

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada sektor industri *retail*, media penyalur pesan telah berkembang dengan *digital channels* yang mencakup seperti: *e-commerce*, *social media*, *mobile applications*, dan sebagainya (Pattanayak et al., 2023, h.997). *E-commerce* diartikan sebagai media yang terdapat saluran untuk bertransaksi secara *online* dan memfasilitasi proses promosi, serta untuk melakukan aktivitas pemasaran dengan menerapkan *digital marketing* (Riswati et al., 2024, h.881; Yusuf et al., 2022, h.789). Strategi *digital marketing* menjadi penting bagi perusahaan *retail* untuk meningkatkan daya saing sehingga perlu mempertahankan pangsa pasar seiring meningkatnya penggunaan internet (Budiman & Ahidin, 2025, h.1). Seorang desainer grafis akan bertanggung jawab dengan produksi media pendukung *digital marketing* dan juga *digital advertising* yang diartikan sebagai merancang visual serta komponen grafis sehingga dapat menyampaikan pesan dari sebuah *brand* atau produk (AlDaoud et al., 2024, h.506). Desain grafis menjadi jembatan komunikasi antara *brand* dengan audiensnya agar *brand* tidak hanya dikenal, tetapi diingat sehingga berpengaruh besar dalam *digital marketing* bagaimana preferensi konsumen agar dapat berinteraksi dengan konten promosi (Sapawi et al., 2024, h.49). Maka, desain grafis dapat berperan bagi perusahaan *retail* yang melibatkan *digital advertising* dan *marketing* dengan membutuhkan media grafis pada media *e-commerce* maupun media sosial dari sebuah usaha.

Universitas Multimedia Nusantara memiliki program yang diwajibkan berupa sebagai Career Acceleration Program untuk memberi mahasiswa pengalaman bekerja dengan proses magang. Menurut Baird & Mollen (2023, h.2), program magang merupakan pengalaman secara langsung dengan turun ke lapangan, sebagai bentuk pelatihan tingkat lanjut. Dalam program magang, peserta yang dijuluki sebagai *intern* akan memiliki seorang *supervisor* atau instruktur yang mengawasi proses pelatihan dalam tempat kerja (h.3). Dengan diadakan program

magang, universitas memiliki tujuan untuk mempersiapkan mahasiswa, salah satunya jurusan Desain Komunikasi Visual, ke dalam dunia pekerjaan dengan meningkatkan kemampuan baik dalam *hard skill* dengan mengaplikasikan teori menjadi praktek, *soft skill*, dan juga etika dalam bekerja.

PT Piyama untuk Indonesia atau dikenal sebagai Lazy Pajamas merupakan salah satu perusahaan *retail* yang bergerak di bidang *fashion*. Lazy Pajamas memasarkan pakaian piyama yang umumnya dipakai ketika tidur beristirahat atau dapat dipakai sehari-hari untuk bersantai. Pada perusahaan, memiliki divisi produk yang berperan dalam menangani desain pakaian piyama dan media grafis seperti pembuatan *banner e-commerce* maupun katalog. Desain media promosi pada Lazy Pajamas memiliki gaya yang sederhana, *clean*, dan elegan sehingga menarik perhatian sebagai produk yang *high-class*.

Penulis tertarik untuk bekerja di Lazy Pajamas dengan gaya desain yang dimiliki serta produk piyama yang terkesan *high-class* dengan bahan kain yang terpilih. Penulis berharap dapat belajar melalui pengalaman bekerja di Lazy Pajamas dalam menangani desain katalog maupun *banner e-commerce*, terutama mengasah kemampuan dalam *layouting*. Dengan itu, PT Piyama untuk Indonesia menjadi perusahaan di mana penulis bekerja untuk menambah pengalaman berkarir serta meningkatkan kemampuan dalam mendesain.

1.2 Tujuan Kerja

Penulis melaksanakan program magang di PT Piyama untuk Indonesia (Lazy Pajamas) yang bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk kelulusan. Selain itu, mengembangkan kemampuan baik dari segi *hard skill* maupun etika dalam bekerja. Tujuan yang dimiliki oleh penulis dalam pelaksanaan program Career Acceleration Program dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman profesional secara langsung dengan terlibat dalam sebuah perusahaan dan membiasakan diri dengan etika dalam bekerja.
2. Mengembangkan kemampuan desain, terutama dalam perancangan media *e-commerce*, grafis media sosial, maupun *layouting*.

Tujuan yang telah dijabarkan merupakan beberapa harapan yang ingin dicapai oleh penulis melalui pelaksanaan Career Acceleration Program. Namun, tujuan utama dari pelaksanaan magang adalah mendapatkan pengalaman untuk pengembangan karir sebagai desainer grafis ke depannya. Dengan itu, program magang diharapkan dapat berjalan dengan baik untuk memperoleh ilmu dan pengembangan kemampuan seperti yang diharapkan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis memulai pencarian tempat kerja setelah *briefing Pre-Internship* pada Senin, 24 November 2025 yang menandakan untuk memasukkan setidaknya 10 perusahaan untuk mendapatkan *cover letter* yang sebaiknya dikirim ketika akan melamar pekerjaan. LinkedIn dan Glints menjadi sumber pencarian lowongan dengan mengutamakan pencarian sebagai *Graphic Design Intern*. Penulis memperhatikan periode yang memiliki minimal empat bulan kontrak untuk dapat memenuhi syarat jam kerja dari kampus yaitu 640 jam kerja dan lokasi kantor yang tidak menyulitkan transportasi, tetapi terbuka untuk melakukan *hybrid* atau *remote*.

Penulis menyusun portofolio dan membuat CV melalui Kinobi yang berkolaborasi dengan kampus. Kemudian, penulis melamar pekerjaan yang mayoritas berasal dari Glints, sedangkan lowongan pada LinkedIn yang telah disimpan sudah banyak yang tutup ketika *cover letter* diberikan. Maka, penulis melamar terlebih dahulu sebelum mendapatkan *cover letter*, tetapi perusahaan yang dilamar tetap didaftarkan pada *website Pro-Step* setelah mengajukan lamaran.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalani program magang selama lima bulan yang dimulai pada Senin, 2 Februari 2026 dan selesai pada Selasa, 30 Juni 2026. Sistem perusahaan mewajibkan *intern* untuk bekerja secara langsung di kantor (WFO) yang terletak di Northridge Business Center Blok A3 No. 19 Jl. BSD Raya Utama, Kec. Serpong, Tangerang Selatan, Banten, dengan kode pos 15310. Namun, beberapa kasus dapat mengajukan izin untuk bekerja di tempat lain (WFH) jika terdapat kepentingan yang tidak bisa dihindarkan.

Hari kerja perusahaan mengikuti hari kerja pada umumnya yaitu Senin-Jumat, tetapi dapat diminta bekerja pada hari Sabtu jika ada proyek yang memerlukan kontribusi penulis. Sedangkan, jam kerja perusahaan ditetapkan pada pukul 08.00-17.00 WIB dengan toleransi ketelatan hingga pukul 09.00 WIB sehingga dapat mempengaruhi jam pulang. Kehadiran diberlakukan dengan melakukan *clock-in* dan *clock-out* pada aplikasi Mekari Talenta, segala perizinan diberlakukan melalui aplikasi tersebut.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis mendapatkan lowongan sebagai *Graphic Design Intern* pada PT Piyama untuk Indonesia melalui Glints dan melamar pada Selasa, 13 Januari 2026. Penulis melamar dengan mengirimkan CV dan portofolio melalui Glints dan mendapatkan balasan melalui Whatsapp. Balasan yang dikirimkan mencakup sebuah form data diri untuk diisi serta *design task* yang perlu dilakukan sebagai bentuk uji kemampuan yang diberikan dua hari pengerjaan. *Design task* menguji kemampuan penulis dalam *redesign* konten milik Lazy Pajamas dari segi peletakkan dan pengeditan elemen konten.

Pada Kamis, 15 Januari 2026, penulis mendapatkan undangan untuk melakukan wawancara pada Selasa, 20 Januari 2026 pukul 10.00 WIB dengan pemberitahuan lulus wawancara diberikan 2-3 hari setelah wawancara. Wawancara dilakukan dengan *People Manager*, *People Associate*, *Head of Product*, dan *Graphic Designer* yang menjadi *supervisor* penulis ke depannya. Penulis mendapatkan *offering letter* sebagai *letter of acceptance* pada Kamis, 22 Januari 2026 yang ditanda tangan sebagai bentuk kontrak. Kemudian, kontrak diberikan sebagai penjelasan lebih lanjut mengenai perjanjian antara penulis sebagai *intern* dengan perusahaan. Dengan itu, penulis menjalankan kontrak yang dimulai dari Senin, 2 Februari 2026 dan diawali dengan sesi *onboarding* dan pengenalan sebelum diberi tugas harian dari *supervisor*.