



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

Salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara adalah seluruh mahasiswa diwajibkan untuk melakukan praktek kerja magang yang sesuai dengan bidangnya supaya mendapat pengalaman dan pengetahuan diluar kampus dan menambah wawasan dalam bidangnya. Pengalaman bekerja pada suatu perusahaan dapat membantu mahasiswa untuk memperluas penguasaan materi dalam bidangnya dan mengerti untuk berperilaku dan bersikap diluar kampus.

Oleh karena itu Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk melakukan praktek kerja magang sesuai dengan bidangnya ke dalam perusahaan, agar mahasiswa mempunyai pengalaman dalam bekerja tidak hanya sebatas ilmu dari kampus saja yang dipelajari namun harus di praktekan dalam dunia kerja agar apa yang ditanamkan tidak sia-sia dan hanya sebatas teori di kampus saja.

Praktek kerja magang juga merupakan upaya Universitas Multimedia Nusantara untuk membangun rasa percaya diri pada mahasiswanya dan memberikan pengalaman bekerja pada perusahaan karena jika mahasiswa tidak melakukan praktek kerja magang maka apa yang diajarkan di kampus hanya bagaimana cara melakukan praktek magang yang baik tidak di praktekan ke perusahaan.

Mahasiswa diwajibkan untuk menjalani praktek kerja magang agar kedepannya sudah tidak merasa asing dengan bekerja di perusahaan sesuai bidangnya dan itu membuat nilai tambah bagi mahasiswa di mata perusahaan karena sudah berpengalaman bekerja bukan hanya dikatakan sebagai *fresh graduate* tanpa pengalaman dalam bekerja dalam suatu perusahaan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mata kuliah kerja magang bagi seluruh mahasiswanya supaya semua ilmu pengetahuan yang sudah diajarkan kepada mahasiswanya dapat dipraktikkan ke dunia luar dan membuat mahasiswanya menjadi lebih percaya diri kedepannya dalam mencari pekerjaan sesuai dengan bidangnya.

Maksud dari kerja magang bagi mahasiswa supaya mereka dapat melihat sejauh mana mereka bisa melangkah kedepan dan sebatas mana ia dapat bertahan, dan juga pada umumnya jika mahasiswa dan perusahaan sudah sepakat maka biasanya kontrak kerja akan dilanjutkan dan itu membuat mahasiswa sudah mempunyai pekerjaan usai kuliah sehingga tidak perlu susah dan repot lagi mencari pekerjaan di masa mendatang. Dalam kerja magang mahasiswa juga diajarkan dalam bersikap dan berperilaku terhadap sesama rekan kerja dan atasan, bagaimana cara bersosialisasi dan mengembangkan ide-ide kreatif yang dapat diterapkan dalam sistem perusahaan. Di satu sisi mahasiswa diuntungkan karena sudah mempunyai pengalaman bekerja dalam perusahaan, di sisi lain perusahaan juga dapat menambah koneksi dan pengalaman mengenai mahasiswa-mahasiswa yang magang di perusahaannya.

Adanya tujuan kerja magang salah satunya untuk membentuk kepribadian mahasiswa diluar kampus, karena yang dihadapi adalah dunia dimana mahasiswa mulai mempelajari arti yang sebenarnya mengenai pekerjaan yang sesungguhnya bukan hanya sekedar belajar atau menimba ilmu saja akan tetapi bagaimana menghadapi orang-orang diluar kampus. Tujuan lain dari praktek kerja magang ialah supaya dapat menilai sejauh mana mahasiswa dapat bertahan di dunia kerja, apakah ia mampu mengatasinya dan mendapat pengalaman dan ilmu yang berharga atau tidak dapat bekerja dengan baik hanya mengetahui teori saja namun tidak dapat di praktekkan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Think Icon Pictures anak perusahaan dari PT Sahabat Kreasi Muda yang bertempat di lantai tiga Ruko Pasar Modern Paramount Blok P no. 25, lantai dua untuk tempat percetakan Pixelindie salah satu anak perusahaan PT Sahabat Kreasi Muda dan lantai satunya untuk *costumer service* dan *cashier*. Waktu kerja magang di Think icon yang telah dilalui adalah empat puluh hari dari pukul 08.00 WIB – 17.00 WIB dipotong waktu istirahat dari pukul 12.00 WIB – 13.00 WIB terhitung sejak tanggal 4 September hingga 6 November, waktu kerja dapat ditambah jika pada hari itu mendapat pekerjaan desain yang harus diselesaikan hari itu juga sehingga ada waktu lembur kurang lebih hingga pukul 18.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan kerja praktek magang penulis pada awalnya mengambil mata kuliah magang pada semester tujuh dan mulai terhitung bulan juni penulis mencari perusahaan yang membuka lowongan kerja magang diantaranya perusahaan *graphic house*, *interaktif design*, percetakan, majalah dan perusahaan lainnya. Dikarenakan masalah transportasi yang tidak memadai maka penulis menolak beberapa tawaran untuk wawancara dan dalam beberapa kasus setelah diwawancara memakan waktu yang cukup lama pemberitahuannya oleh karena itu pada akhir bulan agustus penulis mengirimkan surat lamaran magang kepada dua perusahaan design yang bertempat di gading serpong dan yang merespon dengan cepat hanya satu perusahaan saja keesokan harinya langsung wawancara dan pemberitahuannya dikabarkan dalam waktu satu minggu setelah wawancara. Setelah menunggu satu minggu akhirnya penulis dikabarkan untuk di uji masuk perusahaan esok harinya pada tanggal 3 September 2013 setelah di uji penulis dinyatakan diterima oleh perusahaan dan terhitung sejak tanggal 4 november penulis dinyatakan sebagai salah satu *junior graphic designer internship* disana.

1.4 Manfaat Pelaksanaan Kerja Magang

Manfaat pelaksanaan praktek kerja magang yang dirasakan penulis adalah memberikan pengalaman dan ilmu yang tidak diajarkan di dalam kampus yaitu mengenai bagaimana sikap dan berperilaku di dalam perusahaan, bagaimana mencari inspirasi-inspirasi design yang lebih kreatif dan menambah pengetahuan bagaimana cara memakai beberapa *software* yang sebelumnya jarang digunakan dan kurang dipahami kegunaannya. Kegunaan dan manfaat lain dari praktek kerja magang antarlain juga dapat membentuk kepribadian mahasiswa untuk kedepannya selain itu menumbuhkan rasa percaya diri, jiwa sosialisasi diluar lingkungan kampus dan dapat mengembangkan ilmu-ilmu yang sebelumnya belum pernah dipelajari atau diajarkan. Dalam praktek magang mahasiswa juga lebih dapat mengerti mengenai sistem dan struktur kerja dalam perusahaan dan lebih mengerti sikap dalam mengambil keputusan dan tanggung jawab.

UMMN