



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

Universitas Multimedia Nusantara mengharuskan setiap mahasiswa untuk mengambil mata kuliah *Internship* yang berarti mahasiswa harus melakukan praktek kerja magang yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Dengan adanya program ini, Universitas Multimedia mengharapkan agar mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja yang nyata dengan mempraktekan ilmu yang telah didapat semasa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam praktek kerja magang kita akan menemukan banyak masalah-masalah yang nantinya akan kita dapatkan dalam dunia kerja, maka dari itu diharapkan melalui program ini nantinya akan melatih, membina, dan mengarahkan mahasiswa agar terampil di dunia kerja. Melalui praktek kerja magang ini, mahasiswa juga dapat mengetahui dan mengukur batas kemampuannya, dan dapat mengembangkan kemampuannya tersebut untuk meningkatkan kemampuan diri dalam menghadapi dunia kerja.

Penulis sebelumnya mencoba melamar ke beberapa studio desain dan perusahaan media seperti *Bride Story* dan *Weddingku*, penulis telah melakukan interview di studio desain bernama *Merry Well* tetapi tidak ada respon dan penulis mencoba melamar ke perusahaan – perusahaan besar karena penulis merasa akan dapat lebih banyak mendapatkan manfaat karena di perusahaan besar akan lebih banyak peluang karir yang tersedia, akan membangun jaringan yang lebih kuat untuk karir di masa depan, meraup banyak pengalaman berharga dan memperoleh banyak pendidikan dan pelatihan dengan tata tertib yang lebih ketat yang biasa perusahaan tetapkan dibandingkan dengan studio desain yang memiliki peraturan yang lebih fleksibel, penulis berharap akan menjadi pribadi yang lebih terlatih maka dari itu penulis mencoba melamar ke beberapa perusahaan besar seperti *Summarecon*, *Matahari*, dan *Sinar Mas*. Penulis dihubungi oleh pihak *Summarecon* dan juga dihubungi oleh pihak *Sinarmas*, dengan beberapa

perimbangan akhirnya penulis memilih perusahaan Sinar Mas sebagai tempat praktek kerja magang karena Sinarmas merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pengembang dan perusahaan properti terbesar di Indonesia yang penulis percaya akan lebih banyak mendapatkan manfaat melalui Visi Misi, *Values* dan Kebudayaan di perusahaan Sinar Mas ini.

Peran desainer grafis sangat dibutuhkan dalam perusahaan Sinar Mas Land ini, khususnya dalam divisi *Human Capital*. Pada divisi ini, penulis ditugaskan untuk membuat desain yang merupakan informasi yang ingin perusahaan sampaikan kepada para pegawainya dan membuat desain media untuk acara besar seperti membuat poster untuk acara training setiap bulannya, *bumper opening* acara besar, *stage backdrop*, dan lain lain.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan praktek kerja magang dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan mata kuliah "*internship*" sebagai syarat kelulusan dengan bobot 4 sks pada semester tujuh.

Setelah melakukan praktek kerja magang, penulis dapat lebih memahami teori – teori dalam perkuliahan yang penulis pelajari. Penulis mampu memperoleh pengalaman kerja yang lebih profesional yang sebelumnya tidak penulis dapatkan di dunia perkuliahan. Penulis melakukan praktek kerja magang dengan tujuan untuk memperoleh pengalaman kerja yang lebih profesional yang sebelumnya tidak penulis dapatkan di dunia perkuliahan. Penulis mampu mengaplikasikan kinerja penulis pada divisi program *Learning and development* di Sinarmas Land sendiri dengan memberikan informasi - informasi secara visual.

Penulis memiliki tujuan ingin mengukur seberapa jauh memahami dan menguji teori perkuliahan di dalam dunia kerja. Dalam praktek kerja magang ini, penulis dapat menambah nilai dan bahan pembelajaran untuk bekal memasuki dunia kerja yang nyata.

1.3. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

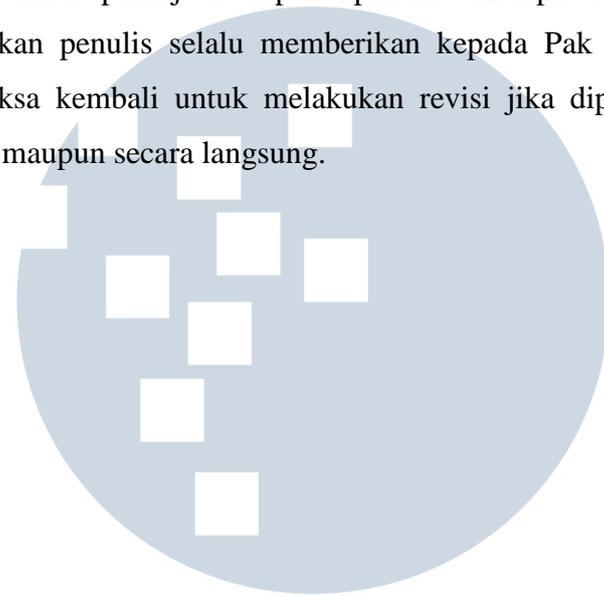
Praktek kerja magang dilaksanakan selama 3 bulan dari 20 Juli 2017, dan berakhir 20 Oktober 2017. Kegiatan praktek kerja magang ini berlangsung selama 9 jam per hari yaitu pukul 08.30 – 17.30 dengan waktu istirahat yang diberikan adalah pukul 12.00 – 13.00 yaitu selama satu jam. Namun pada bulan Agustus penulis melakukan perkuliahan pada hari selasa dan rabu, penulis hanya melaksanakan praktek kerja magang setengah hari, yaitu pada selasa pukul jam 13.00 – 17.30 dan pada rabu pukul 08.30 – 12.00. Penulis melaksanakan praktek kerja magang di setiap hari Senin – Jumat.

1.3.2 Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mencoba melamar ke perusahaan Sinar Mas Land melalui email dengan melampirkan *curriculum vitae*, portofolio, dan surat keterangan dari Universitas Multimedia Nusantara itu sendiri. Setelah beberapa hari, penulis mendapat panggilan dari hrd Sinar Mas Land untuk melakukan *Interview* bersama Pak Margiyatmono dan Pak Yusuf selaku divisi *Program Coordination Staff*. Di dalam interview tersebut penulis membawa beberapa surat seperti *Curriculum Vitae*, *Application letter* dan portofolio. Pada saat interview penulis mempresentasikan portofolio penulis, menjelaskan kemampuan yang penulis miliki selama kurang lebih 30 menit.

Pada saat hari yang sama, penulis mendapatkan telepon dari *HRD Manager* Sinar Mas memberi informasi bahwa penulis sudah dapat bergabung dengan Sinar Mas Land sebagai desainer grafis pada tanggal 20 Juli 2017, dalam divisi *Learning and Development, Human Capital* di Sinar Mas Land.

Selama berkerja, penulis memiliki beberapa user dalam satu divisi yaitu *Learning and Development* yaitu Bu Wilda selaku *Learning and Development Head* di Sinar Mas Land dan Bapak Margiyatmono selaku pembimbing, Pak Yusuf, Pak Reza, dan Bu Puri. Mereka yang memberikan pekerjaan kepada penulis. Hampir setiap pekerjaan yang diberikan penulis selalu memberikan kepada Pak Margiyatmono untuk diperiksa kembali untuk melakukan revisi jika diperlukan baik melalui email maupun secara langsung.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA