

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengelolaan sumber daya manusia (SDM) sangat penting untuk mengantisipasi kebutuhan industri di masa yang akan datang. Hal tersebut dikarenakan manusia merupakan komponen utama dalam menggerakkan, melakukan, dan mewujudkan tujuan organisasi atau perusahaan. Tujuan tersebut tentunya diiringi nilai-nilai perusahaan yang akan membentuk budaya organisasi. Secara khusus, budaya yang ada di dalam perusahaan dipengaruhi oleh perilaku SDM yang proaktif, sehingga perusahaan dapat mengambil tindakan yang tepat sasaran dan tepat waktu jika sewaktu-waktu dihadapkan dengan perubahan. Oleh karena itu, calon pekerja harus dipastikan memiliki kapasitas yang sesuai dalam mencapai visi perusahaan. Kapasitas yang dimaksud adalah SDM yang unggul dan kompeten, serta memiliki produktivitas kerja yang didasarkan pada pengetahuan dan keterampilan, sehingga calon pekerja mampu bertanggungjawab dalam mengeksekusi dan menyelesaikan pekerjaan secara maksimal (Tampubolon, 2016, p. 2).

Sebagai seorang mahasiswa, mempertajam pengetahuan dan keterampilan harus terus diasah agar mampu menjadikan diri sebagai SDM yang bermanfaat bagi banyak pihak. *Lifelong learning* atau pembelajaran sepanjang hayat menerapkan konsep belajar berkesinambungan dalam cakupan belajar secara normatif dan informal di lingkungan keluarga, pendidikan, pekerjaan, atau hidup bermasyarakat (Hoerniasih, 2019, p. 32). Salah satu cara yang dapat dilakukan penulis sebagai seorang pelajar untuk menerapkan konsep pembelajaran tersebut adalah dengan mengikuti program magang. Praktik kerja atau magang merupakan kegiatan pembelajaran praktis dan nyata yang dapat diikuti mahasiswa dalam suatu perusahaan atau industri, sehingga *hard skill* dan *soft skill* yang terdapat dalam setiap individu mampu menjadikan mahasiswa tersebut sebagai lulusan

yang kompeten sesuai dengan keahliannya (dalam situs Kampus Merdeka). Atas dasar tersebut, penulis memutuskan untuk mengambil kesempatan magang di Malam Minggu Group yang merupakan perusahaan restoran waralaba.

Industri *Food and Beverage* (departemen jasa pelayanan dan penyajian makanan dan minuman) menjadi satu bisnis pilihan yang sangat diminati para pelaku UMKM di Indonesia. Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan, industri *Food and Beverage* mengalami kenaikan sebesar 2,54% mencapai 775,1 triliun sejak pandemi Covid-19 di tahun 2020 sampai 2021. Disisi lain, Kementerian Perindustrian mencatat bahwa pertumbuhan industri restoran dan rumah makan mencapai 3,68% pasca pandemi di tahun 2022 (Putri, 2023). Data tersebut membuktikan bahwa kuliner Indonesia sangat berpotensi dalam memajukan ekonomi kreatif. Konsep kuliner yang disajikan dalam ekonomi kreatif bukan lagi sekadar solusi dalam memenuhi kebutuhan primer manusia, tetapi juga sudah menjadi gaya hidup (Aaker dalam Auliya, et al., 2017, p. 191). Oleh karena itu, ekonomi kreatif merupakan wadah yang tepat bagi setiap pelaku bisnis dalam memberikan kebaruan ide dan pengetahuan untuk menghasilkan suatu barang atau jasa melalui kreativitas. Hingga tahun 2023, data yang didapat dari Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (dalam *socialdaily.id*) menunjukkan sudah ada 114,7 juta pelaku UMKM dengan usaha berjalan sebanyak 65,4 juta UMKM di Indonesia.

Menimbang peranan penting UMKM sebagai tulang punggung ekonomi nasional, Malam Minggu Group terus mengencarkan inovasi menu makanan dan minuman sejak tahun 2019. Bagi perusahaan, sektor *Food and Beverage (F&B)* dianggap sebagai sektor bisnis yang absolut dalam menggerakkan roda perekonomian Indonesia. Malam Minggu Group menyadari bahwa eksistensi perusahaan berada di tengah revolusi *digital* yang begitu kuat dan serba cepat, di mana masyarakat mendapat banyak tawaran atas kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan transaksi jual beli. Evaluasi yang dilakukan perusahaan membuat Malam Minggu Group memiliki *line of business*, salah satunya adalah bekerja sama dengan berbagai media publikasi, pemesanan, dan pembayaran. Lini

bisnis tersebut melibatkan peranan *graphic designer* dan *marketing* untuk meningkatkan kemampuan perusahaan agar tetap *up to date* terhadap *trend* kuliner, memanfaatkan teknologi secara bijak, mengenali karakter konsumen, hingga mempelajari lingkungan bisnis.

Agar dapat memenuhi lini bisnis perusahaan yang memerlukan keterlibatan tenaga kerja berkarakter, Malam Minggu Group mewujudkan rencana-rencana perusahaan dengan merekrut karyawan untuk posisi *graphic design intern*. *Graphic design* adalah bidang studi dari metode komunikasi visual yang mempelajari konsep, rupa, dan komposisi yang dituangkan dalam berbagai wujud elemen grafis. Penerapan keilmuan Desain Komunikasi Visual di Malam Minggu Group memiliki fokus untuk membangun *brand awareness* perusahaan sebagai *digital start-up food and beverage company* melalui konten promosi media sosial, desain kemasan, kebutuhan *partnership*, hingga desain interior. Hasil proyek yang sudah dibuat juga dapat dimasukkan ke dalam *portfolio* pribadi sebagai bukti pengalaman magang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dimaksudkan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Magang membuka peluang bagi mahasiswa untuk berkontribusi secara langsung di perusahaan dengan menerapkan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari di lingkungan universitas. Selain itu, mahasiswa juga akan mendapatkan pengalaman yang berbeda ketika melaksanakan magang, di mana kompetensi mahasiswa diuji dengan memahami visi, nilai, dan kebutuhan perusahaan.

Kegiatan magang merupakan tahap awal bagi mahasiswa sebelum melanjutkan perjalanan karir ke jenjang yang lebih jauh. Secara spesifik, pelaksanaan magang di Malam Minggu Group bertujuan untuk memahami skema kerja perusahaan. Melalui kegiatan magang, penulis dapat meningkatkan *soft skill* dalam memperluas relasi, manajemen waktu untuk mencapai *work-life balance*, serta melatih komunikasi dan kerja sama dalam mengkoordinasikan

pekerjaan kepada tim. Tak hanya itu, penulis juga dapat mempertajam *hard skill* dalam mengolah ide visual kreatif dan mengoperasikan setiap *software* untuk menciptakan karya desain, sehingga hasil akhir dari kegiatan magang tersebut dapat menambah isi portfolio desain penulis yang akan mempermudah penulis ketika melakukan proses pencarian kerja.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode pelaksanaan magang berlangsung selama 6 bulan, terhitung sejak tanggal 16 Juni 2023 hingga 16 Desember 2023. Proses kerja magang di Malam Minggu Group menerapkan sistem *WFO (work from office)* yang berlokasi di Graha Malam Minggu BSD City, Jalan Waru No. 100, Ciater, Kecamatan Serpong, Tangerang Selatan, Banten 15310. Peserta magang diwajibkan untuk datang ke kantor setiap hari Senin sampai Jumat dengan durasi kerja normal yaitu 8 jam mulai pukul 09.00-18.00 WIB. Pada beberapa hari, terdapat penambahan waktu sebanyak maksimal 4 jam dikarenakan lembur. Perusahaan memiliki jam istirahat pukul 12.00-13.00 WIB. Toleransi keterlambatan yang diberikan perusahaan adalah maksimal 15 menit dari waktu presensi. Konfirmasi kehadiran dilakukan dengan absensi melalui mesin *fingerprint*.

Peserta magang diliburkan setiap hari Sabtu. Apabila diperlukan, peserta magang akan diminta kehadirannya untuk datang di hari tersebut, baik untuk menyelesaikan tugas yang mendesak, mengikuti seminar/*training* data, atau *meeting* yang sudah dijadwalkan. Hari libur juga termasuk tanggal merah atau libur nasional sesuai dengan ketentuan pemerintah. Jika peserta magang berhalangan hadir di hari kerja karena alasan atau kebutuhan tertentu, perusahaan bisa memberikan dispensasi dengan catatan peserta magang wajib melaporkan ketidakhadirannya pada atasan dan HRD, selambat-lambatnya 1 hari sebelum, disertai pernyataan izin melalui Google Form. Sanksi berupa pemotongan gaji akan dikenakan jika peserta magang melanggar peraturan yang berlaku di perusahaan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dibagi dalam 3 tahap seperti yang diuraikan penulis di bawah ini:

1) Pra-magang

Penulis mengawali masa magang dengan mengikuti pra KRS pada hari Jumat, 14 April 2023 dan mengambil *Internship Track 1* (Magang Merdeka). Di hari yang sama, penulis mendaftarkan diri melalui Google Form agar dapat mengikuti pembekalan magang dan menghadiri pembekalan magang tersebut pada hari Selasa, 9 Mei 2023 pukul 13.30-17.00 WIB yang diselenggarakan di *Function Hall Lobby A Universitas Multimedia Nusantara*. Pembekalan magang bersifat wajib agar dapat memperoleh SPKM sebagai syarat mengikuti sidang magang.

Setelah rangkaian tersebut, penulis mulai mencari lowongan *graphic design intern* di berbagai perusahaan dengan mengikuti ketentuan dari universitas sebanyak maksimal 10 perusahaan. Kemudian, penulis diminta untuk menuliskan *list* perusahaan yang dipilih ke dalam Google Spreadsheet untuk mendapat *approval*, apakah perusahaan yang dipilih memenuhi kriteria prodi atau tidak (berdasarkan proses yang dilewati penulis bersama dosen pembimbing akademik). Jika sudah mendapat *approval*, selanjutnya adalah mendaftarkan perusahaan ke *website* Merdeka untuk mendapatkan *form* MBKM 01 (Surat Pengantar MBKM). Penulis kemudian mengisi data diri sebagai peserta magang, data perusahaan dan *supervisor* magang untuk mendapatkan *form* MBKM 02 (Kartu MBKM).

Berdasarkan peraturan yang ditetapkan universitas, periode pencarian dan pengajuan perusahaan magang dimulai dari bulan Mei 2023 (terhitung sejak hari pembekalan magang) sampai

dengan 7 Juli 2023. Batas penerimaan mahasiswa di perusahaan sebagai peserta magang adalah 28 Juli 2023. Selama periode tersebut, mahasiswa harus mempersiapkan dokumen yang diperlukan untuk melamar, seperti CV dan *portfolio*. Setelah mengirim lamaran dan mendapat panggilan, maka calon mahasiswa magang akan melaksanakan *interview*.

Setelah dokumen disiapkan, penulis mulai mencari dan mempelajari *requirement* yang dibutuhkan pada perusahaan pilihan untuk melamar magang sebagai *graphic design intern*. Platform yang digunakan sebagai sarana pencarian tempat magang adalah LinkedIn dan Instagram. Adapun tiga perusahaan prioritas yang penulis inginkan sebagai tempat melaksanakan magang yaitu PT. Kalbe Farma, Kopi Kenangan, dan Malam Minggu Group. Alasan pemilihan ketiga tempat tersebut adalah karena penulis tertarik untuk bekerja di perusahaan farmasi dan *food and beverage*.

Penulis mengirimkan surat lamaran ke PT Kalbe Farma dan Kopi Kenangan pada hari Senin, 5 Juni 2023. Sambil menunggu balasan *email*, penulis tetap mengirimkan *email* ke perusahaan pilihan yang berbeda. Setelah 2 minggu, tidak ada balasan *email* dari PT Kalbe Farma maupun Kopi Kenangan mengenai lamaran yang diajukan oleh penulis. Sehingga, penulis memilih untuk melanjutkan proses melamar magang di Malam Minggu Group.

Pada 25 Mei 2023, Malam Minggu Group membuka lowongan magang untuk posisi *graphic design intern*. *General requirements* yang diperlukan untuk melamar pada posisi tersebut adalah mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual minimal semester 5, komunikatif, kreatif, dan inisiatif, serta memiliki pengalaman di bidang desain (di dalam atau luar kampus). Secara geografis, Malam Minggu Group lebih mengutamakan calon karyawan magang yang berdomisili di Tangerang Selatan.

Proses melamar di Malam Minggu Group diawali dengan mengirimkan CV dan *portfolio* melalui Google Form yang tercantum di postingan Instagram milik perusahaan pada tanggal 28 Mei 2023. Setelah mengirimkan lamaran, perusahaan menghubungi penulis pada tanggal 31 Mei 2023 via WhatsApp perihal *interview online*. Tahap *interview online* telah dilaksanakan via Google Meet bersama Hana Vinie Wardhani selaku *Supervisor Marketing Communication* pada hari Senin, 5 Juni 2023, pukul 15.15 WIB.

Pada tanggal 6 Juni 2023, pihak perusahaan mengundang penulis untuk mengikuti *interview offline* berupa tes desain. *Interview offline* dilaksanakan pada Kamis, 8 Juni 2023, di Graha Malam Minggu pukul 10.30 WIB. Pelaksanaan tes berdurasi 60 menit didampingi oleh Hana Vinie. Tepat setelah tes dilaksanakan, beliau mengumumkan hasil keputusan penerimaan magang.

Penerimaan magang diikuti dengan menandatangani surat perjanjian kontrak dan penjelasan lisan terkait gambaran umum mengenai detail pekerjaan yang akan dilakukan karyawan magang pada divisi *graphic design*. Disamping itu, Gilang Setyo Wibowo selaku *Human Resource Development* juga meminta penulis untuk melengkapi berkas-berkas yang diperlukan perusahaan untuk melakukan konfirmasi penerimaan kerja sebagai karyawan magang.

Penulis mendapatkan *Letter of Acceptance* dari Revaldi Sanjaya selaku kepala divisi *Legal*. *LoA* tersebut diunggah ke *website* merdeka agar penulis dapat mengisi *daily task* dengan segera. Penulis wajib secara rutin meng-*input* apa yang dikerjakan dan mencatat jumlah jam kerja setiap harinya. Ketentuan teknis ini merupakan prasyarat yang harus dipenuhi agar penulis dapat melaksanakan evaluasi 1 dan evaluasi 2.

Menuju evaluasi 1, penulis harus sudah melaksanakan bimbingan sebanyak minimal 4 kali dengan dosen pembimbing, menuntaskan minimal 200 jam kerja, serta mengunggah laporan bab 1 dan 2 yang dilengkapi dengan pengesahan laporan oleh dosen pembimbing dan supervisor tempat kerja magang. Menuju evaluasi 2, jumlah bimbingan harus sudah terpenuhi sebanyak 8 kali, menempuh total 800 jam kerja atau setara dengan 20 SKS, dan melengkapi keseluruhan laporan.

2) Magang

Setelah berhasil melewati tahap *interview* dan tes desain, periode magang sebagai *graphic design intern* di Malam Minggu Group dimulai pada tanggal 16 Juni 2023 dengan sistem kerja *work from office*. Posisi *graphic design intern* berada dalam divisi *design* di bawah departemen *marketing communication* dengan dua anggota magang internal, yaitu Rei Arya dan penulis. Pada departemen ini, divisi *design* berinteraksi secara langsung dengan divisi *marketing communication*.

Penulis melaksanakan *on boarding* di hari pertama untuk memperkenalkan *intern* pada lingkungan perusahaan, pengenalan *software*, rincian *jobdesc*, dan *PIC*. Tidak ada *training* untuk divisi *graphic design*, tetapi langsung mengerjakan proyek pertama sesuai arahan Hana Vinie berupa *brief* desain dari klien eksternal yang memiliki bisnis *non-F&B*.

Software penunjang desain yang biasa digunakan di Malam Minggu Group adalah Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign dan Blender. Namun, penulis lebih memilih untuk menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Preferensi atas pemilihan kedua *software* tersebut dikarenakan penulis lebih *familiar* dengan *tools* yang ada, serta keduanya lebih fleksibel

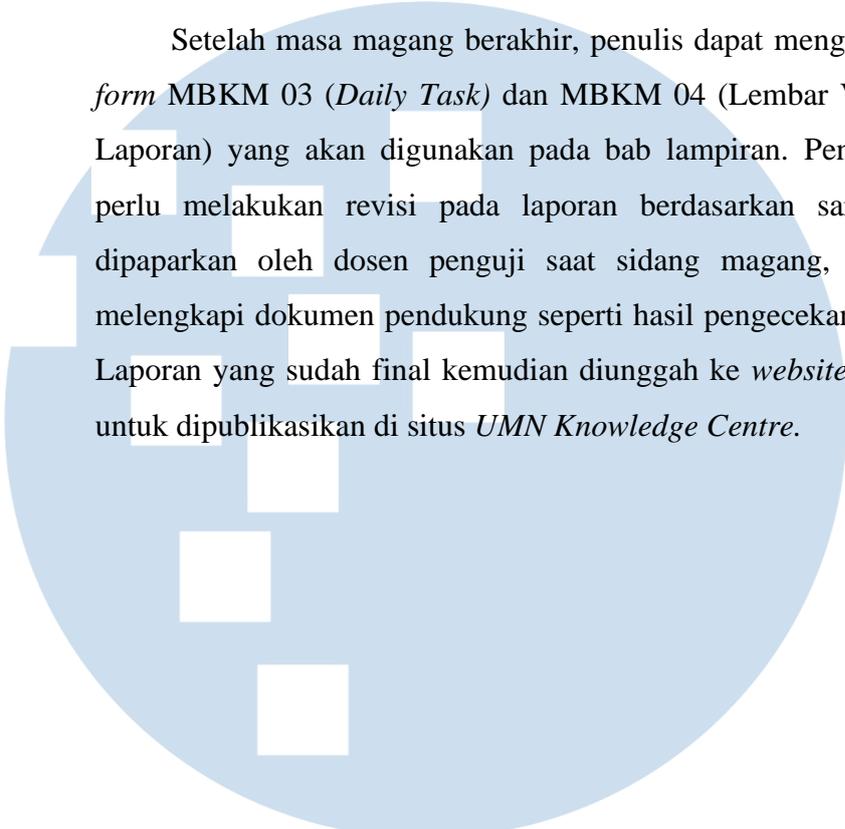
untuk setiap kebutuhan konten. Adobe Illustrator dipilih karena memiliki keunggulan untuk *layouting*, modifikasi *shape*, dan hasil desain dalam bentuk vektor. Sementara itu, Adobe Photoshop digunakan ketika dalam proses mendesain diperlukan teknik *digital imaging* atau *adjustment color grading* pada elemen foto.

Fokus divisi *graphic design* secara umum adalah membangun citra visual untuk setiap *brand*, baik yang sudah berjalan atau *new launching*. Pengerjaan ini mencakup pembuatan desain media sosial (*Instagram feeds*, *Instagram highlights*, *app banner*, *logo and mascot concepting*) dan desain media cetak (*banner*, *poster*, *booth backdrop*, *packaging*). *Timeline* dalam pengerjaan setiap proyek memiliki durasi yang berbeda satu sama lain berdasarkan skala prioritas yang ditentukan oleh *supervisor* atau divisi *partnership associate*. Namun, biasanya *supervisor* sudah menetapkan *list* dan target untuk setiap pekerjaan yang dilakukan.

Para *intern* diberikan akun G-mail untuk mengakses semua keperluan asset visual. Proses pengerjaan desain wajib dilaporkan ke Hana Vinie sebagai bentuk *progress tracking* dengan cara mengirimkan *screenshot preview artboard* untuk menerima masukan dan revisi. Jika terdapat revisi, *supervisor* berperan dalam menjabarkan secara rinci bagian mana yang harus diperbaiki, juga memberikan referensi visual untuk mempermudah proses perbaikan desain. Eksplorasi visual juga dapat dilakukan secara mandiri dengan menonton tutorial di *internet*. Hasil pekerjaan yang sudah selesai kemudian dikembalikan ke *supervisor* dengan mengirimkan *final output* dalam format tertentu (JPG, PNG, atau PDF) melalui WhatsApp untuk kemudian diajukan ke *CEO*.

3) Pasca-magang

Setelah masa magang berakhir, penulis dapat meng-*generate form* MBKM 03 (*Daily Task*) dan MBKM 04 (Lembar Verifikasi Laporan) yang akan digunakan pada bab lampiran. Penulis juga perlu melakukan revisi pada laporan berdasarkan saran yang dipaparkan oleh dosen penguji saat sidang magang, termasuk melengkapi dokumen pendukung seperti hasil pengecekan turnitin. Laporan yang sudah final kemudian diunggah ke *website* merdeka untuk dipublikasikan di situs *UMN Knowledge Centre*.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA