mendapatkannya melalui *Kalibrr* dan informasi dari teman penulis yang pernah melakukan kerja magang di Kompas Gramedia. Penulis melamar sebagai posisi *Creative Designer Internship* melalui *Kalibrr* dan mengirimkan *Curriculum Vitae* beserta portofolio pada hari Minggu, 19 Januari 2020. Setelah beberapa jam kemudian, penulis mendapat balasan melalui *Kalibrr* dan *email* yang mengundang penulis untuk wawancara pada hari Rabu, 22 Januari 2020 pada pukul 13.00 WIB di *Corporate Human Resources*, Gedung Kompas Gramedia Palmerah Selatan Unit 3 Lantai 5. Penulis juga diminta untuk membawa laptop pribadi.

Wawancara dilakukan langsung oleh Loudiana Yuni selaku *Branding Development* dan Fadhillathif Farras Arifin selaku *Recruitment Intern*. Pada wawancara ini, pewawancara menginformasikan bahwa kerja magang dilakukan dengan periode waktu tiga bulan terhitung dari tanggal diterimanya kerja magang.

Penulis juga mengikuti tes desain yaitu membuat tiga desain konten dari *brief* yang diberikan dengan waktu dua jam. Beberapa jam kemudian, pada pukul 18.58 WIB penulis mendapat email yang menyatakan bahwa penulis diterima untuk kerja magang di *Corporate Human Resources* Kompas Gramedia dan dimulai pada tanggal 27 Januari 2020 hingga 27 April 2020. Tetapi dikarenakan ketentuan dan syarat dari kampus, penulis terhitung melakukan kerja magang pada tanggal 30 Januari 2020 hingga 27 April 2020. Kerja magang berlangsung dari hari Senin hingga Jumat selama delapan jam atau lebih, dari pukul 09.00 hingga pukul 17.00, dengan waktu istirahat satu jam yaitu dari pukul 12.00 hingga pukul 13.00.

Dalam proses kerja magang, penulis diberikan kebebasan waktu mulai kerja, namun tetap diharuskan bekerja selama minimal delapan jam dan mendapat izin untuk segala hal yang berhubungan dengan kepentingan perkuliahan seperti bimbingan dengan dosen pembimbing di kampus agar tidak perlu datang ke kantor dan melakukan *Work from Home*. Setiap minggunya juga diadakan *weekly meeting* dimana seluruh pegawai memberikan hasil kerja selama satu minggu dan evaluasi kerja. Adapun posisi penulis di *Corporate Human Resources* Kompas Gramedia, penulis ditempatkan di divisi *HR Expertise* sebagai *Creative Designer Intern*. Dalam praktik kerja magang ini, penulis menyediakan perlengkapan sendiri seperti laptop dan alat penunjang pengerjaan desain di *Corporate Human Resources* Kompas Gramedia.