

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebelum menyelesaikan proses studi, terdapat upaya universitas dalam menciptakan individu-individu yang terampil, memiliki *skill*, dan siap menjalani dunia pekerjaan yang *professional* yaitu dengan mengadakan program kerja magang di perusahaan untuk mahasiswa. Program praktik kerja magang merupakan kegiatan lapangan untuk memberikan pengalaman dan wawasan kepada mahasiswa sebelum akhirnya benar-benar terjun ke dunia kerja nyata. Banyak penelitian yang telah membuktikan bahwa mahasiswa yang melakukan kerja magang memiliki kompetensi yang meningkat, seperti dalam komunikasi, kemampuan beradaptasi, mengelola kerja tim, bersosialisasi, dan ketelitian dalam bekerja (Rugaiyah, 2011). Sudah banyak universitas di Indonesia yang mewajibkan mahasiswa untuk melakukan magang sebagai syarat kelulusan, salah satunya adalah Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Sebagai dukungan, UMN memberikan kemudahan dengan memperbolehkan mahasiswa menentukan perusahaan apa yang diinginkan sebagai lokasi kerja magang.

Dari banyaknya pilihan jenis, penulis tertarik dengan perusahaan yang bergerak dalam bisnis elektronik atau *digital marketing*. Hal ini disebabkan karena seiring berjalannya waktu, teknologi informasi mengalami perkembangan pesat dan dapat membantu berbagai aspek dalam kehidupan. Keefektifan membuat masyarakat beralih ke media *online* termasuk dalam kegiatan dagang atau bisnis. Berdasarkan data Kementerian dan Informatika (Kemkominfo), pertumbuhan *e-commerce* di Indonesia mencapai 78% dan meningkat tajam ke 91% selama pandemi. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan dagang secara *online* memiliki keuntungan yang bagus bagi para pelaku usaha, konsumen, serta ekonomi *digital* di Indonesia. Seiring dengan semakin meningkatnya minat masyarakat dalam memenuhi kebutuhan secara *online*, maka semakin tinggi pula persaingan antar

marketplace di Indonesia. Banyak usaha dan inovasi yang dilakukan oleh *platform marketplace* dalam mendapatkan keuntungan dan menciptakan manfaat yang maksimal.

PT. Omni Digitama Internusa atau lebih dikenal dengan ruparupa merupakan salah satu *e-commerce* di Indonesia yang berdiri sejak tahun 2016. Berbeda dengan *marketplace* lain yang menjual berbagai macam kebutuhan, ruparupa merupakan *omni-channel* yang berfokus menjual berbagai *furniture* dan perabotan rumah tangga dari merek dibawah naungan Kawan Lama Group yaitu ACE, Informa, Toys Kingdom, Pet Kingdom, Ataru, Selma, Pendopo, dan masih banyak lainnya. Selain ruparupa, terdapat berbagai kompetitor lain yang juga menawarkan kebutuhan perabotan rumah tangga serta menyediakan layanan belanja *online* seperti IKEA, Dekoruma, dan Fabelio. Hadirnya kompetitor ini pada akhirnya meningkatkan motivasi para *marketplace* untuk memperkuat dan mempertahankan identitas mereka dengan melakukan *branding* secara konsisten pada seluruh media. Tampilan visual dalam *content marketing* harus dibuat berbeda, menarik, dan edukatif kepada konsumen agar dapat memikat audiens yang tepat, dan mendorong mereka menjadi *customer* (Huka, 2021). Oleh karena itu, diperlukan *creative designer* yang baik untuk dapat menciptakan tampilan konten berkualitas.

Alasan penulis memilih tempat magang ini karena adanya lowongan di Kawan Lama Group yang penulis temukan pada situs karir Kawan Lama serta menerima tawaran pada LinkedIn oleh salah satu HRD Kawan Lama. Penulis melihat peluang mengembangkan potensi yang dimiliki, serta melihat adanya kesempatan dalam mempelajari hal baru sebagai Creative Designer. Melalui praktek kerja magang di ruparupa, penulis berharap dapat menerima pembelajaran lebih lanjut terkait bidang desain dalam kegiatan *branding* dan marketing untuk bekal kerja di masa depan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dilakukannya praktek kerja magang yang penulis lakukan pada ruparupa (PT. Omni Digitama Internusa) antara lain:

1. Memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Mengimplementasikan hasil pembelajaran Desain Komunikasi Visual dari Universitas Multimedia Nusantara di ruparupa.
3. Memperoleh pemahaman lebih dalam terkait penerapan desain dalam dunia kerja.
4. Mengasah kemampuan untuk mengartikan *brief* ke dalam tampilan visual serta menciptakan karya yang kreatif dan inovatif.
5. Menjalin koneksi dan menambah relasi dengan orang-orang pada lingkungan baru.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah uraian waktu pelaksanaan praktek kerja magang yang penulis jalani di ruparupa sebagai Creative Designer:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di ruparupa (PT. Omni Digitama Internusa) dilakukan selama 6 bulan, terhitung dari tanggal 17 Juli 2023 sampai dengan 16 Januari 2024. Selama menjalani magang, penulis dibimbing oleh Lena Sabrina selaku Brand Manager. Waktu kerja di ruparupa adalah setiap hari Senin-Jumat dengan durasi 8 jam kerja dan 1 jam istirahat. Jam mulai kerja berada di rentang 08.00-09.00 WIB dan waktu selesai menyesuaikan dengan ketentuan durasinya, sehingga apabila karyawan memulai kerja pada pukul 08.00 WIB, maka sudah dapat mengakhiri waktu kerja pada pukul 17.00 WIB. Penulis ditempatkan sebagai Creative Designer dan tergabung dalam tim Brand dan Media Sosial pada departemen Marketing ruparupa. Sistem kerja untuk pemagang di ruparupa masih menggunakan dengan metode *hybrid*. Tiap tim memiliki ketentuan *Work From Office*

(WFO) dan *Work From Home* (WFH) yang berbeda namun pada tim Brand dan Media Sosial, penulis menerapkan metode 3 hari WFO dan 2 hari WFH. Kantor ruparupa berada di Lantai 2 kantor pusat PT. Kawan Lama Sejahtera, Jl. Puri Kencana No.1, Meruya, Kembangan, Jakarta 11610.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum mulai melaksanakan kerja magang, penulis mengalami beberapa tahapan yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan PT. Omni Digitama Internusa. Tahap awal dimulai dengan penulis mengikuti pembekalan magang yang diadakan oleh Kaprodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Setelah menerima informasi yang diperlukan untuk mengikuti kerja magang, penulis melakukan *Pre-Enrollment* dengan memilih MK Internship sesuai dengan persetujuan Dosen Pembimbing Akademik (PA). Lalu, penulis melakukan pendaftaran ke merdeka.umn.ac.id yaitu registrasi untuk aktivitas Internship Track 1. Setelah melakukan registrasi, penulis mengajukan tempat magang pada situs merdeka.umn.ac.id dengan ketentuan maksimal 10 tempat untuk setiap pengajuan. Team magang selanjutnya melakukan pemeriksaan terhadap nama-nama dan latar belakang perusahaan yang penulis diajukan.

Setelah menerima persetujuan tempat kerja magang dari Universitas Multimedia Nusantara, penulis menerima MBKM 01 yaitu Surat Pengantar Magang. Selanjutnya penulis mengikuti tahap awal perekrutan Kawan Lama dimulai dari mengisi data pada situs, mengirimkan Curriculum Vitae dan surat lamaran kerja, serta portofolio ke situs karir.kawanlamagroup.com. Pada situs perekrutan tersebut, prosedur awal yang wajib dilakukan adalah psikotes, sehingga penulis mengikuti psikotes dan dilanjutkan dengan proses *screening* CV dan portofolio. HRD dari perusahaan Kawan Lama mengontak penulis dan mengatur jadwal pertemuan untuk melakukan *interview* dengan User (Kak Lena Sabrina). Dari pertemuan tersebut, penulis diberikan *assignment* untuk dikerjakan selama maksimal 5 hari. Setelah mengirimkan hasil *assignment*, HRD (Kak Gabriella Gladysca) memberikan informasi

penerimaan kepada penulis kemudian memandu penulis untuk mengurus seluruh kebutuhan administrasi dan memberikan Surat Penerimaan Magang. Penulis selanjutnya mengisi MBKM 02 yaitu Kartu Magang Mahasiswa pada situs merdeka.umn.ac.id yang terdiri atas data lengkap perusahaan dan tempat untuk mengunggah Surat Penerimaan Magang. Setelah menyelesaikan seluruh administrasi, penulis menerima jadwal memulai magang dan mengunjungi kantor pusat PT. Kawan Lama Sejahtera untuk mengisi kontrak kerja.

Pada hari pertama, penulis menjalani Onboarding Program yaitu tahap orientasi dan pengenalan perusahaan, budaya kerja, serta hak dan kewajiban sebagai karyawan Kawan lama Group. Setelah itu, penulis memulai praktik kerja magang di hari yang sama yaitu dari tanggal 17 Juli 2023 setiap hari Senin hingga Jumat dengan durasi 9 jam. Setelah memulai praktik kerja magang pada PT. Omni Digitama Internusa, penulis dengan konsisten mengisi MBKM 03 atau *Daily Task* setiap hari kerja hingga memenuhi 800 jam sesuai dengan ketentuan Universitas Multimedia Nusantara. Selanjutnya penulis mengikuti KRS *online* untuk MK *Internship* pada situs umn.ac.id sesuai dengan prosedur dari Universitas Multimedia Nusantara.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA