



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

Internship atau disebut dengan praktek kegiatan kerja magang adalah sebuah periode dimana pelajar ataupun peserta pelatihan yang bekerja di sebuah perusahaan atau organisasi untuk mendapatkan pengalaman kerja atau sebagai pemenuhan syarat kualifikasi. Selain menambah pengalaman kerja, praktek kegiatan kerja magang juga berfungsi sebagai pengembangan diri, pintu menuju peluang kerja dan dapat merasakan langsung ketika turun dan mengaplikasikan kemampuan di lapangan kerja (collegesofdistinction.com). Maka dari itu praktek kerja magang merupakan salah satu mata kuliah yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara kepada mahasiswanya sebagai bentuk syarat kelulusan dan juga memiliki fungsi untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswanya untuk bisa terjun langsung ke lapangan kerja untuk menimba ilmu, belajar beradaptasi dengan lingkungan kerja dan merasakan pengalaman baru serta mengaplikasikan kemampuan dan pengalaman yang sudah ditimba selama perkuliahan.

Penulis memilih Harian Kompas sebagai tempat untuk menjalankan praktek magang yaitu beberapa tempat yang diajukan sebelumnya lebih banyak memberi peluang hanya untuk posisi desain grafis dan Harian Kompas membuka lebih banyak peluang selain desain grafis dan menemukan posisi yang cocok dan diinginkan oleh penulis yaitu animator. Alasan penulis tertarik dan mengambil posisi animator di Harian Kompas adalah rasa keingintahuan terhadap perkembangan media berita digital yang dipublikasikan oleh Harian Kompas dan peran animator secara mendalam.

Harapan penulisan yaitu mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari terutama dalam hal membuat aset *vector* dan animasi. Tidak hanya mengaplikasikan ilmu saja, tetapi sekaligus ingin mengetahui seluk beluk dunia kerja yang berfokus pada media berita, terutama dalam media digitalnya yang

masih berkembang. Dan dapat membuka kesempatan penulis untuk kerja di perusahaan Kompas Gramedia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1. Menerapkan seluruh ilmu yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara
2. Turun langsung ke lapangan kerja dan mendapatkan pengalaman kerja
3. Memperdalam ilmu yang tidak didapatkan di perkuliahan dan
4. mempertajam kemampuan yang masih kurang
5. Memahami proses kerja dalam perusahaan media berita
6. Melatih kemampuan *softskill* seperti berkomunikasi dan bekerja sama
7. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mata kuliah magang dan memperoleh gelar sarjana desain Universitas Multimedia Nusantara

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kegiatan praktek kerja magang selama 4 bulan terhitung mulai dari tanggal 1 September sampai dengan 31 Desember 2020, sebagai syarat waktu minimal pelaksanaan kerja magang yang sudah ditentukan langsung dari Universitas Multimedia Nusantara. Kegiatan praktek kerja magang dilakukan dari hari senin sampai hari jumat, mulai pukul 12 siang sampai dengan 8 malam sesuai dengan kesepakatan melalui briefing antara penulis dengan pembimbing lapangan.

Sebelum menjalankan praktek kegiatan kerja magang, penulis melakukan beberapa prosedur terlebih dahulu yaitu mengisi form KM1 berupa nama-nama perusahaan yang dipilih dan sesuai dengan kebutuhan dan minat penulis, lalu diserahkan kepada admin fakultas desain untuk ditandatangani oleh koordinator magang yang membutuhkan waktu satu sampai 3 hari jam kerja. Setelah melewati proses yang pertama, penulis akan mendapatkan email dari admin fakultas desain

berupa daftar perusahaan yang sudah disetujui koordinator berserta surat pengantar magang dalam bentuk KM2 yang nantinya akan dikirim ke perusahaan bersamaan dengan CV (*Curriculum Vitae*) dan portofolio penulis. Lalu penulis mengirimkan KM2 beserta CV dan portofolio tersebut kepada Kompas Gramedia melalui platform Kalibrr pada tanggal 8 Agustus 2020 dan tergabung pada grup Harian Kompas di media social Whatsapp pada tanggal 14 Agustus 2020, sebagai tahap awal lolos CV dan portofolio. Penulis mendapatkan kabar untuk sesi wawancara yang diadakan pada tanggal 26 Agustus 2020 dan di hari yang sama setelah sesi wawancara, malamnya penulis mendapatkan email bahwa penulis telah diterima magang di Harian Kompas sebagai animator dan dapat memulai praktek kegiatan kerja magang mulai tanggal 1 September 2020. Penulis menerima surat diterima praktek kerja magang pada tanggal 8 September 2020 dan langsung dikirimkan kepada pihak admin fakultas desain pada tanggal 11 September 2020. Pada tanggal 14 September 2020 penulis mendapat KM3-7. Sebelum memulai praktek kerja, pada tanggal 4 September penulis diajak untuk melihat seluk beluk dari Kompas Gramedia, salah satunya dibagian Harian Kompas, lalu bertemu dengan pembimbing lapangan yang menjadi penanggung jawab di sector Produksi Multimedia serta melakukan briefing mengenai apa yang harus dilakukan sebagai animator. Dan pada tanggal 7 September penulis memulai praktek kerja magang di Harian Kompas, sector Produksi Multimedia yang berlangsung dari hari Senin sampai dengan Jumat sesuai dengan kesepakatan briefing dengan jam kerja dari pukul 12.00 siang sampai dengan 20.00 malam. Durasi secara keseluruhan penulis menjalankan praktek kegiatan kerja magang adalah 448 jam atau 56 hari. Karena

perusahaan mengalami kendala yang disebabkan oleh Covid-19, penulis terpaksa harus menjalankan praktek kegiatan kerja magang secara WFH (*Work From Home*) sesuai dengan protokol kesehatan.