



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

Tuntutan akan pekerjaan semakin tinggi seiring dengan perkembangan zaman. Permintaan akan pengalaman kerja yang memadai merupakan hal umum bagi perusahaan-perusahaan yang sedang mencari calon pekerja. Sebagai seorang yang akan menjadi *fresh graduate* nantinya, penulis merasa bahwa pengalaman magang merupakan bekal yang penting sebelum memasuki dunia kerja yang sebenarnya.

Universitas Multimedia Nusantara juga memberlakukan kerja magang sebagai salah satu syarat wajib kelulusan selain skripsi atau tugas akhir. Dengan adanya kerja magang diharapkan para mahasiswa dapat menerapkan apa yang telah didapat selama perkuliahan, dengan harapan apa yang didapat selama kerja magang akan berguna di dunia kerja kedepannya.

Penulis mendapat kesempatan kerja di *Continuing Education Department*, salah satu divisi di Universitas Multimedia Nusantara yang bergerak di bidang pelatihan bahasa baik untuk penutur asing maupun lokal. Sebagai seorang animator, pekerjaan yang diberikan berputar pada penerapan animasi sebagai media pembelajaran bahasa untuk penutur asing khususnya membuat animasi pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur Korea.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis untuk kerja magang adalah selain sebagai salah satu poin kelulusan perkuliahan juga sebagai sarana penulis mempelajari hal-hal baru yang berkaitan dengan dunia kerja. Selain itu agar penulis mendapatkan persiapan untuk menghadapi dunia kerja setelah kelulusan, termasuk menambah pengalaman dan mengasah kemampuan dalam menerapkan apa yang telah dipelajari selama masa perkuliahan untuk menghasilkan suatu karya yang nyata.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang berlangsung di Gedung Rektorat lantai 7, Universitas Multimedia Nusantara yang terletak di Scientia Garden, Jl. Boulevard Gading Serpong, Tangerang. Waktu kerja dimulai pada tanggal 11 Agustus 2014 sampai dengan 11 November 2014. Jam kerja kantor adalah pukul 08.00 WIB – 17.00 WIB dari hari Senin sampai Jumat. Penulis ditempatkan di divisi *Continuing Education Department*, sebagai animator untuk membantu membuat animasi sebagai sarana pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing. Prosedur pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Mengajukan permohonan praktek kerja magang dengan cara mengisi formulir magang dan ditandatangani oleh Ketua Program Studi.
2. Melakukan wawancara dan menyerahkan *Curriculum Vitae* beserta surat pengantar magang.
3. Mendapatkan surat balasan mengenai persetujuan kerja magang dari perusahaan dan mendapatkan kartu kerja magang, formulir penilaian kerja magang, formulir kehadiran kerja magang, dan formulir realisasi kerja magang dari BAAK.
4. Melaksanakan praktek kerja magang sesuai dengan kontrak kerja dari tanggal 11 Agustus 2014 sampai tanggal 11 November 2014.
5. Menyelesaikan semua dokumen yang berkaitan dengan praktek kerja magang.
6. Menyusun laporan kerja magang.
7. Melaksanakan sidang kerja magang.