



### **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 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pengalaman kerja merupakan hal yang penting bagi mahasiswa sebagai persiapan untuk menghadapi dunia kerja setelah lulus. Pengalaman tersebut akan mempersiapkan mahasiswa menjadi tenaga kerja yang kompeten. Mahasiswa mengaplikasikan pengetahuan teoritis dan praktik yang telah didapat pada bangku perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata. Pentingnya pengalaman kerja nyata bagi mahasiswa membuat Universitas Multimedia Nusantara (UMN) membekali mahasiswanya melalui mata kuliah *Internship* (magang). Mata kuliah *Internship* menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1 dengan beban studi sebanyak 4 SKS. Mata kuliah *Internship* minimal dilakukan selama 40 hari masa kerja aktif dan maksimal selama 4 bulan.

Kerja magang juga memberikan manfaat bagi mahasiswa untuk merasakan lingkungan kerja nyata sehingga mampu beradaptasi terhadap lingkungan kerja nyata setelah lulus. Melalui kerja magang mahasiswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman, yaitu kemampuan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dari awal sampai selesai, bekerja dalam tim, berinteraksi dengan orang lain, alur kerja suatu perusahaan, struktur organisasi dalam sebuah perusahaan, dan sebagainya. Pemecahan-pemecahan masalah dalam menyelesaikan suatu pekerjaan membentuk karakter mahasiswa menjadi lebih baik dan siap untuk menghadapi dunia kerja nyata.

## 1.2 Maksud dan Tujuan kerja Magang

Mata kuliah *Internship* merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar S1. UMN mengadakan mata kuliah *Internship* dengan maksud memberikan pengalaman kerja nyata bagi mahasiswa tingkat akhir sehingga setelah lulus dapat menjadi tenaga kerja yang kompeten. Kerja magang yang dijalani oleh penulis bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan S1. Pelaksanaan kerja magang tersebut menjadi dasar dalam menyusun laporan magang yang berisi rincian kegiatan kerja penulis.

Kerja magang merupakan pengalaman yang bermanfaat dan positif. Melalui kerja magang penulis dilatih menjadi tenaga kerja yang profesional dan kompeten. *Hardskill* seperti kemampuan praktik dalam menghasilkan hasil pekerjaan yang baik, mengaplikasikan pengetahuan yang didapat selama kuliah menjadi hasil kerja yang nyata yang berasal dari *brief* klien serta *softskill* seperti disiplin dan bertanggung jawab, kematangan emosi, inisiatif, kemampuan bekerjasama dalam tim. *Hardskill* dan *softskill* tersebut sulit didapatkan pada bangku perkuliahan.

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

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

Kerja magang yang ditempuh oleh penulis dilaksanakan selama 2 bulan, dimulai tanggal 26 Juni 2013 sampai 30 Agustus 2013 sesuai dengan ketentuan UMN yaitu minimal 2 bulan.

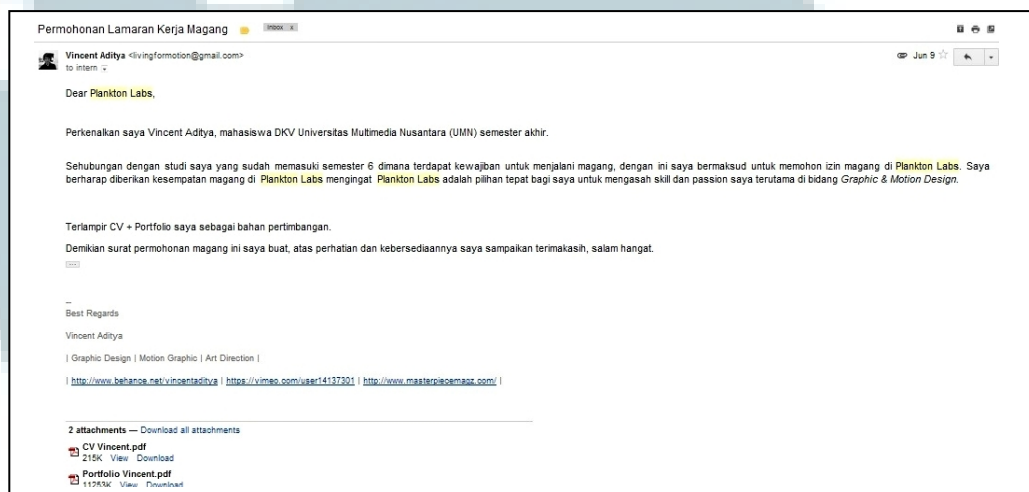
Waktu bekerja setiap hari Senin hingga Jumat mulai pukul 10:30 WIB - 17:00 WIB. Jam kerja efektif dipotong waktu istirahat satu jam yaitu pukul 12:00 WIB - 13:00 WIB. Jam kerja bisa menjadi lebih fleksibel menyesuaikan dengan *deadline project* yang sedang dikerjakan.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Melalui *Career Development Center* (CDC), UMN memfasilitasi mahasiswa dengan memberikan bantuan pencarian tempat magang berdasarkan lowongan kerja magang dari berbagai perusahaan yang masuk di UMN. UMN juga memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk mencari dan memilih perusahaan tempat kerja magang sesuai dengan program studi yang ditekuni mahasiswa. Minat dan ketertarikan terhadap bidang *multimedia*, penulis mencoba mengirim lamaran ke *Planktonlabs* yang fokus dalam bidang *multimedia* dan *advertising*. Penulis juga ingin mengasah kompetensi penulis lebih dalam terhadap bidang *multimedia*.

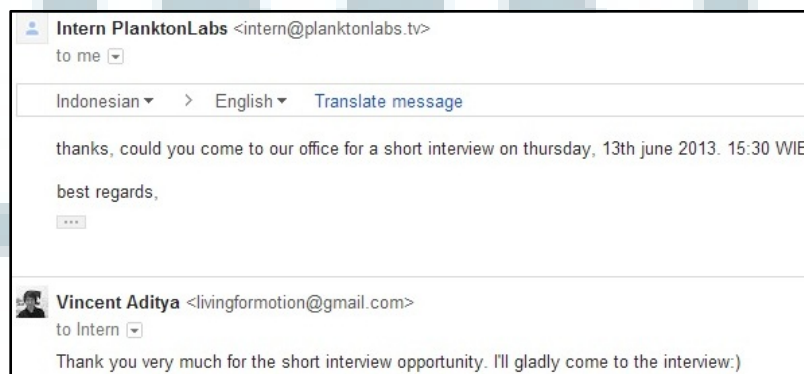
Sejak awal penulis memang berusaha untuk diterima di *Planktonlabs*, sebuah perusahaan yang didirikan oleh Hendy Sukarya dan Thoriq Yasirahmansyah, yang sebelumnya memiliki beberapa pengalaman dengan

beberapa *brand* ternama dalam menggarap *web*, *motion pictures*, *3D modeling* dan meraih beberapa penghargaan baik lokal maupun internasional. Upaya agar diterima bekerja magang di *Planktonlabs* pun ditempuh. Penulis mengirimkan surat lamaran, *CV* serta *portfolio* karya dalam bentuk digital dan *link portfolio* karya *online* yang sudah di desain dengan baik.



Gambar 1.1 *Screenshot Email Permohonan Lamaran Kerja Magang*

Alhasil, penulis mendapat balasan *email* dari pihak *Planktonlabs* yang berisi panggilan untuk *interview*.



Gambar 1.2 *Screenshot Email Panggilan Interview Planktonlabs*

Penulis pun memenuhi panggilan *interview* dari pihak *Planktonlabs*, saat proses *interview* berlangsung penulis menjelaskan minat penulis yang besar terhadap bidang multimedia. Penulis diwawancara oleh *Head of Creative & Production Planktonlabs*, Thoriq Yasirahmansyah. Penulis juga memperlihatkan *Masterpiece Magazine*, sebuah majalah yang membahas dunia kreatif visual yang penulis berkontribusi dalam pembuatannya, selain itu penulis juga memperlihatkan CV dan *portfolio* karya dalam bentuk cetak. Setelah proses *interview* sudah selesai penulis diberitahukan pada hari yang sama bahwa sudah diterima di *Planktonlabs* sebagai salah satu mahasiswa magang dengan posisi multimedia *designer*.

UMMN