

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Praktek kerja magang merupakan salah satu program wajib yang harus dilalui seluruh mahasiswa semester akhir Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S. Ds.). Praktek magang memiliki beragam kegunaan yang bermanfaat baik bagi mahasiswa, pelajar, maupun perusahaan atau institusi yang memberikan kesempatan magang. Sebagai pelajar, praktek kerja magang mampu memberikan pengalaman nyata di bidang industri yang diminati. Sedangkan perusahaan mampu mendapatkan pembaruan ide dan perspektif serta meningkatkan produktivitas tim dengan menambahnya sumber daya manusia. Dari perusahaan yang membuka lowongan, penulis memutuskan untuk menjalani praktek kerja magang di perusahaan Kompas Gramedia terkhusus di unit bisnis *Corporate Human Resources*.

Kompas Gramedia adalah salah satu perusahaan media terkemuka di Indonesia. Selain berfokus di bidang media, Kompas Gramedia juga bergerak dalam bidang lainnya seperti pendidikan, perhotelan, properti dan infrastruktur, retail dan percetakan, manufaktur, *event organizer*, serta solusi talenta. Kompas Gramedia selalu memiliki terobosan terbaru dan dampak yang besar kepada masyarakat setiap tahunnya, karena itu dibutuhkan banyak sumber daya manusia dan pemuda bertalenta untuk mewujudkan visi dan misi Kompas Gramedia. Salah satu unit bisnis yang membuka kesempatan praktek magang adalah unit *Corporate Human Resources*, unit ini memiliki produk yang cakupannya banyak dan luas sehingga membutuhkan banyak sumber daya manusia termasuk pelajar yang memiliki minat bakat di bidang kreatif yaitu sebagai desainer.

Growth Center adalah salah satu bagian produk dari *Corporate Human Resources* Kompas Gramedia. Produk ini adalah ekosistem solusi talenta terintegrasi untuk memfasilitasi pertumbuhan individu dan organisasi. *Growth*

*Center* hadir sebagai mitra ahli individu dan organisasi untuk menemukan, mengembangkan, dan melibatkan potensi terbaik dalam diri masing-masing. Dalam proyek ini, penulis memegang tanggung jawab untuk mendesain sosial media dari *Growth Center*. Pengalaman ini pada akhirnya akan mampu membuat penulis mengasah kemampuan di bidang desain grafis dan sosial media marketing, selain itu unit bisnis CHR juga mampu membuat penulis belajar berbagai macam *soft skill* baru seperti kemampuan mengenali diri sendiri, menggali potensi diri, dan menghadapi situasi dibawah tekanan.

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

- A. Maksud dari mengikuti program kerja magang adalah untuk sebagai syarat kelulusan semester 7 untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S. Ds.).
- B. ,Tujuan dari mengikuti program kerja magang adalah untuk mendapatkan pengalaman kerja secara nyata di bidang industri, seperti mengenali alur kerja, kultur kerja dan koordinasi dengan tim. Penulis juga dapat menerapkan hasil pembelajaran selama masa berkuliah ke dalam dunia kerja, sehingga karya yang dihasilkan nyata digunakan dan membuahkan hasil serta perubahan terhadap perusahaan. Praktek magang juga membuat peluang untuk mendapatkan bimbingan, nasihat, dan dukungan dalam pengembangan karir penulis sebagai desainer grafis.

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

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

Periode kerja magang berlangsung dari 1 Agustus - 23 Desember 2023 atau dengan total lima bulan. Hari dan jam kerja yang berlaku Senin -Jumat dan dimulai dari pk 9.00 sampai 18.00 (total 8 jam dengan keterangan pk 12.00 - 13.00 dihitung sebagai jam istirahat/ makan siang). Ketentuan metode kerja yang berlaku di unit bisnis *Corporate Human Resources* adalah metode hibrida. Namun terkhusus untuk divisi *Creative*, pekerja dibebaskan untuk bekerja secara *remote* atau WFH.

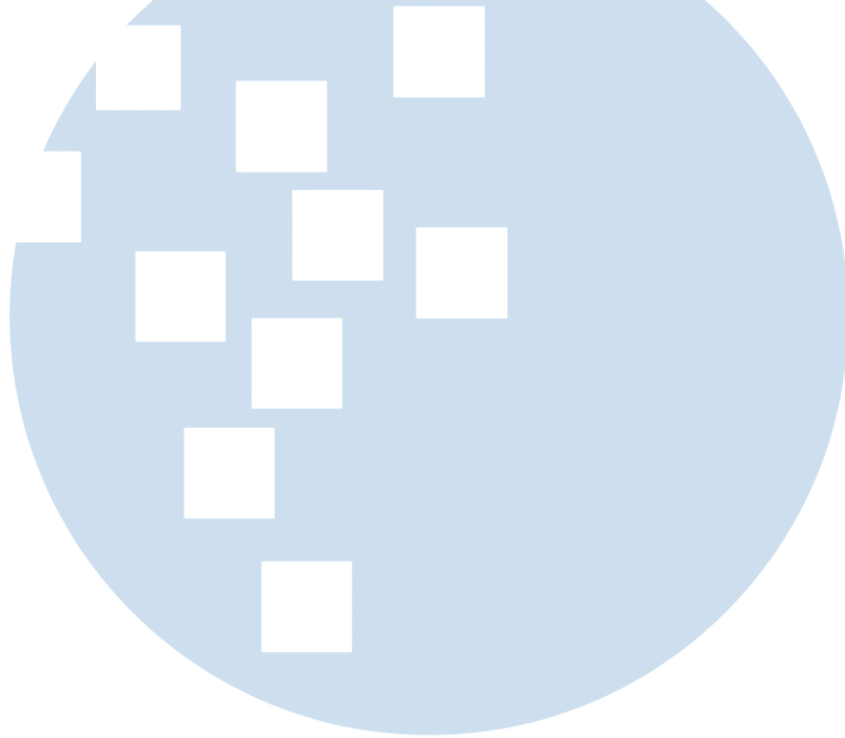
### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada saat penulis sedang menjalani masa kuliah semester 5 di tahun 2022, penulis melihat sebuah program beasiswa dari perusahaan Kompas Gramedia yang dikhususkan untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara melalui *email student*. Program ini bernama Beasiswa Kompas Gramedia 2022 dan program tersebut menawarkan bantuan dana pendidikan serta menyediakan kesempatan magang setelah jangka waktu penerimaan beasiswa berakhir pada beberapa posisi di Kompas Gramedia. Hal ini diberikan sebagai bentuk dukungan agar penerima beasiswa mampu mengimplementasikan pembelajaran yang didapatkan selama masa perkuliahan pada beberapa posisi yang dibuka.

Karena penulis tertarik dengan keuntungan yang dapat didapatkan dengan menjadi peserta beasiswa, penulis akhirnya memutuskan untuk mendaftar. Setelah melalui proses seleksi mulai dari seleksi berkas, psikotes, dan wawancara, penulis akhirnya diterima dan disematkan menjadi penerima program Beasiswa Kompas Gramedia pada tanggal 12 November 2022.

Dilanjutkan pada tahun 2023, setelah penulis diwajibkan untuk mengikuti program magang, HR Kompas Gramedia menyebarkan profil penulis ke beberapa bisnis unit yang membutuhkan posisi yang relevan dengan minat penulis. Salah satu bisnis unit yang tertarik dan mengontak penulis adalah unit *Corporate Human Resources*. Penulis diundang untuk melakukan wawancara secara *online* pada tanggal 20 Juli 2023 dengan *Head of Creative* dan *UI/UX* dari *growth center* Kompas Gramedia. Setelah wawancara tersebut, penulis memutuskan untuk mengambil penawaran yang diberikan dan memilih bisnis unit CHR Kompas Gramedia sebagai tempat penulis menjalani program magang selama enam bulan. Penulis dikontrak untuk melakukan kerja magang selama tanggal 1 Agustus - 23 Desember 2023 sebagai *Creative Designer*.

Dalam menjalani proses kerja magang, Penulis diberikan kebebasan untuk bekerja di kantor atau dari rumah, dan penulis hanya diwajibkan untuk merespon dengan cepat selama jam kerja berlangsung (9.00 - 16.00).



# UMMN

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