

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang Merdeka merupakan salah satu bagian program Kampus Merdeka yang diterapkan di Universitas Multimedia Nusantara dengan tujuan memberikan bekal pengalaman dan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar serta mengembangkan diri dalam dunia kerja, khususnya pada bidang industri kreatif. Program kerja magang yang dijalankan mahasiswa mencakup total 847 jam kerja (640 jam kerja di perusahaan dan 207 jam untuk mengerjakan laporan dan bimbingan) yang setara dengan 20 SKS. Selain mendapatkan pengalaman bekerja di industri, mahasiswa juga dapat mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* sesuai bidang yang diminati, serta menambah relasi atau *networking* yang berguna sebagai referensi di masa depan. Sehingga relevansi antara kebutuhan zaman dan persiapan dunia kerja meliputi peningkatan *skill*, pelatihan kerja, dan jaringan koneksi yang didapatkan selama menjalani Magang Merdeka dapat lebih mempersiapkan mahasiswa untuk terjun langsung kedepannya (UMN, 2021).

Penulis melakukan praktik kerja magang di PT VIVERE Group, yaitu perusahaan yang bergerak dengan spesialisasi industri furnitur. Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (2021), menunjukkan bahwa jumlah penjualan ekspor furnitur kayu mencapai Rp28,6 triliun, kemudian mengalami peningkatan sebesar 32,54% jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Pada tahun 2020, jumlah volume ekspor sekitar 20,46% dari 422,3 juta kilogram dan mengalami peningkatan signifikan pada tahun 2021 menjadi 508,7 juta kilogram di tahun 2021. Hal ini mencerminkan produk furnitur di Indonesia memiliki potensi besar dalam industri furnitur nasional yang berpeluang mengurangi defisit perdagangan dalam pasar domestik. Agar sebuah perusahaan dapat bersaing dengan produk impor, dibutuhkan sebuah strategi yaitu dengan memperkuat bidang pemasaran.

Seiring perkembangan zaman, peran desainer grafis dalam industri furnitur saat ini cukup berpengaruh dalam strategi pemasaran yaitu menarik perhatian calon pelanggan karena melibatkan komunikasi sehingga sering disebut sebagai seni komersial. Suyanto (2004) menjelaskan bahwa desain grafis adalah jembatan yang menjadi penghubung efektif informasi antara pengirim pesan dan penerima pesan melalui media promosi berupa visual. Penulis merancang media desain untuk kebutuhan pameran berupa *layout* brosur, spanduk dengan pemilihan warna, *font*, dan gambar yang sesuai dengan strategi pemasaran *event*. Hal ini selaras dengan tujuan desain yaitu menjadi sarana penyampaian ide dan konsep yang diciptakan manusia dapat bermanfaat pula bagi kehidupan manusia (Itsnaini, 2021).

Dalam proses pemilihan tempat untuk melaksanakan program magang, penulis mencari perusahaan yang sesuai dengan minat dan kemampuan penulis. Maka dari itu, penulis memilih PT Vivere Group sebagai tempat untuk menjalankan program magang selama 6 bulan dengan posisi *graphic designer intern*. Penulis berharap melalui pelaksanaan praktik kerja magang ini mampu memperoleh ilmu baru mengenai cara beradaptasi dan menghadapi ekspektasi dalam lingkup perusahaan yang nyata, mempertajam *skill* dalam mendesain, serta berpikir secara kreatif dalam menyelesaikan masalah melalui komunikasi visual yang mampu memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar, khususnya bagi PT VIVERE Group.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis menjalani proses kerja magang di VIVERE Group sebagai syarat kelulusan jenjang S1 mahasiswa DKV Universitas Multimedia Nusantara. Adapun manfaat yang didapatkan penulis dari pelaksanaan program kerja magang bagi penulis, berikut penjabarannya:

1. Meningkatkan *hard skill* dalam penggunaan *software Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* untuk perancangan desain dan kebutuhan marketing melalui media *collateral*.
2. Mengasah proses berpikir kreatif atau melibatkan *soft skill* dalam bekerja sama antar rekan kerja dan klien.

3. Melatih kemampuan manajemen waktu sehingga dapat mengelola dan menyelesaikan beberapa proyek secara bersamaan sesuai tenggang waktu yang telah ditentukan.
4. Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan yang telah didapatkan semasa perkuliahan melalui program magang sebagai bagian dari tim *Graphic Design IDEMU by VIVERE*.
5. Menambah portfolio penulis.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melakukan proses pendaftaran pada tempat magang yang diminati, penulis terlebih dahulu mencari tempat magang yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh pihak DKV Universitas Multimedia Nusantara. Berikut penulis jabarkan susunan waktu mulai dari tahap awal pendaftaran ke tempat kerja hingga mulai bekerja sesuai dengan persetujuan dan prosedur yang telah disepakati bersama oleh kedua belah pihak.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan proses kerja magang berlangsung selama 640 jam kerja di perusahaan dan 207 jam untuk mengerjakan laporan termasuk bimbingan, sesuai dengan panduan MBKM Magang *Track 1* Universitas Multimedia Nusantara. Untuk memenuhi persyaratan tersebut, penulis menjalankan proses kerja magang di Idemu by Vivere yang berlangsung mulai dari 22 Januari 2024 hingga 31 Juli 2024 yang dilaksanakan secara *Work From Office (WFO)* pada hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja pukul 08.30-17.30, dengan waktu istirahat makan siang pada pukul 12.00-13.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum menjalani semester magang, penulis telah melaksanakan bimbingan akademik terlebih dahulu Bersama dosen pembimbing akademik untuk mengetahui apakah Indeks Prestasi Semester (IPS) penulis dan jumlah Satuan Kredit Semester (SKS) yang telah ditempuh telah mencukupi untuk

mengambil program magang. Maka dari itu, berikut merupakan penjabaran waktu oleh penulis ketika melaksanakan kerja magang pada semester akhir.



Gambar 1. 1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tahap pertama, penulis mengikuti pembekalan magang di Function Hall UMN pada 10 November 2023. Kegiatan *briefing* ini dijabarkan syarat dan teknis program magang yang akan dijalani. Selanjutnya penulis melakukan pengajuan tempat magang melalui *website* Kampus Merdeka untuk mendapatkan persetujuan dan *cover letter*, serta melakukan pendaftaran tempat magang dengan mengirimkan CV, *portfolio*, dan *cover letter* kepada VIVERE Group melalui email *Graphic Design Supervisor* pada 15 Januari 2024. Kemudian pada 17 Januari 2024, penulis mendapatkan panggilan wawancara dan melakukan *interview* Bersama tim HRD dari VIVERE Group yang dilaksanakan pada hari tersebut juga.

Penulis melakukan KRS di *website* my.umn pada 18 Januari 2023 dan memilih *Internship Track 1*. Pada keesokan harinya, penulis menjalani proses wawancara tahap kedua dengan *user* melalui aplikasi *Google Meet*. Pada hari yang sama juga, penulis mendapatkan konfirmasi diterima sebagai *Graphic Design Intern* di IDEMU by VIVERE. Selanjutnya penulis melengkapi data dan menandatangani surat perjanjian kerja magang sekaligus memulai hari pertama kerja magang pada 22 Januari 2024. Setelah itu dilanjutkan dengan proses registrasi MBKM 02 (Kartu Magang) pada *website* *merdeka.umn.ac.id* dengan memasukkan *acceptance letter* yang didapatkan dari tempat magang dan mengisi beberapa data terkait tempat magang.

Hal ini berarti menyatakan bahwa penulis telah siap untuk melaksanakan program magang. Kemudian penulis mulai memasukkan penjabaran dan detail pekerjaan yang dilakukan selama kerja magang di *website merdeka.umn.ac.id* untuk mengetahui progres jam kerja magang yang telah ditempuh. Penulis juga melakukan bimbingan pertama bersama dosen pembimbing magang pada 12 Februari 2024. Pada sesi bimbingan dijelaskan *timeline* magang selama satu semester serta persiapan laporan hingga menjelang evaluasi pertama.

