



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

Pelaksanaan praktek kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan yang wajib dipenuhi oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dengan mengambil mata kuliah *Internship*. Melalui praktek kerja magang ini, Universitas Multimedia Nusantara mengharapkan agar mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja yang nyata dengan mempraktekan ilmu yang telah didapat semasa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Di dalam praktek kerja magang kita akan menemukan banyak kendala-kendala mulai dari sepele hingga kompleks di dalam dunia kerja, maka dari itu melalui program ini diharapkan dapat melatih, membina, dan mengarahkan mahasiswa agar terampil di dunia kerja dalam segi *skill* dan *emotional*. Melalui praktek kerja magang ini, mahasiswa juga dapat mengetahui dan mengukur batas kemampuannya, serta dapat melatih para mahasiswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam menciptakan sebuah konsep dan ide pada sebuah desain yang akan dibuat.

Penulis merupakan seorang mahasiswa desain grafis yang berkesempatan untuk melakukan praktek kerja magang di Sinarmas Land dalam divisi *Strategic, Development and Services*. Sinarmas Land menjadi salah satu pilihan dari penulis karena merupakan salah satu perusahaan terbesar di Asia Tenggara yang berdiri sejak tahun 1989, selain itu penulis akan memiliki kesempatan lebih besar untuk bekerja di perusahaan besar melalui praktek kerja magang di Sinarmas Land. Dalam perusahaan Sinarmas Land, peranan desain grafis sangat penting yaitu dengan membuat berbagai macam media promosi, dan *event* yang dijalankan oleh divisi *Strategic, Development and Services* yaitu Nuvasa Bay, dimana di dalam Nuvasa Bay juga terdapat The Nove dan Sea Forest. Kegiatan promosi yang dilakukan digunakan untuk memperkenalkan Nuvasa Bay kepada masyarakat untuk meningkatkan penjualan dari *brand* tersebut. Penulis berharap agar di dalam divisi *Strategic, Development and Services* dapat menjadi tempat pembelajaran dan pengembangan ilmu bagi penulis, khususnya desain grafis.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk memperoleh pengalaman kerja yang sesungguhnya dan penulis dapat terlibat di dalam proyek-proyek yang dikerjakan oleh Sinarmas Land. Dari praktek kerja magang terdapat manfaat-manfaat yang diperoleh, yaitu:

1. Sebagai syarat kelulusan dalam mata kuliah *Internship* yang dapat diambil setelah mahasiswa menyelesaikan minimal 110 SKS.
2. Mahasiswa dapat bekerjasama dalam sebuah tim dan beradaptasi.
3. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh dari masa perkuliahan ke dalam dunia kerja yang sebenarnya.
4. Membentuk mahasiswa yang kuat terhadap tekanan dan dapat mengatasi masalah yang dihadapi di dunia kerja yang sebenarnya.
5. Mahasiswa dapat memahami struktur birokrasi yang dimiliki perusahaan yang menjadi mitra selama kegiatan kerja magang.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Praktek kerja magang dilaksanakan selama 4 bulan dari 14 Agustus 2017, dan berakhir pada 29 Desember 2017. Kegiatan praktek kerja magang ini berlangsung mulai dari hari Senin – Jumat, selama 8 jam per hari yaitu pukul 08.30 – 17.30 dengan waktu istirahat yang diberikan adalah pukul 12.00 – 13.00 yaitu selama satu jam. Tetapi pada bulan Agustus penulis melakukan perkuliahan pada Rabu, dimana penulis hanya dapat melakukan praktek kerja magang pada pukul 13.00 – 17.30 dan perusahaan dapat memaklumi.

1.3.2 Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan pembekalan magang di Universitas Multimedia Nusantara sebagai bekal untuk menjalani praktek kerja magang. Mulai dari mengikuti pembekalan magang, kemudian penulis mendapatkan surat pernyataan telah mengikuti pembekalan magang yang dapat diambil di

student service. Setelah mendapatkan surat pernyataan telah mengikuti pembekalan magang, penulis mengambil KM-01 di meja mba Ruth selaku administratif dari prodi Desain Komunikasi Visual, kemudian penulis mendapatkan KM-02 berupa surat pengantar magang. Setelah itu penulis mencoba *apply* kepada beberapa perusahaan dan penulis mendapatkan kesempatan praktek kerja magang di Sinarmas Land Plaza yaitu dengan mengirimkan email kepada perusahaan Sinarmas Land dengan melampirkan *curriculum vitae*, portofolio, dan surat pengantar magang dari Universitas Multimedia Nusantara. Setelah menunggu selama kurang lebih 2 minggu, penulis mendapatkan panggilan dari bapak Willy selaku *Human Capital* Sinarmas Land Plaza divisi *Strategic, Development and Services* dimana penulis mendapatkan panggilan *interview* dengan membawa CV dan portofolio pada tanggal 9 Agustus 2017 dan penulis menyetujui. Setelah itu penulis menerima telepon kembali dari bapak Willy bahwa penulis dapat langsung melakukan praktek kerja magang di Sinarmas Land Plaza tanpa *interview* pada tanggal 14 Agustus 2017.

Setelah diterima oleh perusahaan Sinarmas Land Plaza, penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari pihak perusahaan, dimana surat tersebut harus diberikan kepada pihak Universitas sebagai bukti penerimaan magang. Penulis memberikan fotokopi surat penerimaan magang kepada BAAK untuk mendapatkan KM-03 hingga KM-07 dan surat asli kepada mba Ruth, tetapi penulis mengalami keterlambatan selama satu minggu saat pengumpulan surat penerimaan magang. Maka penulis terhitung magang oleh kampus pada tanggal 28 Agustus 2017.

Pada hari awal kerja penulis ditempatkan di dalam tim *Project Promotion* dari divisi *Strategic, Development and Services*. Nama pembimbing lapangan penulis adalah Ibu Vini Suwito selaku *Head of Project Promotion*. Penulis bertugas untuk membantu membuat beragam desain yang diperlukan, Ibu Vini Suwito memberikan *brief* kepada penulis

dan penulis membuat desain serta beberapa alternatif sebagai pilihan desain yang sesuai dengan keinginan perusahaan. Setelah desain selesai, penulis memberikan desain tersebut kepada Ibu Vini Suwito untuk melakukan revisi jika diperlukan baik secara langsung ataupun melalui *email*.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA