

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manufaktur Mebel atau furnitur hanyalah salah satu industri yang mengolah bahan seperti kayu, rotan, dan beberapa material lainnya menjadi produk berilai tinggi dan unik. Dikutip dari JeparaHeritage (2023), kerajinan Mebel dan Furnitur sudah berkembang sejak abad ke-14. Pada zamannya, Jepara menjadi pusat perdagangan kerajinan maritim Jawa termasuk mebel yang dibuat oleh pengrajin lokal yang mahir dalam keahliannya seperti memahat, mengukir dan membuat beragam furnitur seperti kursi, meja, dan lemari.

Namun, seiring berkembangnya zaman, industri mebel semakin berkembang dan mengalami banyak tantangan eksternal yang sampai sekarang masih dialami oleh pengrajin mebel dan furnitur, seperti pasar global yang besar dan minat pembelian mebel dan furnitur pun ikut membesar, dan pengrajin mebel harus bisa bersaing dalam produksi mebel yang lebih efektif dan cepat tanpa mengurangi kualitas dengan membuat sebuah inovasi dalam pembuatan mebel dan furnitur. Selain minat yang banyak, ada juga tantangan mengikuti tren lokal maupun dunia yang sering berubah tergantung minat pasar di daerah tertentu. Perusahaan mebel dan furnitur harus secara rutin melakukan riset soal tren yang terkini agar mereka bisa bersaing dengan perusahaan lainnya dan membuat strategi pemasaran yang baik, terutama di era yang serba digital.

Sejak era digital, perusahaan dan industri harus mulai memasarkan produk mereka dengan cara digital, termasuk industri mebel dan furnitur. Ditegaskan oleh Saskirana, Dewi, Khayruzan, Firdausy, dan Radianto (2024) bahwa di era digital yang semakin kompetitif, strategi pemasaran digital menjadi faktor penting dalam meningkatkan daya saing perusahaan. Perusahaan memerlukan kemampuan dalam menguasai platform dan media digital dengan cara yang efektif untuk menjangkau audiens yang lebih luas serta membangun hubungan yang lebih kuat dengan konsumen.

Maka dari itu, perusahaan harus adaptif terhadap perkembangan-perkembangan yang ada di pasar agar bisa bersaing. Selain perusahaannya, pekerja juga harus kreatif dalam memasarkan produk dan karya dari perusahaannya. Pekerja kreatif seperti artis, desainer, dan pengrajin furnitur harus mencari cara baru yang inovatif dan efisien demi memasarkan produk dengan layanan digital atau bisnis. Adaptasi digital dapat dilakukan dengan pemanfaatan perangkat lunak atau aplikasi daring yang mendukung pembuatan karya digital. Teknik ini memungkinkan perusahaan untuk menjangkau target audiens yang lebih luas dan membuka peluang baru bagi konsumen, dan salah satu perusahaan manufaktur mebel dan furnitur yang mulai menerapkan strategi digital adalah PT VIVERE Multi Kreasi.

Perusahaan ini menawarkan berbagai produk dan jasa dengan desain yang sangat indah serta harga yang kompetitif untuk konsumen kelas menengah ke atas. Untuk mendukung upaya ini, PT VIVERE Multi Kreasi yang berada di bawah naungan VIVERE Group membentuk sebuah tim kreatif yang bertugas dalam pembuatan produk furnitur dan dekorasi dengan desain yang nyentrik khas VIVERE, sekaligus mengelola strategi pemasaran digital perusahaan. Penulis memilih untuk memulai program magang sebagai Intern Graphic Designer di PT VIVERE Multi Kreasi, salah satu perusahaan yang berada di bawah payung VIVERE Group.

Keputusan ini diambil karena minat penulis terhadap industri kreatif dan pengetahuan desain grafis yang dimiliki penulis yang didapat semasa perkuliahan, terutama dalam bidang dekorasi rumah dan furnitur. Selama waktunya di tempat magang, penulis mempelajari bagaimana perusahaan mengolah berbagai bahan mentah seperti kayu, plastik, rotan, dan besi menjadi produk furnitur berkualitas tinggi yang mampu menembus pasar internasional dan juga metode marketing yang dilakukan untuk menjual hasil kerajinan tersebut. Setelah melalui proses seleksi, penulis diterima dan ditempatkan sebagai Intern Graphic Designer di PT VIVERE Multi Kreasi dan memperoleh pengalaman serta wawasan baru yang sangat

bermanfaat sebagai persiapan diri memasuki dunia kerja setelah menyelesaikan studi sarjana di kampus.

1.2 Tujuan Magang

Pelaksanaan magang merupakan program magang kampus yang dimiliki serta wajib diikuti oleh mahasiswa/i sebagai syarat kelulusan penulis juga sebagai wadah mengasah skill yang dimiliki penulis dalam bidang desain grafis. beragam teori serta praktik yang telah diajari dalam perkuliahan akan diaplikasikan dalam dunia kerja. Berikut adalah tujuan magang yang ingin dicapai oleh penulis:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain.
2. Sarana untuk mendapatkan pengalaman dalam profesi sebagai desainer, baik *soft skill* maupun *hard skill* di dunia kerja.
3. menerapkan ilmu yang sudah dipelajari di dunia kuliah di dunia kerja.
4. Mengembangkan portofolio desain.
5. Memperluas relasi dalam dunia kreatif.
6. Menerima *feedback* dari *Supervisor* dan *Manager* untuk pengembangan diri dalam dunia kerja baik *hard skill* atau *soft skill*.
7. Meningkatkan peluang karir untuk mendapatkan tempat kerja tetap setelah menyelesaikan Pendidikan Sarjana.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Berikut adalah rincian durasi kerja beserta prosedur pelaksanaan magang, dimulai dari pengajuan lamaran magang di situs merdeka.umn.ac.id, pelaksanaan kerja magang hingga berakhirnya kontrak magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang penulis dimulai sejak 16 Januari 2025 dengan 8 jam kerja per hari. Setelah melalui proses interview dengan *Human Resource Department* (HRD) dilanjutkan interview oleh user (supervisor) hingga akhirnya diterima di tempat magang dengan jangka waktu 6 bulan yang berakhir pada 16 Juli 2025 yang sudah melampaui target 640 jam dan total bimbingan dan pengerjaan laporan 207 jam. Kegiatan magang penulis

dilakukan secara WFO atau *Work from Office* sebagai intern desainer grafis dimulai dari pengonsepan desain hingga sesi pembuatan desain yang dibutuhkan oleh perusahaan.

Di Awal kerja magang, penulis diajarkan kembali mengenai editing dan tips untuk mengerjakan sebuah desain lebih cepat, dimulai dari mengatur file editing hingga *keyboard shortcut* pada aplikasi adobe, dan juga etika dan cara pengumpulan tugas dengan *WebApp* Trello, pembuatan berbagai macam design, pembuatan voucher, dsb.

Untuk memenuhi syarat magang, penulis wajib hadir di kantor atau Work From Office (WFO) yang berlokasi di Gading Serpong, tepatnya di Gedung South78 – Property Concept of VIVERE Group, dan jam kerja kantor dimulai dari jam 09:00 – 18:00 WIB (8 Jam kerja dengan 1 jam istirahat).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis mengikuti kegiatan wajib sebelum memulai studi magang MBKM Internship Track 1 yakni, pembekalan magang. Aktivitas pembekalan magang meliputi seputar uraian kegiatan dalam aktivitas magang, tata cara pendaftaran ke Perusahaan tujuan, kelengkapan dokumen-dokumen yang harus dilengkapi seperti Curriculum Vitae (CV), dan Portfolio, serta agenda magang semester genap.

Setelah mendapatkan arahan dari pembekalan magang, penulis menjadi lebih siap dan konfiden dalam mencari tempat magang, dan mulai bergegas mencari dan mengajukan ke beberapa tempat magang dan mendaftarkan tempat magang ke situs *merdeka.umn.ac.id* untuk menunggu *approval* oleh Koordinator Magang dan pihak Kaprodi. Penulis memulai melakukan pendaftaran ke beberapa tempat magang pada hari Jumat, 15 November 2024.

Pencarian tempat magang adalah salah satu tantangan tersendiri yang harus dihadapi bahkan sebelum aktivitas kerja magang pun dimulai, dan salah satu tempat magang yang buka pada waktu itu adalah PT. VIVERE

Multi Kreasi, bagian dari VIVERE Group yang menawarkan posisi *Intern Graphic Designer*, dan penulis mencoba mendaftarkan diri ke Perusahaan tersebut. Penulis menemukan tempat magang secara online dan direkomendasi oleh rekan-rekan kampus dan berhasil diterima setelah mengajukan portofolio dan CV yang dimiliki penulis pada tanggal 23 Desember 2024. Pada tanggal 31 Desember 2024, HR mengontak penulis dan bertanya kepada penulis perizinan untuk interview pada tanggal 6 Januari 2025, dan penulis setuju dengan Keputusan ini.

Pada tanggal 6 Januari, interview bersama dengan user pun dilaksanakan pada pagi hari pukul 11:00 (AM). Pengumuman penerimaan pekerjaan penulis langsung diumumkan di hari yang sama pada pukul 16:00 (PM) dan penulis langsung mulai bertugas sebagai karyawan magang di VIVERE pada tanggal 16 Januari 2025 serta diinformasikan untuk mengisi form karyawan baru yang berisi kebutuhan identitas untuk perusahaan.

