

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Magang Merdeka atau Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan bagian dari inisiatif Kampus Merdeka yang bertujuan memberikan mahasiswa pengalaman langsung di dunia kerja, khususnya dalam berbagai bidang industri, agar mahasiswa dapat lebih siap menghadapi tantangan profesional. Mahasiswa dapat memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan seperti nilai disiplin dan keterampilan agar dapat bersaing di dunia kerja (KwikKianGie, 2023). Program ini dirancang oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mengembangkan wawasan akademik, keterampilan praktis, serta karakter mahasiswa melalui pembelajaran berbasis pengalaman. Dalam program ini, mahasiswa menjalani praktik kerja selama total 847 jam atau setara dengan 20 SKS, yang mencakup aktivitas di perusahaan selama 640 jam serta penyusunan laporan dan bimbingan akademik selama 207 jam. Selain memperoleh pengalaman industri, para mahasiswa juga bisa meningkatkan *hard skill* maupun *soft skill* sesuai dengan keahlian yang ditekuni, sekaligus memperluas jaringan profesional yang dapat berguna di masa depan. Dengan demikian, program ini tidak hanya membantu mahasiswa dalam memahami dinamika dunia kerja, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan dan koneksi yang relevan untuk bersaing secara kompetitif di industri yang terus berkembang.

Dengan berkembangnya teknologi industri, perusahaan perlu menempatkan sebuah posisi penyesuaian diri dengan penerapan yang berbeda dalam memasarkan seluruh produknya. Perkembangan ini juga berdampak pada para pekerja di bidang seni kreatif, seperti desainer grafis, yang perlu mengikuti transformasi digital dalam industri. Suyanto (2004) menjelaskan bahwa desain grafis adalah jembatan yang

menjadi penghubung efektif informasi antara pengirim pesan dan penerima pesan melewati media promosi dengan bentuk visual. Untuk beradaptasi, desainer dapat memanfaatkan berbagai program dan aplikasi terbaru yang memungkinkan mereka menciptakan desain berbasis digital. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja, tetapi juga membantu menjangkau target audiens yang lebih luas. Dalam konteks tersebut, salah satu sektor yang diuntungkan salah satunya adalah industri furnitur dan desain interior.

VIVERE Group (PT VIVERE Multi Kreasi) merupakan perusahaan yang berfokus pada industri furnitur. Kantor pusat perusahaan ini berada di Gedung SOUTH78, Tangerang Selatan. Perusahaan ini sudah memiliki pengalaman selama 40 tahun dan telah berkembang hingga memiliki banyak anak perusahaan yang mencakup bidang produksi, distribusi, ekspor, manufaktur, kontraktor, hingga perancangan desain interior. Agar dapat menghasilkan kualitas dan efektivitas pada strategi pemasarannya, perusahaan ini mengandalkan beragam peran tenaga kerja kreatif yang mempunyai keahlian tertentu. Pada konteks ini, penulis terlibat sebagai tenaga kerja dengan menjalankan praktik kerja magang sebagai desainer grafis pada divisi *Marketing* di salah satu anak perusahaan VIVERE Group, yaitu IDEMU yang bergerak di bidang industri furnitur yang lebih fokus pada *custom furniture*.

Penulis memilih perusahaan magang tersebut sebagai program magang dengan alasan, ingin mempelajari perusahaan lokal yang bergerak di bidang industri furnitur atau interior. Perusahaan tersebut menawarkan sistem kerja yang jelas seperti arahan kerja dan waktu kerja yang pasti. Sehingga, penulis merasa tertarik ingin mengetahui lebih dalam dengan sistem pekerjaan dan bagaimana cara kerja desainer grafis di lingkungan kerja tersebut. Kejelasan sistem kerja dan waktu kerja dalam Perusahaan tersebut menjadi faktor penting dan menunjukkan komitmen, sehingga dapat mendukung perkembangan mahasiswa melalui program magang yang terstruktur. Dengan melakukan program magang selama 6 bulan pada perusahaan tersebut, penulis berharap dapat menjadi kesempatan berharga untuk

memperoleh wawasan industri, mengasah keterampilan, serta membangun jaringan profesional yang bermanfaat di masa depan.

1.2 Tujuan Magang

Program magang ini dilakukan penulis dengan untuk syarat kelulusan akademik dalam meraih gelar sarjana desain mahasiswa Desain Komunikasi Visual UMN (Universitas Multimedia Nusantara). Kemudian, terdapat beberapa aspek tujuan yang penulis jabarkan sebagai berikut:

1. Melalui pengalaman magang ini, penulis ingin mempelajari bagaimana sistem kerja desainer grafis diterapkan dalam lingkungan profesional. Selain itu, penulis juga ingin memahami keterampilan apa saja yang harus dikembangkan agar dapat beradaptasi dengan kebutuhan industri serta meningkatkan kualitas hasil kerja yang dihasilkan.
2. Selama menempuh pendidikan, penulis telah mempelajari berbagai aspek desain grafis, mulai dari teori hingga praktik. Oleh karena itu, magang ini menjadi kesempatan bagi penulis untuk mengaplikasikan semua ilmu yang telah dipelajari dalam situasi kerja nyata, sehingga dapat memahami bagaimana teori yang telah dipelajari dapat diimplementasikan secara efektif dalam dunia profesional.
3. Dunia kerja memiliki tantangan yang berbeda dengan lingkungan akademik, di mana seorang desainer grafis harus mampu menghadapi berbagai permasalahan serta tuntutan dari perusahaan maupun klien. Melalui magang ini, penulis ingin belajar bagaimana cara menghadapi tantangan tersebut serta mencari solusi yang tepat menggunakan keterampilan desain visual yang dimiliki.
4. Penguasaan perangkat lunak desain yang merupakan hal dasar penting. Oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan *hard skill* penguasaan *software* seperti Adobe Illustrator, Photoshop, serta InDesign agar dapat

- memanfaatkannya secara maksimal, khususnya dalam mendesain materi pemasaran (*marketing collateral*) yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
5. Selain keterampilan teknis, berpikir kreatif dan kemampuan berkomunikasi yang baik juga penting dalam dunia kerja. Magang ini menjadi kesempatan bagi penulis untuk melatih kreativitas dalam menciptakan desain yang inovatif serta membangun komunikasi yang efektif dengan rekan kerja dan klien.
 6. Dunia profesional menuntut desainer untuk dapat mengelola beberapa proyek sekaligus dalam tenggat waktu tertentu. Oleh karena itu, magang ini bertujuan untuk melatih penulis dalam mengatur waktu secara efisien agar pekerjaan dapat terselesaikan tepat waktu tanpa mengurangi kualitas desain.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Untuk melakukan program magang, terdapat kriteria perusahaan dan ketentuan persyaratan magang yang harus sesuai seperti yang sudah ditentukan oleh Program Studi DKV universitas Multimedia Nusantara. Setelah semua persyaratan sudah sesuai ketentuan, penulis melakukan pendaftaran magang ke beberapa perusahaan yang salah satunya merupakan PT Multi Kreasi atau VIVERE Group. Rangkaian waktu penjelasan proses dari awal tahap pendaftaran hingga mulai magang dan menyelesaikan magang diterangkan sebagai berikut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan program magang di perusahaan selama enam ratus empat puluh jam waktu kerja, ditambah dengan total dua ratus tujuh jam waktu penyusunan laporan dan bimbingan magang, sesuai dengan ketentuan panduan MBKM Magang Track 1 UMN. Untuk memenuhi prosedur tersebut, Penulis melaksanakan program magang di anak perusahaan VIVERE Group bernama IDEMU yang berlangsung mulai 3 Februari 2025 sampai dengan 2 Agustus 2025. Pelaksanaan magang dilakukan secara *offline* atau *work from office* (WFO) dari senin sampai jumat, dengan waktu sembilan jam kerja

dalam satu hari mulai dari pukul 08.30 atau 09.00 - 17.30 sampai 18.00 WIB termasuk waktu istirahat pada pukul 12.00 - 13.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses pertama, penulis mengikuti *briefing* magang pada hari senin tanggal 18 November 2024 untuk menerima penjabaran informasi penting agar bisa melaksanakan magang. Beriringan dengan menyelesaikan perkuliahan semester gasal, penulis mulai mencari dan mendaftarkan beberapa tempat magang melalui situs Merdeka milik UMN untuk mendapatkan surat pengantar magang (, surat tersebut diberikan setelah beberapa perusahaan yang penulis ajukan sudah disetujui dan lolos verifikasi sebagai perusahaan yang diperbolehkan menjadi tempat magang.

Penulis melakukan pengajuan magang dengan mengirimkan *cover letter*, CV, dan portofolio pada perusahaan VIVERE Group melalui email dan kontak personal tim *recruitment* VIVERE Group pada tanggal 16 Januari 2025, dilanjutkan dengan proses wawancara bersama tim HRD yang dilaksanakan pada hari yang sama. Terdapat proses *interview* kedua yang dilaksanakan bersamaan dengan *user* atau *supervisor* bagian desainer grafis yang dilakukan pada tanggal 28 Januari 2025.

Penulis dinyatakan lolos pada tanggal 30 Januari 2025 dan langsung meminta surat penerimaan magang dari VIVERE Group untuk dicantumkan pada situs *merdeka.umn.ac.id*. Selain mencantumkan surat penerimaan magang dari perusahaan, penulis juga mengisi beberapa data terkait tempat magang pada *website* tersebut. Proses tersebut adalah tahap *complete registration* yang merupakan tahap untuk mendapatkan MBKM 02 (Kartu Magang).

Tahap tersebut menyatakan jika penulis sudah siap memulai dan menjalankan program magang. Semua kegiatan dan pekerjaan yang

dilakukan selama melaksanakan magang dicatat oleh penulis dan dicantumkan pada website Merdeka milik UMN untuk memantau perkembangan jam kerja dan kegiatan magang. Penulis mendapatkan informasi dosen pembimbing melalui *email student*, dan segera bergabung dengan grup bimbingan. Bimbingan pertama mengenai persiapan dan penjelasan timeline magang, serta informasi penting yang harus diterapkan saat melaksanakan magang.

