



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

Pengalaman merupakan aspek pelajaran yang paling penting dan berguna untuk pencapaian tujuan utama dari hidup. Hidup seorang mahasiswa tidak lepas dari tujuan akhir yang berujung pada terjun ke dalam dunia kerja. Namun, terkadang pribadi seorang mahasiswa akan lebih baik ditempa terlebih dahulu sebelum langsung terjun ke dalam dunia kerja saat telah lulus dari perguruan tinggi. Tak sedikit jumlahnya sarjana yang baru menamatkan pendidikan merasa canggung dan tidak siap untuk bekerja di bawah tekanan dalam kerasnya dunia kerja, yang tentunya berbeda dengan apa yang telah dialami di bangku kuliah. Menilik dari realita yang telah menjadi bahasan umum dalam masyarakat, perlu adanya persiapan mental dan pengalaman terhadap dunia kerja bagi mahasiswa tingkat akhir. Mahasiswa perlu mempelajari secara nyata dan praktik tentang cara menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi dalam dunia kerja secara efektif dan efisien, yang mana hal tersebut tidak diajarkan selama belajar di kampus. Oleh karena itulah, lembaga atau instansi penyelenggara pendidikan mulai menempatkan mata kuliah *Internship* atau kerja magang sebagai salah satu mata kuliah wajib sebelum dinyatakan lulus. Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan salah satu perguruan tinggi yang menyadari pentingnya memberikan mata kuliah *Internship* kepada mahasiswa sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih profesional dalam dunia kerja.

Mengetahui regulasi tersebut, penulis mulai mencari lowongan magang ke beberapa perusahaan *Advertising*. Pada akhirnya, penulis diterima untuk bekerja magang di perusahaan PT. Fortune Indonesia Tbk, sebuah perusahaan periklanan komunikasi terpadu yang berkedudukan di Jakarta.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pengadaan mata kuliah *Internship* sebagai mata kuliah wajib bagi mahasiswa tingkat akhir UMN adalah dimaksudkan untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa sehingga dapat berlatih menghadapi permasalahan yang akan muncul dalam dunia kerja. Mahasiswa juga akan belajar cara mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan kemampuannya lewat pekerjaan yang sifatnya profesional. Secara akademis, tujuan kerja magang adalah untuk memenuhi syarat kelulusan S1 dari UMN.

Pelaksanaan kerja magang memberikan dampak yang besar terhadap pemikiran penulis mengenai dunia kerja. Penulis menjadi sadar bahwa kehidupan dunia kerja jauh lebih keras dibandingkan saat belajar di kampus. Lewat kerja magang, penulis tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang alur kerja sebuah perusahaan periklanan (*Advertising Agency*), tetapi juga diajarkan untuk memiliki nilai disiplin dan tanggung jawab yang tinggi, selalu berinisiatif memberikan ide, serta mampu menempatkan diri dengan baik dalam sebuah tim. Penulis juga secara tidak langsung mendapatkan pelatihan dasar yang harus dimiliki dalam bekerja di dunia periklanan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu kerja magang yang ditempuh penulis berlangsung selama tiga bulan, yaitu mulai tanggal 1 Juli 2013 sampai dengan 30 September 2013. Lama kerja magang yang ditempuh memenuhi persyaratan dari UMN, yaitu minimal selama dua bulan atau delapan minggu.

Berdasarkan peraturan yang diberlakukan oleh perusahaan PT. Fortune Indonesia Tbk., waktu bekerja efektif adalah setiap hari Senin sampai dengan Jumat mulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB. Jam efektif dipotong waktu istirahat satu jam, yaitu pukul 12.00 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB. Waktu bekerja bisa menjadi lebih fleksibel karena adanya penyesuaian dengan *deadline* atau *due day* dari *project* yang diberi tanggung jawab kepada penulis.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pencarian wadah kerja magang dibantu oleh UMN dengan pengadaan “Career Day”, dimana perusahaan-perusahaan yang menjalin kerjasama dengan UMN diundang untuk hadir pada acara tersebut. Seluruh perusahaan membuka lowongan untuk mahasiswa UMN, baik magang maupun pekerjaan tetap. Mahasiswa cukup hadir pada acara tersebut dengan menyertakan Curriculum Vitae (CV) kepada perusahaan-perusahaan yang diinginkan. Namun, minimnya jumlah perusahaan yang bergerak di bidang Desain Grafis membuat penulis lebih fokus untuk mencari sendiri lowongan magang di perusahaan yang diinginkan. Hal ini juga dilakukan mengingat UMN memberikan kebebasan kepada mahasiswa dalam memilih tempat kerja magang yang sesuai dengan bidang studi yang ditekuni. Penulis mencoba mengirim lamaran ke berbagai perusahaan yang bergerak di bidang desain komunikasi visual, terutama *advertising*, karena penulis sangat tertarik dalam bidang *advertising* dan ingin belajar tentang proses kerja secara professional dalam dunia *advertising*.

Penulis mengirimkan lamaran kepada perusahaan *advertising* yang memang sudah cukup dikenal oleh masyarakat. Pada akhirnya penulis diterima oleh dua perusahaan *advertising*, yang salah satunya adalah PT. Fortune Indonesia Tbk. Berdasarkan portfolio yang pernah dikerjakan oleh dua perusahaan tersebut, penulis mengambil keputusan untuk memilih PT. Fortune Indonesia Tbk. Klien Fortune Indonesia merupakan *brand-brand* besar baik dari dalam maupun luar negeri, seperti *Daihatsu, Honda, Tupperware, Bank Mandiri, Oriflame, Semen Tiga Roda, Djarum, Sinar Mas, Pertamina, Agung Podomoro Group, Campina Ice Cream*, dan lain-lain.

Penulis diberitahu bahwa ada lima pelamar yang mendapat kesempatan panggilan *interview* dari total pelamar berjumlah 60 orang. Penulis diminta untuk mengerjakan sebuah tes kompetensi penulis yang tenggat waktunya adalah sehari setelah *interview*. Pada tes tersebut, penulis diminta untuk menulis sebuah *essay* dengan ketentuan minimum 300 kata. *Essay* tersebut harus di-*layout* dengan menarik sesuai dengan gaya desain penulis. Pilihan tema yang tersedia adalah

Your real/imaginary vacation to Bandung/Bali/Singapore, How to get new friends in a new environment, Recent seminar/workshop you have just attended. Penulis memilih untuk mengerjakan tema *How to get new friends in a new environment*. Tuntutan untuk mampu desain dan menulis merupakan sebuah poin penting sebagai karyawan magang di PT. Fortune Indonesia Tbk. Hal ini disebabkan kemampuan *copywriting* merupakan suatu kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh karyawan perusahaan *advertising*. Dalam hitungan satu hari setelah pengiriman email berisi *essay* yang telah di-*layout*, penulis mendapat email konfirmasi bahwa penulis diterima bekerja magang di PT. Fortune Indonesia Tbk. pada bagian *Corporate Communication* sebagai *Graphic Designer Intern*.

Pada tanggal 1 Juli 2013, penulis memulai hari pertama sebagai karyawan magang di bagian *Corporate Communication* PT. Fortune Indonesia Tbk. yang berlokasi di Jakarta Selatan. Pada hari pertama dilakukan *scanning* terhadap sidik jari untuk keperluan presensi dan penulis dibimbing untuk orientasi sebagai karyawan baru kepada seluruh unit perusahaan PT. Fortune Indonesia Tbk. Penulis kemudian diminta untuk menghadiri *meeting* yang merupakan salah satu *project* penulis untuk ke depannya. Bekerja magang di lingkungan perusahaan *advertising* merupakan sebuah keinginan dan tujuan utama penulis untuk dapat belajar dunia kerja *advertising*, cara berinteraksi dalam tim kerja yang profesional, dan sistem kerja dalam sebuah *project*.

U M N