



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

Persiapan menghadapi lingkungan kerja yang sesungguhnya sangatlah dibutuhkan untuk menghadapi ketatnya persaingan dunia kerja. Tidak hanya dari kemampuan dalam bidang kerja, namun juga kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja. Oleh karena itu, Universitas Multimedia Nusantara memberlakukan praktek kerja magang untuk mahasiswa, dimana praktek kerja magang sendiri merupakan salah satu syarat mendapatkan gelar S1.

Pada era modern saat ini, teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, mulai dari sosial media, *website* dan lain-lain. Komunitas yang merupakan wadah bagi masyarakat untuk berbagi hobi juga berkembang ke ranah teknologi, salah satunya adalah sosial media. PT. Darta Media Indonesia atau yang lebih dikenal dengan nama Kaskus, merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang media. Kaskus didirikan di daerah Kuningan pada tahun 1999 oleh tiga mahasiswa Indonesia yang kuliah di Amerika Serikat. Selain website komunitas, Kaskus mengembangkan tiga pilar lainnya, yaitu Kaskus Podcast, Kaskus TV dan Kaskus Jual Beli. Terkait komunitas sendiri, Kaskus juga menyediakan wadah perkumpulan secara *offline* berupa event besar yaitu Battleground dan Sore Hore, yang diadakan setiap bulan dengan tema yang berbeda-beda.

Pada saat ini, Kaskus memerlukan pekerja magang untuk membantu keperluan desain dari media sosial, *viral image*, *event* besar, juga permintaan *client* yang akan memasang iklan di Kaskus. Kaskus sendiri memiliki lingkungan kerja yang nyaman dan fleksibel. Koordinasi antar divisi juga berjalan dengan baik. Selama melakukan praktek kerja magang, penulis dimasukkan ke divisi *Creative* bagian *Graphic Design*. Penulis berharap selama melakukan praktek kerja magang, penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan untuk membantu pembuatan kebutuhan desain.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang yang menjadi salah satu syarat kelulusan S1 program Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara memiliki tujuan untuk mempersiapkan mahasiswa-mahasiswinya untuk memasuki dunia kerja yang sesungguhnya, selain itu merupakan sebuah sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang sebelumnya sudah dipelajari saat perkuliahan sebelumnya. Selain mengembangkan kemampuan di bidang kerja, praktek kerja magang juga mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi antar sesama divisi maupun dengan divisi lainnya untuk mencapai tujuan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Persyaratan praktek kerja magang yang diberlakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara adalah 320 jam, dimana per harinya dikurangi 1 jam istirahat. Penulis melakukan kerja magang sejak 14 Februari 2019 hingga 1 April 2019. Jam kerja di Kaskus bersifat fleksibel, namun harus mencukupi 8 jam kerja per hari dari Senin sampai dengan Jumat. Penulis memulai melakukan kerja per harinya dari sekitar Pk. 07.00- Pk. 07.30 sampai dengan sekitar Pk. 18.00-Pk. 19.00.

Prosedur yang dilakukan penulis sebelum melaksanakan praktek kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Penulis sudah menempuh minimal 100 SKS, nilai IPK minimal 2.00, dan maksimal memiliki 2 nilai D dan tidak ada nilai E. Selain itu, mahasiswa harus telah mengikuti pembekalan magang serta mengambil surat keterangan telah mengikuti pembekalan magang dari BAAK. Penulis juga harus sudah memenuhi persyaratan administrasi.
2. Penulis harus mencetak form KM-1 yang diisi dengan nama perusahaan-perusahaan serta informasi mengenai tempat-tempat magang tersebut lalu memverifikasikan kepada koordinator magang dan ditandatangani oleh ketua program studi. Setelah itu, form diserahkan kepada admin DKV untuk dibuatkan KM-2 yaitu berupa surat pengantar dari Universitas.
3. Penulis membuat *portfolio* dan *Curriculum Vitae* dan mengirimkannya ke email HRD perusahaan beserta dengan surat pengantar dari universitas.

4. Setelah mendapat panggilan dari perusahaan, penulis datang ke perusahaan dan diinterview oleh *head of design* dan juga *human resources department*.
5. Setelah mendapatkan kabar mengenai penerimaan kerja magang, penulis mengajukan surat penerimaan magang kepada perusahaan dan menyerahkan surat tersebut kepada BAAK dan admin DKV untuk mendapatkan form KM-3 sampai KM-7.
6. Perusahaan meminta untuk mengirimkan transkrip nilai sementara, *scan* halaman depan buku tabungan dan juga meminta untuk mentandatangani kontrak magang diatas materai.
7. Praktek kerja magang mulai dilakukan pada tanggal 14 Februari 2019 di PT. Dart Media Indonesia. (Kaskus)

