

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan gaya hidup masyarakat telah mendorong perubahan dalam cara pandang mereka terhadap kebutuhan furnitur. Produk furnitur tidak lagi dipandang hanya sebagai pemenuhan fungsi dasar, tetapi juga sebagai bagian dari estetika ruang dan representasi selera penggunanya. Kondisi ini menjadikan industri furnitur semakin kompetitif, sehingga perusahaan furnitur dituntut untuk mampu menghadirkan nilai lebih. Dalam persaingan tersebut, aspek identitas visual menjadi salah satu elemen penting bagi sebuah perusahaan. Penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2023) menunjukkan bahwa perusahaan furnitur yang belum memiliki identitas visual yang kuat cenderung mengalami kesulitan dalam membangun kesadaran merek di tengah persaingan pasar. Untuk meningkatkan kesadaran merek, Usman (2025) menekankan bahwa desain grafis yang konsisten dan strategis dapat memperkuat kesadaran merek sekaligus menciptakan ciri khas sebuah perusahaan.

Indovickers Furnitama merupakan perusahaan yang bergerak di bidang produksi, penjualan, distribusi furnitur dan perlengkapan untuk kebutuhan perkantoran, perhotelan, institusi, dan area publik. Perusahaan ini didirikan pada tanggal 20 Desember 1989 sebagai pengembangan dari PT Polymetal Industry yang telah memproduksi kursi kantor sejak tahun 1972. Dalam perkembangannya, PT Indovickers Furnitama berfokus pada penyediaan furnitur kontrak dengan kualitas tinggi dan juga menjadi produsen berlisensi bagi berbagai merek furnitur internasional, seperti David Rowland, Wilkhahn, Krueger International (KI), dan Optima. Indovickers Furnitama juga telah memenuhi berbagai standar kualitas melalui kepemilikan sejumlah sertifikasi, yaitu ISO, JAS-ANZ, Indonesian Legal Wood, Bureau Veritas, serta TKDN.

Alasan penulis memilih Indovickers Furnitama sebagai tempat pelaksanaan magang didasarkan pada ketertarikan terhadap industri furnitur yang mengedepankan kualitas produk serta nilai estetika dalam setiap perancangannya. Perusahaan ini dinilai memiliki standar kerja yang profesional serta pengalaman dalam menangani berbagai proyek furnitur berskala besar, sehingga memberikan peluang bagi penulis untuk memahami proses desain dalam perusahaan industri secara nyata. Melalui kegiatan magang ini, penulis ingin mempelajari bagaimana bidang desainer grafis berkontribusi dalam mendukung kebutuhan perusahaan, khususnya dalam menyampaikan informasi produk dan memperkuat identitas visual. Penulis juga tertarik untuk memahami bagaimana strategi komunikasi visual diterapkan dalam memasarkan produk furnitur kepada target konsumen yang beragam. Melalui kesempatan ini, penulis berharap dapat memperoleh pengalaman langsung terkait proses kerja di lingkungan profesional. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menjadi bekal bagi penulis dalam mengembangkan keterampilan serta kesiapan.

Selama pelaksanaan magang, penulis ditempatkan sebagai *Graphic Designer Intern* pada divisi *Marketing*. Dalam posisi tersebut, penulis terlibat dalam pengembangan berbagai kebutuhan visual perusahaan, seperti perancangan ulang *paper bag*, pembuatan *template email signature*, serta penyusunan *manual instruction* dengan tampilan yang lebih bersih dan *modern*. Melalui keterlibatan tersebut, penulis memperoleh pengalaman dalam menerapkan prinsip desain grafis secara langsung dalam lingkungan kerja profesional. Pelaksanaan magang ini menjadi sarana bagi penulis untuk meningkatkan kemampuan *soft skill*, seperti diskusi tim, cara berkomunikasi secara profesional, dan manajemen waktu, sekaligus memperdalam *hard skill* dalam penggunaan *software* desain serta penerapan konsep visual di lingkungan kerja. Pengalaman ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan penulis mengenai proses kerja di perusahaan industri serta menjadi sarana dalam menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja.

1.2 Tujuan Kerja

Dalam pelaksanaan Career Acceleration Program, penulis memperoleh berbagai pengalaman dan wawasan di dunia kerja dan dapat menjadi landasan karier untuk ke depannya. Selama menjalankan proses magang, penulis memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menjadi sarana bagi penulis untuk memahami secara lebih mendalam mengenai peran desain grafis dalam suatu perusahaan, khususnya dalam menguatkan identitas visual dan kesadaran merk perusahaan.
3. Menambah pengalaman profesional di bidang desain grafis, khususnya dalam industri dan distribusi furnitur.
4. Mendapatkan kesempatan untuk meningkatkan *soft skill*, seperti cara berkomunikasi secara profesional, kerja sama tim, dan manajemen waktu
5. Mendapatkan kesempatan untuk meningkatkan *hard skill* pada *software* design dengan eksplorasi dan improvisasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan Career Acceleration Program, penulis memiliki kewajiban untuk menjalani 640 jam kerja dan 207 jam pengerjaan laporan. Berikut adalah waktu pelaksanaan kerja yang dijalani penulis:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis melakukan proses magang selama enam bulan, dimulai dari tanggal 3 Februari 2026 hingga 3 Agustus 2026 di Indovickers Furnitama. Selama periode tersebut, penulis ditempatkan pada kantor cabang divisi Sales & Marketing yang berlokasi di Jl. Cipinang Muara II No.29, Jakarta Timur 13470. Pelaksanaan magang dilakukan secara *Work from Office* (WFO), sehingga penulis dapat mengikuti secara langsung sistem dan aktivitas kerja di lingkungan perusahaan. Adapun waktu kerja yang dijalani oleh penulis

adalah selama lima hari kerja dalam satu minggu, yaitu dari hari Senin hingga Jumat, dengan jam operasional dimulai pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Selain itu, penulis juga mengikuti waktu istirahat yang telah ditentukan oleh perusahaan, yaitu selama satu jam pada pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB. Melalui sistem kerja tersebut, penulis dapat menyesuaikan diri dengan ritme kerja profesional serta memahami kedisiplinan waktu yang diterapkan di lingkungan kerja. Dalam pelaksanaannya, penulis menjalankan peran sebagai *Graphic Designer Intern* di bawah divisi *Marketing*, dengan terlibat dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan pengembangan kebutuhan visual perusahaan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan kegiatan magang, penulis melalui berbagai tahapan berdasarkan peraturan dan *timeline* dari Universitas Multimedia Nusantara yang terdiri dari briefing dan ketentuan dari kampus, pengajuan tempat kerja, pelamaran kerja, hingga memulai kerja. Prosedurnya adalah sebagai berikut:

1. Penulis mengisi Kartu Rencana Studi (KRS) untuk mengambil mata kuliah *Pre-Internship* sebanyak 20 SKS.
2. Penulis mengisi Kartu Rencana Studi (KRS) untuk mengambil mata kuliah DKV 702-705 setelah waktu yang ditentukan.
3. Penulis mengikuti kegiatan *briefing Pre-Internship* untuk mahasiswa yang akan menjalankan program magang di Function Hall, Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 24 November 2025.
4. Penulis mencari lowongan magang di berbagai platform seperti Instagram, Threads, LinkedIn, JobStreet, Glints, Kalibrr, Indeed, dan melalui *Career Development Center (CDC)* UMN.
5. Penulis mendaftarkan perusahaan yang membuka lowongan magang yang sesuai dengan jurusan penulis, yaitu di bidang desain pada *website* prostep.umn.ac.id untuk mendapatkan

approval dari *Person In Charge* (PIC) dan *Head of Department* (HOD), dan memperoleh *Cover Letter*.

6. Setelah mendapatkan daftar perusahaan yang telah disetujui, penulis melamar kepada perusahaan tersebut melalui aplikasi, *email*, dengan melampirkan *Cover Letter*, CV, dan Portofolio.
7. Penulis kemudian mendapatkan undangan *interview* bersama HR dan *User* pada tanggal 24 Januari 2026.
8. Penulis dinyatakan telah lolos tahap *interview* sebagai *Marketing Graphic Designer Intern*.
9. Penulis memulai program magang pada tanggal 3 Februari 2026, dengan Timothy Santoso selaku Supervisor.

Adapun alur proses magang yang dijalani penulis pada tanggal 3 2026 Februari hingga 2 Juli 2026 adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Tabel Alur Proses Magang

Tanggal	Deskripsi
3-6 Februari 2026	Minggu 1 magang
12 Februari 2026	Bimbingan 1 dengan <i>Advisor</i>
9-13 Februari 2026	Minggu 2 magang
16-20 Februari 2026	Minggu 3 magang
26 Februari 2026	Bimbingan 2 dengan <i>Advisor</i>
23-27 Februari 2026	Minggu 4 magang
5 Maret 2026	Bimbingan 3 dengan <i>Advisor</i>
2-6 Maret 2026	Minggu 5 magang
12 Maret 2026	Bimbingan 4 dengan <i>Advisor</i>
9-13 Maret 2026	Minggu 6 magang
16-20 Maret 2026	Minggu 7 magang
23-27 Maret 2026	Minggu 8 magang
30 Maret-3 April 2026	Minggu 9 magang
6-10 April 2026	Minggu 10 magang & Eval 1
13-17 April 2026	Minggu 11 magang
23 April 2026	Bimbingan 5 dengan <i>Advisor</i>

20-24 April 2026	Minggu 12 magang
27 April-1 Mei 2026	Minggu 13 magang
7 Mei 2026	Bimbingan 6 dengan <i>Advisor</i>
4-8 Mei 2026	Minggu 14 magang
11-15 Mei 2026	Minggu 15 magang
22 Mei 2026	Bimbingan 7 dengan <i>Advisor</i>
18-22 Mei 2026	Minggu 16 magang
25-29 Mei 2026	Minggu 17 magang
3 Juni 2026	Bimbingan 8 dengan <i>Advisor</i>
1-5 Juni 2026	Minggu 18 magang
8-12 Juni 2026	Minggu 19 magang & Eval 2
15-19 Juni 2026	Minggu 20 magang
22-26 Juni 2026	Minggu 21 magang
30 Juni 2026	Sidang magang
29 Juni-2 Juli 2026	Minggu 22 magang & Proses revisi laporan akhir

Penulis menjalankan program magang selama kurang lebih lima bulan, terhitung sejak 3 Februari 2026 hingga 2 Juli 2026. Selama periode tersebut, penulis tidak hanya melaksanakan pekerjaan sebagai *Marketing Graphic Designer Intern*, tetapi juga mengikuti rangkaian bimbingan dengan dosen pembimbing dan proses penyusunan beserta revisi laporan magang. Keseluruhan tahapan tersebut dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara maupun perusahaan tempat penulis melaksanakan program magang.