

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Industri interior dan furnitur merupakan salah satu subsektor industri kreatif dan manufaktur yang memiliki peranan penting dalam mendukung kebutuhan hunian, komersial, maupun institusional. Di Indonesia, industri furnitur dan interior menunjukkan pertumbuhan yang positif dalam beberapa tahun terakhir. Menurut *ZIPDO Education Reports (2026)* mengenai statistik industri furnitur Indonesia, nilai pasar furnitur domestik Indonesia pada tahun 2023 diperkirakan mencapai sekitar 18,7 miliar USD dengan pertumbuhan tahunan majemuk (CAGR) sebesar 3,8% sejak 2020. Bahkan pasar furnitur di Indonesia diproyeksikan terus meningkat hingga mencapai sekitar 22,1 miliar USD pada tahun 2025 (*Indonesia Furniture Industry: ZIPDO Education Reports, 2026*). Menurut laporan terbaru IMARC Group yang berjudul “*Indonesia Furniture Market Size, Share, Trends and Forecast by Material, Application, Distribution Channel, and Region, 2026-2034*” mencatat bahwa ukuran pasar furnitur Indonesia mencapai 9,1 miliar USD pada 2025 dan berpotensi tumbuh menjadi 15,2 miliar USD pada 2034 dengan CAGR 5,82%. Pertumbuhan ini didorong oleh ketersediaan bahan baku lokal seperti kayu jati dan rotan, peningkatan pembangunan rumah, dan perkembangan *e-commerce* furnitur (IMARC Group, 2025).

Pertumbuhan industri interior juga berkaitan erat dengan meningkatnya kebutuhan hunian di Indonesia, khususnya pada generasi muda. Berdasarkan *ZIPDO Education Reports (2026)* menunjukkan bahwa Generasi Milenial dan Gen Z mewakili 35% konsumen furnitur dengan tingkat pertumbuhan sebesar 10% setiap tahunnya. Tingginya kebutuhan hunian ini secara langsung mendorong permintaan furnitur dan interior. Selain faktor kepemilikan, menurut laporan IMARC Group berjudul “*Indonesia Home Furniture Market Size, Share, Trends and Forecast by Product, Distribution Channel, and Region, 2026-2034*”

meningkatnya kesadaran akan estetika, tren desain yang tersebar melalui sosial media, dan juga urbanisasi menjadi faktor untuk memperkuat minat masyarakat dalam melengkapi hunian atau rumah mereka dengan interior yang dirancang secara visual dan fungsional untuk menunjukkan gaya hidup dan kenyamanan masing-masing personal.

Dalam menjawab kebutuhan industri yang semakin berkembang, Universitas Multimedia Nusantara menyelenggarakan program magang sebagai sarana pembelajaran praktis bagi mahasiswa. Program magang ini memiliki nama lain yaitu *Career Acceleration Program* dan merupakan salah satu syarat kelulusan yang wajib dilakukan bagi seluruh mahasiswa UMN. Melalui program *Career Acceleration Program*, penulis berkesempatan untuk terlibat langsung untuk belajar dan menghadapi lingkungan kerja di sebuah perusahaan. Oleh karena itu, penulis memilih untuk melaksanakan kegiatan magang sebagai *Graphic Designer* di VIVERE Group, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur, ritel (furnitur dan dekor), interior yang telah memiliki reputasi di pasar nasional maupun internasional (VIVERE Group, 2025). Melalui pengalaman magang ini, penulis berharap dapat menambah wawasan dan kesiapan dalam menjalani dunia kerja, meningkatkan keterampilan, dan memberikan kontribusi untuk VIVERE Group.

## 1.2 Tujuan Kerja

Penulis melakukan program *Career Acceleration Program* di VIVERE Group untuk memenuhi persyaratan dan tujuan-tujuan lain yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu pemenuhan syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds.).
2. Menambah pengalaman kerja sebagai *graphic designer* secara profesional.
3. Mengimplementasikan wawasan dan keterampilan desain yang telah diterima selama masa perkuliahan.
4. Mengasah keterampilan *softskill* dengan beradaptasi dan bekerjasama tim secara profesional.

5. Melatih kemampuan *hardskill* dalam penggunaan *software* desain.
6. Menambah portfolio dan memperluas relasi dalam prospek karier di masa depan.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Penulis melaksanakan program magang dengan waktu dan prosedur mengikuti syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh VIVERE Group dan juga Universitas Multimedia Nusantara, yaitu mengacu pada syarat *Career Acceleration Program*. Berikut adalah waktu dan tahapan prosedur yang dilalui penulis selama proses pelaksanaan magang.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja**

Periode kerja magang sebagai posisi *graphic designer* di VIVERE Group dilaksanakan selama 6 bulan lamanya, terhitung mulai dari tanggal 23 Januari 2026 sampai dengan 22 Juli 2026. Selama periode magang, ditetapkan sistem kerja secara *work from office* (WFO) dengan jadwal 5 hari kerja dari hari Senin hingga hari Jumat. Hari kerja dilaksanakan di kantor VIVERE Group yang berlokasi di SOUTH78 Lt. 10 Jl. Boulevard Gading Serpong Blok O No. 7 & 8, Medang, Pagedang, Kabupaten Tangerang, Banten. Pelaksanaan kerja dalam satu hari memenuhi 8 jam kerja mengikuti ketentuan dengan sistem *flexy hours*, yaitu menyesuaikan jam *clock-in* antara 08.30 – 09.00 WIB dan jam *clock-out* antara 17.00 – 18.00 WIB. Dengan begitu, waktu pelaksanaan kerja magang telah disesuaikan dengan persyaratan yang telah ditentukan perusahaan dan universitas.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Pelaksanaan kegiatan magang diawali dengan pemenuhan seluruh persyaratan administratif dan akademik yang telah ditentukan oleh universitas. Pada semester sebelumnya, penulis telah mengikuti *pre-Internship* sebagai bekal kesiapan magang. Setelah memenuhi segala persyaratan magang, penulis mengambil *Internship Track 1* sebagai jalur resmi pelaksanaan magang, kemudian mulai melakukan proses pencarian

tempat magang. Dalam tahap pencarian, penulis aktif menelusuri berbagai informasi lowongan melalui media *digital* seperti LinkedIn, *website* perusahaan, dan Instagram *agency* atau korporasi yang relevan dengan bidang desain grafis.

Selanjutnya, penulis mengajukan 10 lamaran tahap pertama ke sistem *Monitoring Registration* pada situs [prostep.umn.ac.id](http://prostep.umn.ac.id) sebagai bagian dari prosedur pelaporan resmi universitas. Setelah menunggu proses *approval* dari PIC serta HoD *Career Acceleration Program*, penulis kemudian melakukan *generate cover letter* melalui sistem PRO-STEP untuk digunakan dalam proses lamaran. Pada tanggal 9 Januari 2026, penulis secara resmi mengajukan lamaran sebagai *Graphic Design Intern* kepada VIVERE Group berdasarkan informasi lowongan yang ditemukan melalui LinkedIn dengan mengirimkan *email* kepada pihak HR disertai lampiran CV dan portofolio untuk keperluan peninjauan. Tiga hari kemudian, tepatnya pada 12 Januari 2026, penulis dihubungi oleh HR VIVERE Group melalui WhatsApp untuk penjadwalan sesi *interview* pada hari yang sama pukul 14.00 WIB.

Setelah menyelesaikan tahap *interview* bersama HR, penulis melanjutkan ke tahap *interview user* yang dilaksanakan keesokan harinya pada pukul 14.00 WIB. Pada tahap ini, penulis diberikan *assessment graphic design* berupa pengerjaan *brief* desain. Setelah *assessment* diselesaikan, keesokan harinya yaitu pada tanggal 14 Januari 2026 penulis menerima konfirmasi resmi penerimaan magang yang menyatakan bahwa penulis dinyatakan lolos seleksi dan diterima sebagai *Graphic Design IDEMU Intern* di VIVERE Group selama 6 bulan. Dalam pemberitahuan tersebut juga disampaikan jadwal *onboarding* yang ditetapkan pada 23 Januari 2026 pukul 08.30 WIB. Dengan demikian, penulis secara resmi memulai kegiatan magang pada tanggal tersebut. Pada hari *onboarding*, penulis diperkenalkan kepada *supervisor* serta *intern* sebelumnya, sekaligus melakukan proses *handover* pekerjaan sebagai bagian dari transisi penggantian posisi *intern* yang telah menyelesaikan masa tugasnya.