



### **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

Magang diartikan sebagai bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu antara pelatihan di lembaga pelatihan dengan bekerja secara langsung di bawah bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja yang lebih berpengalaman dalam proses produksi barang dan/atau jasa di perusahaan, dalam rangka menguasai keterampilan atau keahlian tertentu (<http://www.gajimu.com/main/tips-karir/sistem-magang-di-indonesia>). Magang telah diatur dalam Undang-Undang No. 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan khususnya pasal 21 – 30.

Kegiatan magang merupakan salah satu sarana yang disediakan oleh pihak kampus bagi para mahasiswanya yang telah memenuhi syarat untuk mengenalkan dunia kerja yang sesungguhnya. Tanpa adanya kegiatan magang, perbedaan antara alur dan *timeline* kerja antara dunia perkuliahan dengan dunia kerja tidak akan diketahui dan dapat menyulitkan mahasiswa saat ia sudah memasuki dunia kerja secara langsung. Oleh karena itu, sebagai universitas yang peduli akan masa depan mahasiswanya, Universitas Multimedia Nusantara menetapkan praktek kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan bagi para mahasiswanya.

Magang memberikan wawasan baru bagi mahasiswa yang bekerja di suatu perusahaan maupun instansi tertentu yang tidak didapatkan dari perkuliahan biasa. Lewat praktek kerja magang, mahasiswa dapat mengembangkan skill mereka dan belajar untuk bekerja dalam tim, membangun relasi dan komunikasi antar rekan

kerja serta melatih kedisiplinan. Mahasiswa juga akan belajar untuk bekerja secara professional dalam pekerjaannya.

Berdasarkan hal-hal diatas, dapat disimpulkan praktek kerja magang adalah kegiatan yang sangat bermanfaat bagi para mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya di kemudian hari.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Magang**

Magang dimaksudkan untuk terbiasa dalam dunia kerja. Tujuannya untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa tingkat akhir untuk dapat merasakan kehidupan dunia kerja secara nyata. Magang juga menjadi sarana mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari sebelumnya semasa kuliah secara professional.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

### **1.3.1. Waktu Pelaksanan Kerja Magang**

Penulis melaksanakan kerja magang dimulai pada tanggal 18 Februari 2014 hingga 16 Mei 2014. Magang dilakukan dari hari Senin hingga hari Jumat, dimana jam kantor dimulai dari pukul 08.00 dan berakhir pada pukul 17.00. Namun, pada tanggal 19 April 2014, penulis masuk kerja dikarenakan mengejar *deadline*. Penulis melakukan kerja magang selama 58 hari dengan jumlah jam kerja sebanyak 522 jam.

### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis pertama-tama melamar *internship* ke beberapa perusahaan yang membutuhkan dengan mengirimkan *curriculum vitae* dan portofolio melalui email. Penulis menunggu respon dan mendapat ajakan dari seorang teman untuk

melakukan kerja magang di Iota Animation. Lalu penulis memutuskan untuk mengajukan lamaran CV dan portofolio ke email Iota Animation.

Dua hari kemudian, penulis mendapat panggilan wawancara dari Pak Eka Chandra. Setelah melaksanakan wawancara, penulis diperkenankan untuk memulai kerja magang pada tanggal 18 Februari 2014. Setelah memberikan surat pengantar magang dan mendapatkan surat keterangan magang dari perusahaan, penulis menyerahkannya kepada bagian administrasi DKV, mbak Ayu, dan BAAK untuk ditukarkan dengan sejumlah surat dan *form* magang yang diperlukan sebagai laporan selama melaksanakan kerja magang.

