



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

Seiring dengan perkembangan zaman, tuntutan pekerjaan juga semakin meninggi. Semakin banyak perusahaan yang mewajibkan pengalaman kerja sebagai salah satu syarat untuk melamar. Meskipun masih dapat kita jumpai lowongan pekerjaan yang mencari orang-orang *fresh graduate*, tetapi tentunya pengalaman kerja menjadi nilai tambah yang penting. Oleh karena itu magang menjadi salah satu bagian penting dalam proses perkuliahan dan menjadi salah satu syarat kelulusan.

Hal ini berlaku juga di Universitas Multimedia Nusantara, dimana pihak kampus mewajibkan para mahasiswa mengambil kerja magang untuk menerapkan apa yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, dengan harapan masa magang dapat membantu mempersiapkan mereka untuk menghadapi dunia kerja secara riil nantinya. Tetapi pemilihan tempat magang juga merupakan salah satu poin penting, karena tentunya setiap perusahaan memiliki kebutuhan yang berbeda.

Penulis mendapatkan kesempatan untuk bekerja magang di Rumah Edukasi, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang distribusi mainan edukatif yang baru-baru ini memperluas jangkauannya ke pelatihan-pelatihan kreatif dan edukatif bagi anak. Sebagai seorang desainer grafis, pekerjaan yang diterima juga berputar dalam promosi kreatif dimana penulis diberi tanggung jawab untuk mengerjakan segala bentuk desain yang berhubungan dengan perusahaan, termasuk di dalamnya brosur, spanduk hingga video promosi produk selama jangka waktu yang telah ditentukan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Seperti telah disebutkan sebelumnya, kerja magang bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja setelah kelulusan, termasuk di dalamnya menambah pengalaman dan mengasah kemampuan mahasiswa dalam menerapkan apa yang telah dipelajari selama masa perkuliahan untuk menghasilkan suatu hasil yang nyata dan dinilai langsung oleh orang luar.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang berlangsung di kantor Rumah Edukasi yang terletak di Ruko Paramount Dot Com Blue Blok D No. 33, Jalan CBD Gading Serpong. Waktu kerja dimulai pada tanggal 2 Oktober 2013 hingga 3 Januari 2014. Jam kerja kantor adalah pukul 09.00 – 17.00 dari hari Senin sampai Jumat, meskipun waktu pekerjaan sendiri lebih fleksibel asalkan pekerjaan dapat diserahkan pada waktu yang sudah ditentukan.

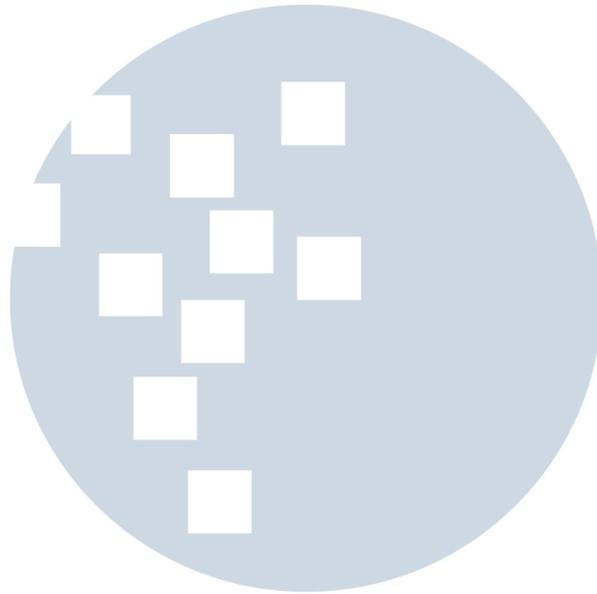
Ada pula satu kesempatan dimana perusahaan mengadakan *event* lomba dan mewajibkan karyawannya untuk turut hadir.

1.3.2 Prosedur Kerja Magang

Penulis memulai pencarian kerja magang dengan melihat ke berbagai sumber baik secara *online* dari situs-situs seperti jobsdb.com maupun *offline*, yaitu dengan memberikan CV dan portofolio pada perusahaan-perusahaan peserta *Career Day* di Universitas Multimedia Nusantara hingga mengontak langsung perusahaan-perusahaan yang membutuhkan yang berlokasi di sekitar Gading Serpong, beberapa diantaranya adalah Okapi Digital Art, Maple

Creative Tree dan Rumah Edukasi sendiri. Setelah melewati beberapa panggilan wawancara, dengan berbagai pertimbangan akhirnya penulis memutuskan untuk memilih Rumah Edukasi.

Prosedur selanjutnya adalah penerimaan kerja dan pertukaran surat pengantar baik dari perusahaan maupun dari kampus untuk mengesahkan penerimaan kerja penulis. Segera setelah penerimaan tanggal 2 Oktober 2013, penulis terhitung bekerja secara efektif per 3 Oktober 2013.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA