Edisi 112
Agustus 2022

Buletin YMMA



Dwi Astuti Sulistyorini

PULIH
LEBIH CEPAT
BANGKIT
LEBIH KUAT

INTRO

YMMA Periode 27

Tim Redaksi Buletin
Edisi 112
Agustus 2022

Pelindung
Tatsuya Nagata

Penasehat
General Manager dan
Deputy General Manager

Penanggung Jawab
Lili Gunawan

Tim Inti Buletin
Aprilia Widya Sari

Tim Support Buletin
Edeltrudis V, Anggi P, Teguh K, Sabar,
Anna R, Noni M, Abiyoso A, Naba M

Editor
Lili Gunawan, Sri Kusmiati, Sari Saraswati,
Aprilia W

Buletin YMMA
diterbitkan oleh
PT Yamaha Music
Manufacturing Asia
Kawasan MM2100 Blok EE-3
Cikarang Barat Bekasi 17520
Telp. 021-8981380 (Hunting)
Fax. 021-8981387/88

Terima kasih kepada
Manager, Assistant Manager, Supervisor,
Staff, LL/ALL, dan Operator atas
dukungan, informasi dan kontribusinya.

Tim redaksi menerima karya tulis asli seperti fiksi , puisi, karikatur dan cerpen. Karya anda dapat dikirimkan ke : Training Center atau melalui email :

aprilia.widya.sari@music.yamaha.com

Redaktur berhak menyunting tulisan yang akan dimuat tanpa mengubah isi

"Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha"

B.J. Habibie

Pada tanggal 17 Agustus Indonesia akan merayakan HUT yang ke-77. Tema Peringatan HUT ke-77 Kemerdekaan RI tahun 2022 ini adalah "Pulih Lebih Cepat, Bangkit Lebih Kuat". Tujuh puluh tujuh tahun yang lalu, kita, Bangsa Indonesia dengan ikhtiar dan doa semua anak bangsa berhasil meraih kemerdekaan dan menjadi bangsa dan negara yang berdaulat yaitu Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), sebuah bangsa yang mendiami kepulauan nusantara yang indah menawan dengan iklim tropis dan tanah yang subur serta hamparan sumber daya alam yang melimpah ruah.

Kemerdekaan bangsa Indonesia bukanlah hadiah dari siapapun, apalagi para penjajah. Kemerdekaan bisa kita raih karena anugrah dan rahmat dari Allah SWT berkat perjuangan, pengorbanan, dan doa para pejuang bangsa. Kita yang lahir, tumbuh dan besar di alam kemerdekaan ini harus terus menjaga, merawat dan mengisinya sebagai wujud syukur atas nikmat kemerdekaan tersebut.

"Dari Sabang sampai Merauke, dari miangas sampai pulau rote. Ayo semua satukan semangat! Meriahkan HUT! Selamat Hari Kemerdekaan RI ke-77!

Salam redaksi

Kuis Buletin YMMA Edisi 112 Agustus 2022 :

Kali ini kita akan tes seberapa cinta kalian dengan negara Indonesia..
Jawab pertanyaan berikut :

1. Tuanku Imam Bonjol adalah pahlawan dari daerah...
2. Kalimat pertama pada teks proklamasi diusulkan oleh...
3. Dimanakah Moh. Hatta dilahirkan...
4. Apa nama buku yang pernah diterbitkan oleh R.A Kartini...
5. Setiap tanggal berapa Hari Pahlawan Nasional diperingati...

***Jawaban kuis dapat dikirim melalui email aprilia.widya.sari@music.yamaha.com atau diserahkan langsung ke staff Education di Training Center. Tulis nama, section dan no.id pada jawaban yang dikirimkan.**

Jawaban Buletin YMMA edisi 111:

1. Negara terluas di dunia adalah **Rusia**
2. Gunung tertinggi di dunia adalah **Gunung Everest**
3. Kota terpadat di dunia adalah **Tokyo, Jepang**
4. Penemu komputer adalah **Charles Babbage**
5. Sebuah papan catur memiliki kotak-kotak tempat bidak sebanyak **64 kotak**

Pemenang Kuis :
Edisi 111 : Marisa Panca Safitri (PC)
***Hadiah dapat diambil di Training Center**

Daftar Isi

Profil.....3
- Dwi Astuti Sulistyorini

Rekan Kita.....5
- Syaefulloh

Galeri Aktivitas.....6
- Yuk Senam Radio, Taiso ala Jepang!
- Perbedaan Fatty Liver dan Gangguan Lambung
- Budaya Toksik
- Mengenal Program Jaminan Kematian

Baby&Mom.....17
- Bermain Video Game Bermanfaat Bagi Perkembangan Anak? Emang Bener?

Instruktur Kita.....20
- Fault Tree Analysis (FTA)

Info Kreatif.....22
- Resep Cupcake Buah

Puisi.....24
- Bagian ku
- Melepas
- Dialog Dini Hari

Terus Bergerak



Dwi Astuti S.

Halo sobat YMMA.. Ada yang tahukah, foto di sampul bulletin kita kali ini siapa? Yaaa...Beliau adalah Ibu Dwi Astuti Sulistyorini, Assistant Manager di bagian Quality Assurance (QA). Perempuan yang akrab dipanggil Bu Rini ini lahir pada bulan Desember di Jakarta dan merupakan anak kedua dari tiga bersaudara.

Lulusan S1 Teknik Kimia, Universitas Jayabaya ini memiliki hobi travelling. Bu Rini sering mengunjungi tempat-tempat wisata seperti pantai, gunung, museum, dan lokasi bersejarah. Ada pengalaman mengesankan saat Beliau berada di NTT (Nusa Tenggara Timur). Dalam perjalanan menuju suatu tempat wisata, Bu Rini melewati daerah yang masih sepi dan jauh dari kota. Di situ, Beliau bertemu dengan anak-anak SD setempat yang bersekolah dengan menggunakan seragam yang sudah lusuh, bahkan sobek, dan tidak semua beralas kaki. Bukunya pun sebagian tidak dibawa dengan tas namun dipegang dengan tangan. Meskipun begitu, mereka tetap ramah menyapa dengan tulus dan ceria sambil melambaikan tangan saat berjumpa. Sapaan yang jarang ditemui di kehidupan perkotaan. Ini memberi kesan dan cerita tersendiri bagi Beliau.

Pengalaman menarik lainnya adalah saat Beliau berada di jenjang SLTA. Perempuan yang saat kecil bercita-cita menjadi arsitek ini pernah dihukum sekelas oleh danton (komandan pleton)-nya untuk berdiri di lapangan menghadap bendera karena tidak ada yang mengaku menggores Mading (Majalah Dinding) Sekolah dengan cutter saat siang hari.

Selain travelling, perempuan yang saat ini tinggal di daerah Cibubur ini juga gemar membuat kerajinan tangan crafting seperti patchwork, quilting, dan sashiko. Berbagai hasil karyanya dapat kita lihat di sosial media dan sudah banyak digunakan oleh orang lain. Bu Rini juga sering mengikuti workshop crafting dan membatik untuk meningkatkan skillnya. Keren ya..

Wanita yang pernah menjadi asisten dosen praktikum kimia dan bakteriologi di kampusnya ini bergabung dengan YMMA di tahun 2002 sebagai Staff Material Process Engineering di bagian Production Engineering. Sebelum bekerja di YMMA, Beliau juga pernah bekerja di suatu perusahaan farmasi selama dua tahun.

Dalam melaksanakan setiap pekerjaannya, Bu Rini berusaha melaksanakan tugas dan tanggung jawab yang diberikan dengan sebaik mungkin, serta berusaha mengikuti setiap kegiatan yang mendukung pekerjaan yang ditugaskan. Meskipun begitu, komunikasi antar bagian yang dirasa masih kurang menjadi salah satu tantangan yang perlu Beliau hadapi.

Selama di YMMA, baik di PE hingga saat ini di QA, wanita yang pernah menjadi salah satu peserta lomba desain seragam antar Yamaha ini selalu berusaha menyenangi pekerjaan yang ditangani. Contohnya saat terjadi permasalahan di line yang terkait material, Beliau selalu berusaha cepat menindaklanjuti dan

Confidential

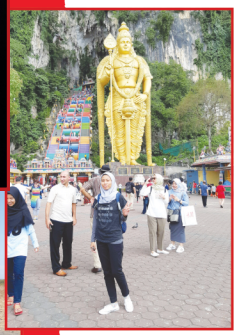
















menganalisa permasalahan yang terjadi. Dari pengalaman inilah, penyuka musik rock, pop, swing, dan jazz ini mengaku banyak mendapatkan ilmu terkait *problem solving*.

Beliau memiliki visi agar YMMA dapat memiliki sistem manajemen mutu yang semakin kuat dan dilaksanakan dengan baik oleh semua bagian, sehingga permasalahan mutu di YMMA dapat berkurang atau bahkan tidak ada lagi. Untuk mewujudkan hal tersebut, beliau bersama tim QMS-nya (*Quality Management System*) terus berusaha menyempurnakan sistem manajemen mutu yang ada dan mengontrol pelaksanaannya.

Menurut wanita yang memiliki hobi mendengarkan musik, fotografi, dan membaca ini, YMMA merupakan perusahaan besar yang memiliki proses lengkap dan menyediakan banyak pelatihan yang memungkinkan karyawannya untuk belajar dan berkembang. YMMA juga sangat memperhatikan karyawan wanita dengan menyediakan ruang laktasi dan loker khusus untuk ibu hamil.

Penyuka kopi, dan *ice cream* ini berharap YMMA dapat terus berkembang dan menjadi lebih besar sehingga terdapat kesempatan yang lebih banyak lagi bagi karyawannya untuk dapat *level up* dari segi grade/ jabatan serta skillnya. Ia juga berharap dapat terus berkontribusi dan menjalankan tanggungjawab yang diberikan dalam bidang QMS dan kalibrasi sehingga target bagiannya dapat tercapai.

Di akhir sesi wawancara, tak lupa Bu Rini mengajak para pembaca untuk tidak takut mencoba, terus belajar dan meningkatkan skill yang dimiliki. Ini sejalan dengan motto hidupnya yaitu "Terus bergerak." Sukses selalu yaa Bu Rini. Semoga Bu Rini sehat selalu dan semua harapan yang belum terwujud dapat segera terlaksana di tahun-tahun mendatang. Aamiin...



Syaefulloh

Lakukan Pekerjaan dengan Tiga Metode

Hai sobat buletin! Pada edisi ini akan mengenal salah satu supervisor yang ada di section Mechanical Parts (MP) yaitu Syaefulloh atau yang akrab dipanggil Mas Aep. Pria yang menempuh pendidikan terakhirnya di salah satu Sekolah kejuruan Negeri di Jakarta jurusan Teknik ini mengawali karir di YMMA pada tahun 2007 sebagai Operator Produksi dibagian Injection Molding selama 2 bulan sebelum akhirnya dimutasikan ke group Dies Maintenance hingga saat ini. Bak pucuk dicinta ulam pun tiba, di YMMA inilah beliau bertemu dengan istrinya dan menikah pada tahun 2014, dan sudah di karuniai 3 orang anak.

Jobdesc Beliau saat ini yaitu bertanggung jawab atas mesin-mesin yang ada di area MP khususnya Dies maintenance dan Injection Molding. Setiap terjadi suatu permasalahan di areanya Beliau langsung berkoordinasi dengan para leader untuk menemukan penyebab dan solusi dari masalah tersebut. Untuk menghilangkan penat selepas bekerja, Mas Aep biasanya suka melihat ikan hias yang ada di akuarium rumahnya, dan bermain serta belajar bersama anaknya.

Selama berada di YMMA, beliau beberapa kali mendapat kesempatan untuk business trip ke luar negeri seperti Jepang, Tiongkok dan India untuk pengecekan Mold baru serta menjadi Trainer di YMIN. Pengalaman berkesannya adalah ketika Mas Aep mengikuti program magang dari YMMA ke negeri Sakura pada tahun 2016 selama 6 bulan. Beliau bercerita ketika ia sedang berjalan-jalan di taman untuk menikmati bunga Sakura, kebetulan bersamaan dengan waktu Sholat dan karena tidak ada tempat peribadatan muslim di sekitar sana serta suasana cukup ramai, beliau meminta tolong temannya untuk menjaganya ketika melakukan sholat dan akhirnya teman-temannya membuat barikade agar tidak ada yang mengganggu. Pengalaman ke Jepang ini juga merupakan momen pertama kalinya Mas Aep melihat salju, bunga Sakura, dan shinkansen.

Kesan pertama kali Mas Aep tentang YMMA yaitu YMMA merupakan perusahaan besar yang memproduksi banyak alat musik. Beliau merasa bersyukur dapat bergabung di perusahaan sebesar dan sekelas Yamaha. Sesuai dengan harapan Mas Aep, YMMA terus mengalami perkembangan dan semakin maju baik secara teknologi, kualitas, maupun kesejahteraan karyawannya. Menurutnya YMMA memiliki banyak inovasi produk dan model yang telah dibuat mengikuti perkembangan zaman. Mungkin sudah ratusan model yang dibuat sejak pertama kali Mas Aep bergabung 15 tahun lalu. Hal ini membuatnya semangat untuk terus belajar dan melakukan perbaikan agar pekerjaan yang dilakukan semakin efektif dan efisien.

Singkat cerita, Pesan Mas Aep untuk para pembaca adalah kita harus selalu melakukan upgrade skill agar hasil pekerjaan yang dilakukan semakin baik. Efeknya pekerjaan yang kita lakukan akan memuaskan baik untuk diri sendiri atau bagian setelah kita. Lakukan pekerjaan dengan tiga metode yaitu: "Jalani prosesnya, Nikmati prosesnya, dan Syukuri hasilnya". Terima kasih atas cerita menarik dan pesan yang disampaikan untuk pembaca. Sehat Selalu, Mas Aep!!

Confidential

Agar Badan Tetap Sehat dan Bugar, Yuk Senam Radio, Taiso ala Jepang!



Sumber gambar : bbc.com

Senam Radio (*Radio Taiso*), pasti teman-teman sudah tidak asing lagi dengan senam ini. Senam ini selalu diajarkan kepada semua karyawan saat pertama masuk bekerja di PT YMMA. Senam ini rutin dilaksanakan setiap 5 menit sebelum pekerjaan dimulai.

Dikutip dari Wikipedia istilah *Radio Taiso* atau *Radio Calisthenics* adalah jenis senam pemanasan yang popular di Jepang. Radio Taiso mulai dipraktikan sejak tahun 1928, dalam rangka memperingati penobatan pemerintahan Kaisar Hirohito yang bergelar Kaisar Showa.

Berdasarkan Federasi Senam Radio Nasional, olahraga di pagi hari memiliki efek yang baik untuk membangunkan sistem tubuh. Biasanya, untuk bangun secara penuh tubuh memerlukan waktu sekitar 3 jam, namun dengan adanya senam ini, fungsi syaraf diaktifkan dan mempercepat peredaran darah ke otot serta otak.

Dan tahukah teman-teman, *taiso* memiliki kontribusi yang sangat besar terhadap kesehatan orang Jepang dan umur panjang orang Jepang pada umumnya, lho!

Ingin sehat dan Panjang umur seperti orang Jepang? Yuk, senam pagi!



Apa itu senam radio?

Senam ini termasuk salah satu bentuk olahraga yang tidak menggunakan peralatan apapun. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kebugaran dan kelenturan tubuh. Karakteristik senam ini adalah singkat, hanya membutuhkan waktu sekitar 3 menit. Gerakannya pun dirancang agar dapat menggunakan keseluruhan otot tubuh dalam waktu yang singkat dan mudah dilakukan siapa saja.

Manfaat

Dengan rutin melakukan senam ala Jepang, bisa mendapatkan segudang manfaat jangka panjang. Yasuo Fukushi, sekretaris jenderal Federasi Radio Jepang Taiso menyebutkan beberapa dampak positifnya, yaitu :

1. Meningkatkan kepadatan tulang.
2. Mengurangi risiko menderita stroke atau serangan jantung.
3. Bentuk fisik orang yang rajin senam Radio (Taiso) akan lebih baik ketimbang yang tidak berolahraga.

Dari penjelasan diatas telah diketahui, ternyata Radio Taiso memiliki segudang manfaat. Yakin masih malas-malasan melakukan gerakan senam ini? Yuk lebih giat dan lebih semangat lagi melaksanakan senam ini saat sebelum memulai pekerjaan. Dengan demikian kondisi badan menjadi sehat dan bugar, sehingga akan tercipta lingkungan kerja yang aman dan nyaman.

#Stay healthy dan stay safe#

#Keselamatan .... OK!

#Kesehatan .....OK!

#Zero Accident .. YOSH!

Sumber artikel : gooddoctor.co.id, tribunnews.com, kaskus.co.id

Confidential



Perbedaan Fatty Liver Dan Gangguan Lambung

Rasa nyeri di ulu hati yang disertai mual dan muntah bisa menjadi tanda Anda mengalami fatty liver atau perlemakan hati. Kondisi ini memang menimbulkan gejala yang hampir serupa dengan gangguan lambung. Nah, agar dapat ditangani dengan tepat, mari kenali perbedaan antara keduanya.

Perbedaan Gejala Fatty Liver dan Gangguan Lambung

Fatty liver secara garis besar dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *fatty liver* alkoholik (*alcoholic fatty liver*) dan nonalkoholik (*nonalcoholic fatty liver*). Sesuai dengan namanya, *fatty liver* alkoholik terjadi pada orang yang sering mengonsumsi minuman beralkohol secara berlebihan, sedangkan *fatty liver* nonalkoholik biasanya terjadi akibat faktor genetik atau keturunan.

Namun, di luar faktor tersebut, ada beberapa kondisi atau penyakit yang bisa meningkatkan risiko seseorang terkena *fatty liver*, yaitu :

- Obesitas
- Resistensi insulin atau diabetes tipe 2
- Kadar kolesterol jahat (LDL) tinggi dan kolesterol baik (HDL) rendah
- Sindrom ovarium polikistik atau PCOS
- Malnutrisi
- Hipotiroid
- Sindrom metabolik

Semua jenis kondisi *fatty liver* umumnya tidak menimbulkan gejala apa pun pada tahap awal. Gejala penyakit ini biasanya baru muncul ketika hati sudah mengalami peradangan dan pembengkakan yang cukup parah. Saat kondisi ini terjadi, *fatty liver* bisa menimbulkan gejala berupa nyeri atau rasa tidak nyaman di ulu hati, mudah lelah, mual, muntah, perut kembung, dan tidak nafsu makan.



Sekilas, gejala *fatty liver* memang hampir serupa dengan gangguan lambung. Padahal, ada perbedaan gejala di antara kedua penyakit tersebut. Misalnya, rasa nyeri akibat gangguan lambung juga bisa dirasakan di ulu hati, tetapi umumnya lebih dominan dirasakan di bagian perut kiri atas.

Selain itu, *fatty liver* juga bisa menyebabkan gejala lain, seperti pembengkakan pada perut akibat pembesaran hati dan mata serta kulit tampak kuning. Gejala-gejala tersebut umumnya tidak ditemukan pada penderita gangguan lambung.

Langkah Diagnosis Fatty Liver

Untuk memastikan apakah gejala yang Anda rasakan disebabkan oleh *fatty liver* atau justru gangguan lambung, Anda perlu melakukan pemeriksaan ke dokter. Untuk menentukan diagnosis, dokter akan melakukan berbagai pemeriksaan, seperti pemeriksaan fisik dan pemeriksaan penunjang, termasuk tes darah untuk memeriksa fungsi hati.

Cara Mengatasi Fatty Liver

Hingga saat ini, belum ada pengobatan untuk menyembuhkan kondisi perlemakan hati. Namun, dokter akan menganjurkan penderitanya untuk memperbaiki gaya hidup agar penyakit ini tidak semakin parah atau menimbulkan komplikasi, seperti sirosis.

Penderita *fatty liver* biasanya dianjurkan untuk membatasi atau berhenti mengonsumsi minuman beralkohol, menjaga kadar kolesterol dan mengontrol gula darah, menjaga berat badan tetap ideal, serta berolahraga secara rutin setidaknya 30 menit sehari. Selain itu, dokter juga akan menyarankan jenis makanan yang lebih sehat untuk memperbaiki kondisi *fatty liver*. Misalnya, mengganti daging merah dengan ayam atau ikan, serta mengonsumsi lebih banyak sayur, buah, kacang, dan biji-bijian utuh.

Vaksinasi hepatitis A dan hepatitis B juga penting diberikan kepada penderita *fatty liver*. Hal tersebut diperlukan untuk melindungi tubuh dari virus yang dapat memperparah kerusakan organ hati.

Hal yang perlu Anda ingat, terapkan gaya hidup sehat untuk mencegah gangguan hati dan jangan sampai salah mengenali gejala *fatty liver* sebagai kondisi lain. Segera periksakan diri ke dokter untuk memastikan penyebab gejala yang Anda alami dan mendapatkan penanganan yang tepat.

Sumber artikel : experd.com

Sumber gambar : greatplacetowork.com, medium.com, corporatevision-news.com

Confidential

BUDAYA TOKSIK



Dalam proses rekrutmen karyawan, kedua belah pihak tentunya saling menilai. Yang merekrut akan menilai si calon karyawan apakah ia dapat membuat kontribusi yang signifikan hingga menjadi pemimpin masa depan? Sebaliknya, calon karyawan menilai perusahaan yang akan merekrutnya ini apakah bisa menjadi tempat mengembangkan talentanya? Apakah ia akan menemukan yang ia cari bila bergabung dengan mereka?

Konsep employability sudah tidak lagi sekadar organisasi yang dapat menjamin hari tua. Dalam suatu pembicaraan di media sosial, ada seorang calon pekerja yang berkomentar, "Saya mau-mau saja pindah pekerjaan, tetapi tidak ke perusahaan yang Anda sebutkan ini. Suasana di perusahaan ini toksik (*toxic*)."

Pembicaraan pun berlanjut dengan tanggapan beberapa orang yang menyebutkan indikasi-indikasi perusahaan toksik. Antara lain, gejala "silo", cari muka, dan sikut-sikutan. Mendengar ini kita mungkin berpikir, bukankah hampir di semua organisasi hal-hal seperti ini dapat terjadi? Pada kondisi sejauh apa kita dapat menyebutnya sebagai toksik?

Kata toksik berkonotasi sangat kuat dan keras. Setiap organisasi tentunya menghindari tersangkut label toksik yang membangkitkan kesan gerah dan terasa beracun ini. Sebuah penelitian di Amerika yang dilakukan MIT menemukan bahwa budaya toksik inilah penyebab utama karyawan meninggalkan perusahaan.

Anda mungkin masih ingat Travis Kallanick, pemimpin Uber yang kontroversial karena beberapa tindakan tidak etis terhadap pengemudi maupun karyawannya sendiri sehingga banyak eksekutif yang meninggalkan perusahaan dan mengakibatkan kerugian yang amat besar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa 58 persen karyawan melakukan resign disebabkan budaya toksik dari perusahaan terdahulunya.

Confidential

Istilah "suka tidak suka, terima saja" sudah tidak bisa berlaku dalam dunia yang semakin kritis dan disruptif ini. Pilihan yang tersedia jauh lebih banyak, *job hopping* pun sudah dipandang hal yang lumrah saat ini. Sebanyak 65 persen gen Z umumnya bertahan kurang dari setahun dalam sebuah organisasi. Angka yang jauh lebih tinggi bila dibandingkan dengan gen X, baby boomers, atau bahkan milenial sekalipun. Untuk itu, organisasi perlu benar-benar mengupayakan budaya yang sehat, positif, dan terus bertumbuh.

Budaya disfungsional

Pada setiap tempat kerja, budaya disfungsional bisa muncul dalam beragam bentuk. Mulai dari *bullying*, berkoalisi yang tidak sehat, sampai praktik-praktik ketidakjujuran dan yang melanggar kode etik. Bahkan, pada masa bekerja secara virtual seperti ini pun, suasana toksik juga bisa terjadi melalui perundungan (*bullying*) dalam bentuk pesan elektronik maupun telepon.

Banyak yang menuduh atasan sebagai penyebab situasi toksik ini. Namun, sesungguhnya kondisi ini dapat disebabkan siapa pun juga pada level apa pun juga. Memang kepemimpinan yang lemah cenderung membiarkan budaya toksik ini terus berkembang karena ia tidak memiliki keberanian untuk mengakhirinya.

Bagaimana bentuk perusahaan disfungsional? Perusahaan berkinerja tinggi dan bergengsi yang bangga dengan budaya bekerja tidak kenal waktu, tanpa sadar telah membangun budaya toksik yang memeras karyawannya. Pesan elektronik berseliweran selama 24 jam penuh, orang dituntut untuk multitasking, pimpinan yang bangga dengan proyek yang bertumpuk, karyawan sakit yang tidak berani untuk beristirahat karena khawatir performanya dinilai jelek adalah salah satu ciri dari budaya toksik.



Confidential



Suasana toksik juga terjadi dalam kebiasaan mencari kesalahan, menyalahkan, dan alergi terhadap kesalahan. Dalam situasi ini, tidak seorang pun mau bertanggung jawab terhadap kejadian tertentu walaupun berada dalam areanya. Sebab, setelah menemukan pelakunya, pembahasan difokuskan pada tudingan kesalahan secara bertubi-tubi tanpa ada yang tertarik untuk membahas "*what next*" agar peristiwa tersebut tidak terulang kembali. Dalam budaya ini, gejala umum yang tumbuh adalah budaya "pokoknya bukan saya" sehingga tidak ada yang mau mengambil risiko.

Budaya yang penuh ancaman seperti ini bisa saja pada mulanya dimaksudkan untuk menegakkan kedisiplinan. Namun, peringatan terhadap pelanggaran yang berbentuk ancaman ekstrem, akan membangun budaya penuh ketakutan dan suasana kerja berubah menjadi kasar serta menghindari tanggung jawab.

Ada juga kebiasaan dalam beberapa lembaga yang membangun kolaborasi dan preferensi dengan golongan tertentu. Bisa dari suku bangsa, agama, bahkan universitas tertentu yang membuat mereka yang di luar golongan tersebut mengalami kesulitan untuk berkembang.

Terakhir, budaya dengan pimpinan yang selalu benar. Pertanyaan dan kritik dianggap vokal dan berbahaya serta bisa membuat mereka tersingkirkan. Pemimpin dengan jelas menunjukkan preferensinya kepada mereka yang memuja-mujanya lepas dari benar ataupun salah tindakannya.



Bisakah kita bayangkan rasa aman karyawan di organisasi-organisasi seperti ini? Karyawan yang tidak mempunyai pilihan lain akan bertahan di perusahaan seperti ini, dan berfokus pada keamanan pekerjaannya tanpa peduli terhadap perkembangan organisasi. Sementara itu, karyawan yang potensial membawa kemajuan organisasi, pasti akan mencari tempat lain yang dapat memberikan kenyamanan bekerja. Bukankah ini sangat merugikan organisasi?

Tempat kerja ideal

Banyak orang khususnya pimpinan perusahaan merasa bahwa kultur mereka baik-baik saja, minimal tidak sampai toksik. Namun, pada zaman ketika para milenial sangat kritis terhadap nilai yang dianutnya dan yang dilihat di tempat kerja, kita harus mengkaji praktik-praktik yang terjadi di organisasi kita. Apakah ada yang sekiranya menciutkan nyali para karyawan?

Salah satu cara untuk mencegah berkembangnya budaya toksik adalah memperkuat komunikasi organisasi. Sistem "*whistle blowing*" karyawan yang menjamin anonimitas dapat memberikan masukan kepada manajemen mengenai kondisi organisasi. Perubahan dalam organisasi juga perlu dikomunikasikan dengan hati-hati dan cermat sambil meraba-rasakan respons karyawan terhadap perubahan tersebut dan sikap terbuka untuk membuat penyesuaian jika diperlukan setelah proses diskusi terjadi.

> "Orang-orang tidak meninggalkan pekerjaaan, mereka meninggalkan budaya kerja yang toksik".
>
> Dr Amina Aitsi-Selmi

Sumber artikel : experd.com

Sumber gambar : greatplacetowork.com, medium.com, corporatevision-news.com

AP (HCD)

Confidential

BPJS Ketenagakerjaan

Mengenal Program Jaminan Kematian

Pada artikel sebelumnya kita telah mempelajari Jaminan Kecelakaan Kerja (JKK) yang merupakan bagian dari jaminan sosial untuk pekerja terdaftar di Badan Penyelenggaraan Jaminan Sosial (BPJS) Ketenagakerjaan. Tidak hanya mempelajari manfaat JKK, tetapi juga artikel tersebut mengulas mengenai prosedur dan persyaratan yang harus dilakukan untuk mendapatkan manfaat JKK tersebut. Kendati negara menjamin perlindungan bagi pekerja yang mengalami kecelakaan kerja, namun tidak berarti kita mengharapkan kondisi tersebut tejadi, oleh karenanya selalu dibutuhkan tindakan mawas diri dan upaya bekerja sesuai prosedur agar terhindar dari kecelakaan kerja.

Di kesempatan kali ini kita akan mempelajari Jaminan Kematian (JKM). Jaminan Kematian merupakan program jaminan sosial yang memberikan manfaat berupa uang tunai yang diberikan kepada ahli waris ketika peserta meninggal dunia saat kepesertaan aktif bukan akibat kecelakaan kerja. Mengapa disebutkan meninggal dunia bukan akibat kecelakaan kerja? Hal ini karena, apabila peserta aktif meninggal dunia akibat kecelakaan kerja maka peserta tersebut masuk ke dalam manfaat Jaminan Kecelakaan Kerja, namun untuk penyebab lainnya seperti sakit, faktor usia dsb akan mendapatkan manfaat Jaminan Kematian.

Adapun manfaat yang dijamin dalam Jaminan Kematian adalah sebagai berikut:

1. Santunan kematian yang dibayarkan sekaligus sebesar Rp 20.000.000,00 (dua puluh juta rupiah);
2. Santunan berkala yang dibayarkan sekaligus sebesar Rp 12.000.000,00 (dua belas juta rupiah); dan
3. Santunan biaya pemakaman sebesar Rp 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah).

Sehingga total nilai manfaat santunan yang akan didapatkan ahli waris peserta aktif adalah senilai Rp 42.000.000,00 (empat puluh dua juta rupiah).

Confidential



Memahami bahwa setiap pekerja merupakan pilar bagi keluarganya, program Jaminan Kematian tidak hanya memberikan santunan bagi peserta tetapi juga memberikan santunan beasiswa bagi anak peserta. Santunan beasiswa diberikan untuk paling banyak 2 orang anak peserta yang diberikan jika peserta telah memiliki masa iuran minimal 3 tahun dan meninggal dunia bukan akibat kecelakaan kerja. Santunan beasiswa diberikan secara berkala dengan besaran manfaat yang disesuaikan dengan jenjang Pendidikan. Adapun besaran manfaat santunan beasiswa tersebut adalah:

1. TK sampai SD/sederajat sebesar Rp. 1.500.000,00/orang/tahun, maksimal selama 8 tahun.
2. SMP/sederajat sebesar Rp. 2.000.000,00/orang/tahun, maksimal selama 3 tahun.
3. SMA/sederajat sebesar Rp. 3.000.000,00/orang/tahun, maksimal 3 tahun.
4. Pendidikan tinggi maksimal S1 atau pelatihan sebesar Rp12.000.000,00/orang/tahun, maksimal 5 tahun.

Pengajuan klaim beasiswa tersebut dilakukan setiap tahun dan apabila anak dari peserta belum memasuki usia sekolah sampai dengan sekolah di tingkat dasar pada saat Peserta meninggal dunia, maka beasiswa diberikan pada saat anak memasuki usia sekolah. Perlu diketahui bahwa santunan beasiswa akan berakhir pada saat anak Peserta mencapai usia 23 tahun atau menikah atau bekerja.



Sumber Gambar: Dreamstime.com

Seluruh manfaat tersebut dapat diterima ahli waris apabila Pemberi Kerja atau ahli waris Peserta melaporkan dan mengajukan permohonan manfaat dengan melengkapi persyaratan dokumen yang telah berhasil diverifikasi oleh BPJS Ketenagakerjaan. Apabila persyaratan dokumen ditemukan ketidaksesuaian maka akan dilakukan pemeriksaaan dalam kurun waktu maksimal 7 (tujuh) hari sejak dokumen diterima.

Mengingat pemberian manfaat sangat bergantung terhadap kelengkapan dokumen, maka sangat penting bagi pekerja untuk memahami persyaratan dokumen apa saja yang dibutuhkan, untuk dapat menginformasikan kembali kepada ahli waris. Sebab pengajuan manfaat diajukan oleh ahli waris yang terdaftar. Sehingga apabila peserta mengalami meninggal dunia, ahli waris dapat mengajukan permohonan manfaat secara mandiri.

Untuk mengetahui prosedur klaim manfaat dan persyaratan dokumen yang dibutuhkan, mari kita simak infografis berikut ini:

NN (IR)



Bermain Video Game Bermanfaat Bagi Perkembangan Anak? Emang Bener?



Dewasa ini, bermain video game telah menjadi salah satu kegiatan yang banyak dilakukan oleh anak-anak hingga orang dewasa, mulai dari menggunakan ponsel hingga menggunakan tablet, computer maupun konsol game itu sendiri.

Inilah yang membuat banyak orangtua melakukan pembatasan, terutama ketika anak-anak bermain video game. Beberapa anak ada yang kurang tidur akibat bermain video game hingga tengah malam dan ada juga yang sampai kecanduan oleh video game. Meskipun orangtua mungkin telah mendengarkan banyak hal buruk seputar bermain video game, sebenarnya kegiatan ini memiliki dampak positif juga lho bagi perkembangan anak, tentunya jika penggunaannya masih dibatasi, dan dilakukan secara sehat! Kira-kira, apa saja manfaat video game untuk anak? Berikut ini ada beberapa manfaat bermain video game bagi perkembangan anak yang sudah coba kita rangkum. Yuk langsung cek informasinya di bawah ini!

1. **Meningkatkan dorongan untuk membaca**

   Dilansir dari Science Daily, sebuah penelitian baru di tahun 2022, menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain video game mendapat sedikit dorongan untuk keterampilan membaca. Ini berlaku bahkan untuk anak-anak yang kesulitan membaca. Para peneliti berpikir bahwa ini mungkin terjadi karena anak-anak perlu mengetahui instruksi teks untuk bermain. Ada juga faktor kesenangan. Misalnya anak-anak yang enggan membuka buku tradisional, mungkin lebih menyukai membaca situs website atau forum internet untuk mendapatkan informasi terbaru tentang permainan favorit mereka. (Namun, ini tidak berarti video game dapat menggantikan buku ya!)

2. **Meningkatkan kecerdasan visual-spasial**

   Kecerdasan visual spasial merupakan salah satu kecerdasan dari delapan kecerdasan manusia. Anak dengan kecerdasan visual spasial menonjol dalam geometri, sehingga pandai membaca peta, memvisualisasikan, membuat, dan memanipulasi sesuatu dalam

suatu ruang, objek, atau bangunan. Menariknya, ada beberapa game seperti Minecraft yang diatur dalam dunia virtual 3D, sehingga harus dinavigasi oleh anak-anak. Hasilnya, anak-anak yang memainkan permainan ini memiliki kesempatan untuk melatih keterampilan visual-spasial mereka. Sehingga dapat menyebabkan pemahaman yang lebih baik tentang jarak dan ruang, seperti yang mungkin dilakukan oleh pilot pesawat, arsitek, bahkan pemain catur.

3. Melatih keterampilan pemecahan masalah

Inti dari setiap video game adalah menyelesaikan tantangan. Banyak game seperti misteri, hingga mengelola kota atau kerajaan virtual, menawarkan anak-anak kesempatan untuk menghadapi masalah dan bekerja untuk menemukan solusi.

Dilansir dari Science Alert, sebuah penelitian yang dilakukan dari University of Electronic Science and Technology of China dan Macquarie University di Sydney di tahun 2015, mengatakan bahwa bermain game meningkatkan keterampilan dan logika pemecahan masalah.

Banyak pemain game yang membutuhkan banyak perencanaan, pemikiran strategis, dan menggunakan logika untuk mencapai tujuan dalam game. Sehingga masuk akal jika mereka akan meningkatkan perkembangan di area otak yang didedikasikan untuk pemecahan masalah dan logika.

4. Meningkatkan koneksi sosial anak baik di dunia nyata dan di online

Beberapa anak mengalami kesulitan menyesuaikan diri dan berteman dalam kehidupan nyata. Dan video game dapat menjadi tempat perlindungan bagi mereka untuk menemukan orang-orang untuk terhubung dengan cara yang positif.

Video game menawarkan "waktu bermain virtual" dengan teman-teman di kehidupan nyata. Selain itu, video game juga bisa memberikan anak-anak sesuatu untuk dibicarakan di sekolah.

Saat ini, permainan adalah topik pembicaraan utama untuk anak-anak, seperti halnya olahraga dan musik. Ketertarikan pada game dapat membantu anak-anak yang kesulitan berinteraksi, menemukan topik untuk didiskusikan.

5. Pengambilan keputusan yang lebih cepat dan akurat

Peneliti dari University of Rochester di tahun 2010 menemukan bahwa video game dapat membantu para gamer membuat keputusan lebih cepat dan lebih akurat, yang dapat diterjemahkan ke dalam kemampuan pengambilan keputusan yang lebih baik dalam kehidupan nyata.

Studi ini juga menemukan bahwa jika anak bermain game aksi, khususnya, ia cenderung membuat keputusan yang lebih cepat dan lebih akurat, daripada non-gamer, dan bahkan terhadap pemain yang memainkan game dengan tempo lambat.

Saat dihadapkan dengan masalah, pemain game aksi 25 persen lebih cepat daripada pemain game lambat, dan keputusan mereka juga lebih akurat. Keterampilan ini dapat berharga di bidang pekerjaan di mana pengambilan keputusan yang cepat sangat penting.

Nah itulah beberapa manfaat bermain video game bagi perkembangan anak. Meskipun bermain game bisa mendatangkan banyak manfaat, memakai gadget berlebihan juga bisa berdampak buruk pada aktivitas sehari-hari yang terhambat dan mengganggu kesehatan mata.

Sehingga penting untuk mengingatkan anak agar istirahat dari layar, idealnya selama 20-30 menit dari setiap jam penggunaan. Karena bagaimana pun juga, waktu layar yang berlebihan dapat menyebabkan iritasi mata dan ketegangan mata. Jangan lupa untuk membatasi juga pemakaian gadget dan bermain video game untuk anak, setidaknya cukup 1-2 jam dalam sehari.

Semoga infonya bermanfaat ya rekan-rekan PT YMMA!



AB (HCD)

Sumber artikel : popmama.com

Sumber gambar: techstory.in, sg.theasianparent.com, bbc.com, yourteenmag.com

Confidential

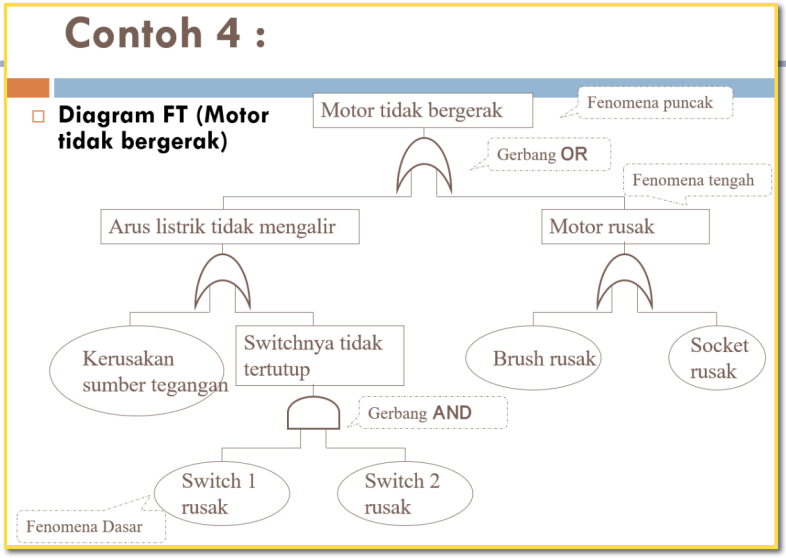
Fault Tree Analysis (FTA)

Salam Mutu...

Pada kesempatan kali ini, kami perkenalkan tentang pengetahuan *Fault Tree Analysis (FTA)*. Apa itu FTA?? FTA adalah singkatan dari *Fault Tree Analysis* atau Analisa Pohon Kegagalan yang merupakan salah satu metode yang paling banyak digunakan dalam keandalan sistem, pemeliharaan dan analisis keselamatan. Digunakan oleh badan peneliti Amerika di tahun 1960-an untuk menganalisa keselamatan dalam pengembangan wahana ruang angkasa, pembangkit listrik tenaga atom dan lain-lain. Saat itu di Jepang juga berkembang suatu alat analisa kerusakan untuk mencegah kejadian berulang, memperjelas penyebab dasar, mendalami mekanisme kerusakan, kegagalan secara logika.

Tujuan utama dari analisis pohon kesalahan adalah untuk membantu mengidentifikasi penyebab potensial kegagalan sistem sebelum kegagalan benar-benar terjadi. Ini juga dapat digunakan untuk mengevaluasi probabilitas peristiwa puncak menggunakan metode analitis atau statistik. Perhitungan ini melibatkan keandalan kuantitatif sistem dan informasi pemeliharaan, seperti probabilitas kegagalan, tingkat kegagalan dan tingkat perbaikan.

Contoh FTA:



Efek yang diharapkan dengan metode FTA:

1. Memperjelas rute terjadinya fenomena keabnormalan, lalu berdasarkan kejadian tersebut, bisa diketahui efek terhadap fenomena keabnormalan dan struktur partnya, sehingga kelemahan penanganan, operasi, keselamatan dan desain menjadi jelas.
2. Penemuan faktor kerusakan pada desain instrumen, sistem; penemuan faktor pengganggu keselamatan, evaluasi akar masalah kerusakan; probabilitas terjadinya fenomena puncak; penemuan fenomena dasar yang besar efeknya terhadap kejadian fenomena puncak, dan lain-lain.

Untuk melakukan FTA komprehensif, ikuti langkah-langkah berikut:

1) Tentukan kondisi gangguan, dan tuliskan kegagalan tingkat atas.
2) Dengan menggunakan informasi teknis dan penilaian profesional, tentukan kemungkinan penyebab kegagalan tersebut terjadi. Ingat, ini adalah tingkat dua elemen karena mereka jatuh tepat di bawah kegagalan tingkat atas di pohon.
3) Terus memecah setiap elemen dengan gerbang tambahan ke tingkat yang lebih rendah. Pertimbangkan hubungan antara elemen-elemen untuk membantu Anda memutuskan apakah akan menggunakan gerbang logika "dan" atau "atau".
4) Selesaikan dan tinjau diagram lengkapnya. Rantai hanya dapat diakhiri dengan kesalahan dasar: manusia, perangkat keras atau perangkat lunak.
5) Jika memungkinkan, evaluasi kemungkinan terjadinya untuk masing-masing elemen tingkat terendah dan hitung probabilitas statistik dari bawah ke atas.

Dengan pengetahuan FTA ini diharapkan semua karyawan dalam menganalisa permasalahan yang terjadi dengan tindakan perbaikan yang lebih tepat dengan harapan tidak terulang kembali masalah yang sama.

Mari kita sama-sama mewujudkan dan mengutamakan "Kepuasan Pelanggan" dengan mewujudkan *Zero Defect*. Mutu ada ditangan Kita dan ingat selalu 3T (Tidak menerima barang NG, Tidak membuat barang NG, dan Tidak mengalirkan barang NG).

Terima kasih. Sampai jumpa lagi dengan materi training lainnya...

SB (QA)

Confidential

Resep Cupcake Buah



Cupcake, cake berukuran kecil ini memang disukai siapa saja. Selain mudah dikonsumsi, cup cake juga bisa dihias beragam rupa untuk menarik perhatian. Selain dihias dengan cream di atasnya, anda bisa menambahkan buah untuk efek segar dan menyehatkan. Siapa tahu ini bisa menjadi ide usaha yang bisa dicoba.

1. Cupcake Lemon



Bahan-Bahan :

- 60 gr tepung terigu
- 3 putih telur
- 75 gr gula pasir
- 1 sdt soda pengembang kue
- 6 kuning telur
- ½ sdm kulit jeruk lemon
- 10 gr susu bubuk
- ¼ sdt baking powder
- 75 gr margarin
- 15 gr tepung maizena
- 1 sdt air jeruk lemon
- 10 gr gula tepung sebagai taburan

Bahan Frosting :

- 25 gr gula bubuk
- 2 sdm kulit jeruk lemon, parut
- 50 gr mentega tawar
- 1 butir telur ayam (ambil putih telur)

Langkah pertama membuat adonan kue dengan mengolesi loyang menggunakan mentega secara merata. Lalu, panaskan dengan suhu 190 derajat celcius agar panasnya lebih merata. Parut kulit lemon dengan bantuan parutan keju, masukkan ke wadah terpisah dan sisihkan. Ayak

bahan-bahan kering lalu saring agar merata. Siapkan wadah baskom lalu masukkan telur, gula pasir, soda pengembang kue hingga mengembang lembut selama 5 menit.

Masukkan tepung terigu dan maizena ke dalamnya lalu aduk dengan kecepatan rendah menggunakan mixer. Masukkan margarin yang telah dilelehkan bersama kulit lemon dan air perasan lemon ke dalamnya. Setelah diaduk merata, masukkan dalam piping bag berbentuk segitiga dan gunting bagian bawahnya.

Siapkan loyang yang sudah dialasi dengan kertas cupcake, masukkan adonan ke dalamnya secara merata hingga adonan habis. Panggang dalam loyang selama 20 menit hingga matang merata.

Untuk frosting, anda bisa memasukkan semua bahan dalam wadah lalu aduk menggunakan mixer dengan keceparan tinggi hingga kaku dan tercampur. Masukkan adonan frosting dalam freezer sambil menunggu kue dingin untuk dihias.

2. Cupcake Stroberi



Bahan-Bahan :

- 225 gr tepung terigu
- 175 gr mentega yang dilelehkan
- 50 gr margarin yang dilelehkan
- 150 gr gula halus
- 40 gr susu bubuk
- 6 butir telur
- 60 ml air hangat
- ½ sdt baking powder
- Selai stroberi untuk isian

Larutkan susu bubuk dengan air hangat, aduk rata dan sisihkan. Campur terigu dan baking powder lalu ayak. Kocok telur bersama gula halus hingga mengembang kaku. Tambahkan tepung terigu, margarin, pasta vanili dan larutan susu, aduk merata. Tuang adonan dalam paper cup di atas loyang lalu isi hingga separuh cetakan. Tambahkan selai stroberi sebagai isian, tutup kembali dengan adonan. Panggang di dalam oven dengan suhu 180 derajat celcius selama 40 menit, cupcake siap disajikan.

Sumber artikel : popmama.com

AN (HCD)

Confidential

Bagian Ku

Waktu pun di mulai bergerak dengan roda
Riuh hentak isapan debu hembusan angin
Andai tanpa kendala bisa kulewati semua
Patahkan beribu derita hinggapi dada
Pandang aku bantu aku hilangkan egomu
Ini tentang kita masa depan kita
Nanti kau paham sempurna nya rekatan kita
Grup ini punya kita...

Talim (WW)

Dialog Dini Hari

Di Surya yang tenggelam
Aku terdiam di sudut ruang
Sembari menata dialog dini hari
Ditemani secangkir kopi
Suara semesta saling bersautan
Membuyarkan semua mimpi tak bertepi
Lelah, aku merasa lelah
Namun, tak sudi untuk menyerah
Berusaha bangkit untuk tetap melangkah
Aku teteplah aku
Punya harap dan mau yang dituju
Kita tak kan sama
Kita punya versi sesuai edarnya
Punya cara dan sudut pandang berbeda
Hari ini aku masih di ruang yang sama
Di ruang yg tak ada makna cerita

Suryanti (MP)

Melepas

Waktu tak pernah berjalan mundur
Ia maju teratur
Temu yang jadi pisah
Dekat yang jadi jauh
Akrab yang jadi renggang
Hingga kecup kening yang jadi kenang

Waktu selalu dinamis
Ia tak selalu manis
Ceria yang jadi muram
Terang yang jadi temaram
Cinta yang jadi benci
Hingga ada yang jadi tiada

Waktu tak pernah ingkar janji
Sekali ia tak ditepati
Ia takkan kembali
Seperti air yang memadamkan api
Bagai pesisir yang disapu tsunami
Hingga tetes air yang jatuh dikedua pipi

Aziz (FGC)

Sumber artikel : pinterest.com

Jago Nulis?
Jago Gambar?

Hai buat kamu semua yang punya hobi bikin puisi, cerpen, komik/ karikatur, artikel traveling, review makanan dll bisa menyalurkan bakat kamu dengan mengirimkan hasil karyamu ke tim kontributor buletin YMMA. Artikel tidak boleh mengandung unsur SARA. Hasil karya kamu akan di muat di buletin YMMA dan bisa dinikmati oleh banyak orang. So tunggu apalagi, segera kirimkan karya-karyamu!



Kirimkan hasil karyamu berupa softfile/hardfile ke email aprilia.widya.sari@music.yamaha.com atau bisa menyerahkan langsung ke Office Training Center