

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri furnitur di Indonesia merupakan salah satu sektor industri yang memiliki peran signifikan dalam perekonomian nasional. Industri ini telah berkembang pesat seiring dengan ketersediaan sumber daya alam, terutama kayu, rotan, dan bahan baku alami lainnya yang melimpah di Indonesia. PDB (Produk Domestik Bruto) industri furnitur di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 17% sampai dengan 34% dari tahun 2021 hingga 2022, sehingga dapat disimpulkan bahwa angka produksi industri furnitur di Indonesia meningkat pada tahun 2022 (Alfinatuzzahro et al., 2024). Hal ini juga didukung oleh pernyataan dari Menteri Perindustrian, yaitu Agus Gumiwang yang menyatakan bahwa industri furnitur memberikan kontribusi sebesar 1,30% terhadap PDB non-migas pada tahun 2022. Dan pada tahun yang sama, industri furnitur memiliki kinerja ekspor senilai 2,47 Miliar USD (Kemenperin, 2023).

Peningkatan angka secara ekonomi pada sektor industri furnitur berpengaruh salah satunya akibat beralihnya pengeluaran perusahaan maupun masyarakat pada masa pandemi Covid-19. Sejak pandemi, pengeluaran untuk sektor pariwisata dan hiburan otomatis tergantikan oleh untuk peremajaan maupun pembangunan berbagai tempat usaha ataupun perumahan, sehingga permintaan furnitur dengan kualitas yang tinggi di Indonesia meningkat secara signifikan. Selain menginginkan furnitur berkualitas tinggi, banyak juga konsumen yang menginginkan para pelaku usaha furnitur untuk menyediakan furnitur yang memiliki nilai estetika yang baik. Salah satu bagian dari furnitur yang dapat memberi nilai tambah dalam aspek estetika sekaligus meningkatkan kualitas serta ketahanan adalah *finishing*. Terdapat beberapa jenis *finishing* yang digunakan pada furnitur, dan yang sering digunakan adalah laminasi HPL (*High Pressure Laminate*).

HPL merupakan lapisan laminasi yang diproses dengan tekanan tinggi. HPL seringkali digunakan karena ramah lingkungan, kemudahannya dalam proses produksi, dan pemasangannya yang cepat dan praktis sehingga HPL dinilai efektif sebagai lapisan luar atau *finishing* pada furnitur (Sukmawati et al., 2024). Salah satu brand yang memiliki produk HPL adalah Carta, yang dikelola oleh PT Prasetya Gema Mulia. PT Prasetya Gema Mulia, yang lebih kerap disebut PT PGM adalah perusahaan yang berada di bawah VIVERE Group, yang sudah berdiri sejak tahun 1994. PT Prasetya Gema Mulia memiliki cakupan kerja sebagai produsen serta distributor dari berbagai *brand* laminasi HPL dan produk furnitur ramah lingkungan lainnya. *Brand* HPL yang dikelola oleh PGM adalah Carta. PT Prasetya Gema Mulia juga mendistribusikan produk laminasi HPL lainnya seperti Arborite dan Wilsonart.

Penulis tertarik untuk melamar magang di VIVERE Group adalah karena perusahaan ini yang sudah berdiri sejak 3 dekade lalu. VIVERE Group juga memiliki beragam unit bisnis yang sudah dikenal oleh masyarakat sebagai perusahaan yang memiliki inovasi yang baik di sektor industri furnitur dan *interior design*, termasuk unit bisnis yang penulis tempati untuk bekerja magang yakni PT Prasetya Gema Mulia. Penulis yakin bahwa bekerja di VIVERE Group dapat memberikan pengalaman kerja yang memuaskan, apalagi jika berkesempatan untuk mengerjakan proyek desain yang melibatkan unit bisnis lainnya untuk berbagai acara di *internal* VIVERE Group. Alasan lainnya adalah karena penulis juga memiliki ketertarikan pada desain interior dan *furniture*.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan utama penulis mengikuti program magang MBKM ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds). Terlepas dari tujuan tersebut, pelaksanaan magang ini juga memiliki tujuan secara khusus, yakni untuk:

1. Memperoleh dan mengembangkan pengalaman mengenai *graphic designer* di dunia profesional.

2. Mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari semasa perkuliahan melalui magang di PT Prasetya Gema Mulia.
3. Mengasah *soft skill* dan *hard skill* yang didapatkan selama menjalani magang, seperti manajemen waktu, kerjasama tim, penyelesaian masalah, dan sebagainya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Berikut ini adalah penjabaran dari waktu dan prosedur pelaksanaan program magang MBKM di PT Prasetya Gema Mulia.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Berdasarkan panduan magang MBKM Internship Track 1 Universitas Multimedia Nusantara, pelaksanaan kerja magang berlangsung selama 640 jam, dengan bobot sebesar 20 SKS. Penulis mulai bekerja di kantor PT Prasetya Gema Mulia pada tanggal 1 Agustus 2024 hingga tanggal 31 Januari 2025, yang dilaksanakan secara WFO (*Work from office*) di gedung SOUTH78 yang berlokasi di Gading Serpong. Dan untuk hari kerja serta jam kerjanya yaitu pada hari Senin hingga Jumat pukul 09.00 hingga 18.00.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum memulai pelaksanaan program magang MBKM, penulis memastikan terlebih dahulu apakah sudah memenuhi syarat untuk mengikuti magang ini berdasarkan panduan magang MBKM Internship Track 1 yang dipaparkan pada pembekalan magang pada tanggal 26 April 2024. Penulis memastikan bahwa penulis sudah memiliki IPK >2,50, tidak ada mata kuliah yang memiliki nilai D maupun E, dan sudah mencapai 90 SKS selama kuliah. Apabila syarat-syarat tersebut sudah terpenuhi, penulis mulai mencari tempat kerja yang membuka lowongan untuk magang berdasarkan ketentuan dari pihak kampus dan mengajukannya ke situs web merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan surat pengantar dari pihak kampus, yang merupakan termasuk MBKM 01.

Setelah penulis mendapatkan surat pengantar, penulis melamar ke kantor yang pada saat itu sedang membuka lowongan magang, yaitu VIVERE Group, dengan mencantumkan surat pengantar, CV, serta portfolio. Pada tanggal 18 Juli 2024, penulis dikontak langsung oleh HRD VIVERE Group, dan di saat itu juga penulis dihubungi oleh HRD melalui *voice call* WhatsApp, dan memberitahu kepada penulis bahwa penulis akan ditempatkan di PT Prasetya Gema Mulia. Kemudian penulis diminta untuk wawancara bersama *user* secara *on-site* di kantor utama VIVERE Group pada tanggal 25 Juli 2024. Pada saat wawancara, penulis diberikan *brief* singkat terkait pekerjaan yang akan penulis kerjakan nantinya.

Sebelum diterima kerja, penulis terlebih dahulu diberikan *skill test*, yaitu tahapan asesmen untuk menilai keterampilan dari penulis, dan mengetahui apakah karya desain yang penulis kerjakan sepadan dengan desain yang diminta oleh pihak kantor. Setelah mengerjakan *skill test*, penulis dihubungi oleh HRD VIVERE Group bahwa penulis diterima sebagai Graphic Designer Intern di PT Prasetya Gema Mulia, dan akan memulai kerja magang pada tanggal 1 Agustus 2024. Pada hari pertama kerja, penulis diminta untuk mengisi formulir aplikasi karyawan yang diberikan oleh HRD, sekaligus meminta data pembimbing lapangan atau *supervisor* untuk memenuhi tahapan *complete registration* untuk dapat mengakses kartu magang atau MBKM 02 pada situs web merdeka.umn.ac.id, sebagai syarat untuk bisa mengisi *daily task*.

Pada pertengahan proses magang terdapat tahap evaluasi 1 untuk *supervisor* menilai penulis. Setelah penulis melaksanakan magang hingga mencapai 640 jam, penulis mengunggah *file* MBKM 03, yang merupakan rekapan dari seluruh *daily task* selama kerja magang. Seluruh *file* dari MBKM 01 hingga MBKM 03 dimasukkan ke dalam lampiran pada laporan. Setelah laporan telah lengkap, penulis mencetak *file* MBKM 04 yang berisi lembar persetujuan, dengan meminta tanda tangan *supervisor* dan dosen pembimbing, sebagai salah satu syarat untuk mendaftar sidang magang.