

Model Interaksi Peserta Magang pada Era New Normal

Fiona Emily

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
fionaemly@gmail.com

Vania Lieka Gunawan

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
vanialieka@gmail.com

Winnery Erika Putri

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
winnery.erika@gmail.com

Kuntara Wiradinata

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
kuntara.wiradinata@uph.edu

ABSTRAK

Munculnya pandemi *Covid 19* memberi batasan baru yang mengharuskan setiap individu beradaptasi dengan era baru yang disebut *new normal*. Pertemuan tatap muka dihindari untuk menghindari penularan virus *Covid 19*. Tak terkecuali bagi praktisi Desain Interior, adaptasi diperlukan untuk menggantikan interaksi tatap muka yang sebelumnya digunakan untuk berkomunikasi. Dibutuhkan media lain yang aman untuk berkomunikasi, *online* adalah cara komunikasi yang banyak digunakan saat ini. Walaupun begitu, model interaksi *offline* dan *online* pasti memiliki kekurangan dan kelebihan dalam keleluasaan diskusi dan penyampaian informasi, namun kita menyadari bahwa hanya itulah model interaksi yang saat ini tersedia dan umum digunakan dalam komunikasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan fokus pada interaksi sebagai jalan masuknya. Peneliti bermaksud menemukan kelebihan-kelebihan dari interaksi *online* bukan sekedar melihat dari aspek kesehatan, namun juga kepraktisan dan keleluasaannya. Berdasarkan hasil analisis, interaksi secara *offline* tidak membatasi peserta magang untuk mengumpulkan data dan informasi dalam melakukan penelitian.

Kata Kunci: interaksi, *new normal*, komunikasi, *online*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan interaksi dengan individu lain. Saat dua orang atau lebih bertemu, proses interaksi sosial terjadi dimana manusia mengembangkan kemampuan sosialisasi mereka. Penulisan ini mengangkat studi mengenai interaksi sepuluh peserta magang yang harus terjun ke dunia kerja meskipun sedang dalam masa pandemi Covid-19.

Interaksi sosial merupakan bahasan yang luas yang ditandai dengan aktivitas

seperti berjabat tangan, bertegur sapa, dan cengkrama. Namun dengan adanya teknologi, lingkup dari interaksi sosial menjadi lebih luas, tidak terbatas pada jangkauan fisik. Dalam keadaan pembatasan interaksi dan dengan kemajuan teknologi, memberikan solusi bagi manusia untuk dapat berinteraksi tanpa perlu bertemu secara fisik, bertemu bisa melalui teknologi yang disebut *online*. Namun interaksi secara *online* tentu berbeda dengan interaksi secara fisik yang disebut *offline*, dan berpengaruh juga terhadap komunikasi desain. Pengaruh tersebut dapat mengubah sistem kerja sekaligus kinerja dari peserta magang; oleh sebab itu, penulisan ini akan membahas cara peserta magang berinteraksi dengan metode *online* dan *offline*.

Menurut Soekanto, Terdapat beberapa faktor dari proses interaksi sosial yaitu, Imitasi, Sugesti, Identifikasi, dan Simpati. Imitasi, merupakan sebuah proses mencontoh menjadi seperti orang lain. Sugesti, yaitu memberikan sikap atau pandangan yang berasal dari dirinya. Identifikasi, adalah kecenderungan menjadi seperti orang lain. Simpati yaitu seseorang merasa tertarik pada orang lain. (Soekanto, 2002)

Berdasarkan teori di atas didapatkan hipotesis bahwa interaksi secara *online* dibutuhkan usaha lebih dan waktu yang lebih panjang karena pemegang tidak berinteraksi secara fisik dan menghambat proses interaksi sosial. Berdasarkan sudut pandang penulis, berada di lingkungan baru tentunya membutuhkan usaha dan waktu untuk beradaptasi dengan lingkungan baru.

KAJIAN TEORI

Interaksi Sosial

Dalam proses interaksi sosial, banyak hal-hal yang menjadi faktor yang memengaruhi interaksi tersebut, dimana salah satunya adalah perkembangan konsep diri bagi seseorang. Individu adalah orang yang menentukan cara pandang akan dirinya sendiri sebagai individu yang positif atau negatif. Oleh karena itu, kepribadian seseorang dapat mengubah cara interaksi sosial seseorang yang dilanjutkan dengan faktor adanya imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati dari seseorang yang akan mengubah cara pandang seseorang (Gurungan, 2004).

Berdasarkan bentuknya, *Gilin and Gilin* (dalam Wahyuningsih, 2007: 9) memiliki pandangan luas mengenai proses sosial yang timbul akibat interaksi sosial, mereka mengelompokkan menjadi dua yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif. Interaksi asosiatif adalah proses interaksi sosial yang positif yang terbagi menjadi 2 (Dua). Pertama, yaitu kerja sama (*cooperation*), hasil dari orientasi individu pada kelompoknya dan kelompok lainnya yang terbagi menjadi: *Bargaining, Cooperation, Coalition*. Kedua, Akomodasi (*accomodation*) terbagi menjadi: *Coercion, Compromise, Arbiration, Conciliation, Stelemate, Adjudication*. Sedangkan interaksi disosiatif adalah proses interaksi sosial yang negatif karena mengarah pada perpecahan atau konflik baik individu maupun berkelompok. Bentuk interaksi disosiatif dibagi menjadi 3 (Tiga). Pertama persaingan (*competition*), interaksi antara individu atau kelompok yang beradu untuk mendapatkan keuntungan

tertentu. Kedua, kontraversi (*contraversion*) adanya ketidakpastian, kebencian atau perasaan tidak suka yang disembunyikan terhadap kepribadian seseorang. Ketiga, pertentangan (*conflict*), sarana untuk mencapai suatu keseimbangan antara kekuatan dalam kelompok atau masyarakat.

METODOLOGI

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara semi terstruktur dengan informan pemegang secara *online* dengan model sinkronus. Data yang didapatkan berupa kalimat lisan atau verbal (Mann, 2000). Peneliti mewawancarai informan yang terdiri dari sepuluh orang mahasiswa Desain Interior Universitas Pelita Harapan yang terbagi menjadi dua yaitu peserta Kerja Praktek dan Magang. Data yang didapatkan diubah dalam bentuk tabel untuk dianalisis secara logik atau dikategorikan agar membentuk suatu hubungan antar data yang didapatkan.

Pertanyaan wawancara menggunakan metode “*Open-Ended*” yang berkisar pada aktivitas, interaksi dan permasalahan selama magang. Dari sepuluh informan yang diteliti, terdapat tiga informan yang bekerja secara *online* dan tujuh informan yang bekerja secara *offline*.

PEMBAHASAN

Sejak awal pandemi hingga sekarang praktisi dan kantor magang berusaha melakukan penyesuaian yang paling tepat dengan cara kerja mereka. Langkah yang diambil tentu berbeda-beda, hal ini terbukti dari adanya kantor yang sudah mencoba bekerja di kantor sebagian atau bahkan sudah kembali bekerja di kantor seperti semula (*offline*). Ada yang bekerja di kantor lalu kembali menjadi kerja dari rumah, ada juga yang berhasil dan sudah nyaman dengan kerja dari rumah (*online*). Serangkaian perubahan yang terjadi adalah: interaksi individu, sistem kerja, cara penyesuaian diri, dan juga cara pendekatan diri dengan rekan kerja.

Tabel 1. Proses Interaksi Sosial yang Dialami Informan Selama Proses Magang

NO.	NAMA	Proses Interaksi Sosial			
		Imitasi	Sugesti	Identifikasi	Simpaty
1.	SG (Informan 1)			✓	✓
2.	NL (Informan 2)		✓		✓
3.	MP (Informan 3)	✓		✓	✓
4.	CC (Informan 4)	✓		✓	
5.	GF (Informan 5)				✓ <input type="checkbox"/>
6.	OR (Informan 6)			✓	
7.	CL (Informan 7)			✓	
8.	AE (Informan 8)			✓	
9.	FT (Informan 9)			✓	

10.	PC (Informan 10)	✓		✓	
TOTAL		3	1	8	4

Pada tabel 1.1 terlihat bahwa imitasi dilakukan oleh tiga informan (I3, I4 dan I10), dimana kedua informan bekerja secara *online* dan satu lainnya bekerja secara *offline*. Proses terjadinya imitasi karena dua hal, yaitu: (1) Kurangnya komunikasi dengan rekan kerja sehingga tidak mengetahui standarisasi atau apa yang ingin dicapai sehingga secara tidak langsung mendorong seseorang untuk mencontoh apa yang sudah ada. (2) Adanya tuntutan dari kantor untuk meniru karena belum sepenuhnya percaya dengan informan, seperti contohnya I4. Proses imitasi yang dilakukan oleh para informan memiliki tujuan untuk melakukan adaptasi dengan lingkungan kerja dari segi cara kerja dan jamnya. Informan I2 yang melakukan kerja *offline*, merupakan satu-satunya informan yang mengalami sugesti, terjadi pada informan I2 selama proses *brainstorming* dan bertukar pikiran dengan rekan kerja. Informan memberikan ide-ide desain yang dapat menjadi satu titik untuk melakukan interaksi dengan rekan kerjanya agar idenya dapat diterima. Kegiatan bertukar pikiran mendorong terjadinya interaksi sehingga informan memiliki perasaan simpati pada rekan kerjanya.

Selanjutnya, berdasarkan tabel 1.1, proses interaksi sosial didominasi oleh proses identifikasi dimana memiliki ciri terbentuknya karakter pribadi karena hasil interaksi dengan lingkungan kerja, adanya dorongan dari dalam diri yang mungkin disebabkan karena adanya kekhawatiran dan ketakutan dari peserta magang untuk menyesuaikan diri dengan karakter lingkungan kerja sehingga senantiasa melakukan introspeksi diri untuk berusaha menjadi pribadi yang lebih baik. Ketakutan dan kekhawatiran tersebut dapat berupa kesalahan dalam mengerjakan tugas, salah berbicara, dan takut dinilai buruk oleh *principal*. Oleh karena itu, proses interaksi sosial identifikasi dapat membentuk karakter individu agar sesuai memenuhi kriteria dan tujuan yang ingin dicapai. Namun, informan I2 dan I5 tidak mengalami proses identifikasi dikarenakan terjadinya interaksi sosial yang lebih awal dan lingkungan kerja yang fleksibel.

Proses simpati merupakan proses interaksi kedua terbanyak dialami oleh informan. Informan I1, I2, I3, I5, dan I10. Lima orang informan yang mengalami proses simpati terbagi menjadi dua orang yang bekerja secara *online* dan tiga secara *offline*. Proses simpati terjadi karena muncul perasaan tertarik terhadap perasaan individu lain—sehingga informan ingin berusaha mengadaptasikan diri terhadap lingkungan dan *manner* ataupun bersimpati dengan rekan kerja yang bercerita.

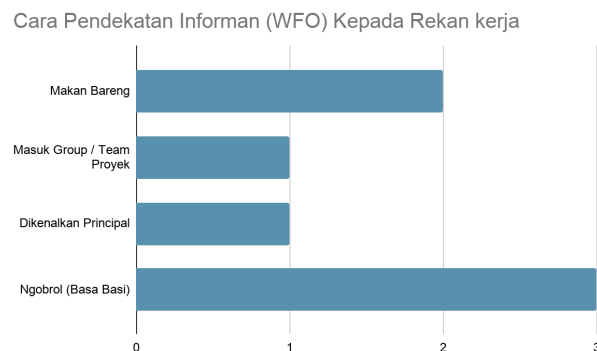
Tabel 2. Bentuk Interaksi yang Dimiliki dengan Rekan Kerja Lain selama Magang

NO.	Inisial/ Informan	Bentuk Interaksi				
		Asosiatif		Disosiatif		
		<i>cooperation</i>	<i>accomodation</i>	<i>Competition</i>	<i>Contraversion</i>	<i>Conflict</i>
1.	SH	✓				✓
2.	NL		✓			
3.	MP	✓			✓	
4.	CC	✓				
5.	GF	✓				
6.	OR	✓				✓
7.	CL				✓	
8.	AE				✓	
9.	FT					✓
10.	PC	✓				
TOTAL		6	1	-	3	3

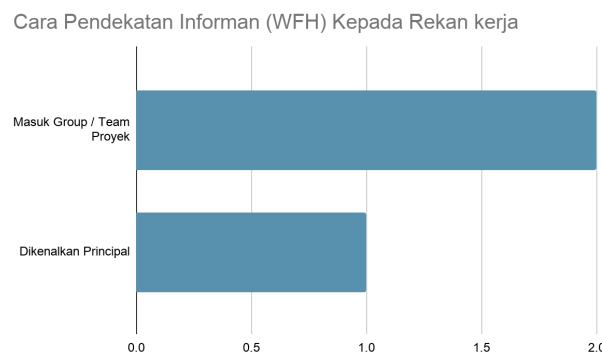
Dalam menjalankan proses magang, informan akan didorong untuk bertanya mengenai tugas-tugas yang diberikan sesuai dengan teori bentuk interaksi asosiatif kooperatif dimana interaksi yang dilakukan untuk menerima unsur baru dalam kepemimpinan suatu organisasi. Penerimaan unsur baru ini terjadi saat *principal* atau rekan kerja memberikan *feedback*, hal yang perlu direvisi sesuai dengan kaedah kantor atau yang diinginkan oleh *principal*. Bentuk interaksi kooperatif ini seringkali terjadi pada mahasiswa yang baru mulai bekerja dalam lingkungan kerja sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap lingkungan dan sistem kerja. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.2 yang membahas bentuk-bentuk interaksi dimana terdapat enam informan yang mengalami bentuk interaksi kooperatif. Interaksi kooperatif ini sebagai kunci terjadinya hubungan antar *principal* dan mahasiswa agar memunculkan satu pemikiran yang berkesinambungan. Selain itu 12 mengalami bentuk interaksi asosiatif akomodasi dimana Informan merasa tempat ia magang memiliki peraturan yang fleksibel dalam hal jam masuk kerja dan tugas-tugas yang harus dikerjakan. Hal ini masuk kedalam akomodasi *compromise*.

Selanjutnya, peserta magang mungkin melakukan beberapa kesalahan atau *human error* yang menyebabkan diri mereka menjadi lebih takut yang mendorong mereka untuk introspeksi diri untuk lebih mengerti kesalahan mereka. Proses penyesuaian diri sendiri dapat dikaitkan dengan perasaan dimana permasalahan yang terjadi menjadi sarana bagi seseorang untuk introspeksi diri sehingga mendorongnya bekerjasama. Konflik yang terjadi dapat menjadi dorongan bagi

peserta magang untuk menjalin hubungan kerjasama dengan rekan kerja atau *principal* untuk terhindar dari kesalahan yang sama untuk kedua kalinya. Hubungan kerjasama yang terjadi ini dapat membuat informan dan rekan kerja lebih dekat dan memudahkan untuk penyesuaian diri karena mendapatkan dukungan dari kedua belah pihak. Hal ini terjadi pada tiga informan yang bekerja secara *online* dapat dilihat pada tabel 1.2. Bentuk interaksi asosiatif dan disosiatif tidak menghilangkan kemungkinan untuk terjadi secara bersamaan atau dalam satu waktu. Hal ini dapat dilihat pada I1 dan I6 yang mengalami konflik dalam bekerja namun tidak mengganggu penyesuaian diri dan konflik tersebut menjadi sarana untuk menjalin hubungan yang lebih dekat dengan rekan kerja.



Gambar 1. Bagan Cara Pendekatan Informan (WFO) Kepada Rekan kerja



Gambar 2. Cara Pendekatan Informan (WFH) Kepada Rekan kerja

Berdasarkan hasil wawancara informan yang melakukan interaksi *offline* dan *online* (Diagram 1.3 & 1.4), cara pendekatan yang dilakukan bervariasi. Pendekatan dapat dimulai dari dirinya sendiri ataupun dengan adanya bantuan pihak luar, baik itu *principal* ataupun rekan kerja. Peneliti mengkategorikan cara pendekatan menjadi empat, yaitu: makan siang bersama-sama, masuk ke dalam tim, diperkenalkan kepada rekan kerja lain oleh *principal*, dan basa basi. Pada diagram 1.3 dapat dilihat tiga informan berusaha mengajak mengobrol atau basa-basi terlebih dahulu. Dua orang lainnya menjalin kedekatan dengan makan siang bersama. Sedangkan dua orang sisanya karena diperkenalkan oleh *principal* dan masuk ke *team* proyek. Pada diagram 1.2, dua dari tiga informan memulai pendekatan karena masuk ke dalam tim

proyek. Sedangkan satu lainnya karena diperkenalkan oleh *principal*. Pada interaksi *online* tidak terdapat pilihan makan siang bersama karena batasan fisik.

Tabel 3. Hubungan Antara Cara Pendekatan dengan Waktu yang Dibutuhkan untuk Menyesuaikan diri

No.	Inisial/ Informan	Tipe interaksi	Cara pendekatan	Waktu	Hubungan (rekan kerja)	Hubungan (principal)
1.	SH	Semi formal	Makan bareng	>2 minggu		
2.	NL	Casual	Makan bareng	>3-4 minggu		
3.	MP	Casual	Masuk group/ team proyek	>2 minggu (untuk penyesuaian ritme) >3 Bulan untuk menjalin kedekatan		
4.	CC	Formal/ Professional	Masuk group/ team proyek	>3 bulan		
5.	GF	Casual	Dikenalin Principal	Hari pertama		
6.	OR	Casual	Ngobrol	>1 minggu		
7.	CL	Semi formal	Ngobrol (Basa Basi)	>1-2 bulan		
8.	AE	Casual	Masuk group/ team proyek	>1-2 minggu		
9.	FT	Casual	Ngobrol (Basa basi) - makan bersama	>1 bulan		
10.	PC	Semi formal	Dikenalin principal	>1 minggu		

Keterangan :

Tidak dekat	Cukup Dekat	Dekat
-------------	-------------	-------

Walaupun dari diagram cara pendekatan diri secara *offline* (Diagram 1.3) dan *online* (Diagram 1.4) tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, jika waktu penyesuaian dihubungkan dengan cara pendekatan yang dilakukan (Tabel 1.5) pada interaksi *offline* dapat dilihat bahwa cara yang paling efektif untuk menjalin kedekatan adalah makan siang bersama, I2 dan I3. Namun terlepas dari interaksi *offline* dan *online*, jika informan masuk ke dalam tim proyek maka waktu yang dibutuhkan untuk penyesuaian akan lebih singkat, I3, I4, dan I8. Disisi lain terdapat beberapa informan yang belum dapat dikategorikan dapat menyesuaikan diri karena menurut Nasution (2018) I3, I4, 18 belum mampu untuk mengungkapkan

perasaan (tabel 1.4) dan memahami emosi serta tidak dapat mengekspresikan perasaan yang ia alami selama magang. Karena informan masih memiliki perasaan tidak suka yang disembunyikan olehnya (bentuk interaksi kontraversi). Dilihat dari tingkah laku yang canggung hingga kurun waktu lebih dari dua bulan. Pada sistem kerja *offline* yang awalnya menurut peneliti akan membutuhkan waktu penyesuaian yang lebih lama ternyata tidak terbukti, dapat dilihat pada Informan I3 dan I8 yang menjalani interaksi *online* hanya membutuhkan waktu sekitar dua minggu untuk menyesuaikan diri dengan tempat magang. Sedangkan untuk kasus I4 yang berinteraksi *offline* membutuhkan waktu sekitar tiga bulan dikarenakan pada bulan-bulan sebelumnya belum diberi tugas yang berhubungan dengan rekan kerja lain. Walaupun masuk ke dalam tim proyek merupakan cara yang paling efektif dari segi waktu, cara ini tidak terbukti berhasil membuat informan dan rekan kerja menjalin kedekatan.

Perubahan cara berinteraksi yang terjadi pada masa transisi *offline* ke *online* ini membawa perubahan dimana dokumen desain yang biasanya dalam bentuk kertas harus menjadi digital. Hal ini tidak mengubah bagaimana proses perancangan desain harus dilakukan sebagaimana harusnya dilaksanakan oleh peserta magang. Bagi peserta magang yang mengalami proses magang secara *online* memiliki kewajiban untuk selalu bertanya mengenai tugas yang diberikan secara berkala. Cara peserta untuk bertanya terkadang mengharuskan peserta untuk melakukan *scan* dan mengirimnya ke *principal*. Bagi beberapa peserta magang *online* mengakui bahwa hal tersebut menyusahkan atau merepotkan setiap kali ingin bertanya. Namun, riwayat interaksi atau komunikasi yang dilakukan bisa menjadi satu patokan bagi peserta magang agar dapat melihat kembali *feedback* yang diberikan oleh *principal*. Selain itu, interaksi yang dilakukan secara *online* juga memudahkan peserta magang dalam melakukan interaksi dengan *principal*, rekan kerja, dan klien. Hal ini dikarenakan tidak adanya pertemuan fisik dan peserta magang dapat merancang kata-kata yang ingin disampaikan terlebih dahulu agar mengurangi terjadinya kesalahan penyampaian.

Interaksi yang dilakukan secara *online* berpengaruh pada efektivitas kerja peserta magang dikarenakan interaksi secara *online* yang dilakukan secara singkat untuk memberikan *brief* dapat memberikan suasana yang lebih kondusif untuk menyelesaikan pekerjaan dibandingkan interaksi secara *offline* yang dilakukan dalam jangka waktu panjang dapat membuat peserta magang merasa tidak nyaman dan kurang efektif. Namun, interaksi secara *online* memiliki beberapa kekurangan yaitu sulit untuk menjalin kedekatan dengan rekan kerja karena tidak bisa menggunakan bahasa tubuh dan mimik wajah sehingga sulit mengukur keterbukaan dari lawan bicara, harus diucapkan dengan jelas menggunakan kata-kata agar menghindari terjadinya kesalahpahaman.

Pada komunikasi *online* terutama dengan orang yang baru dikenal, informan tentu berusaha sopan dengan penggunaan bahasa yang formal dan kalimat *to the point* karena takut mengganggu lawan bicara. Tanggapan atau pemilihan bahasa lawan bicara yang formal bisa membuat informan menjadi segan sehingga munculnya

jarak antar individu. Antara informan dan lawan bicara tentu memiliki intonasi atau nada bicara yang berbeda dalam membaca pesan. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya kesalahpahaman, mengira lawan bicara terganggu atau segan. Oleh sebab itu, penting untuk menggunakan diksi dan tanda baca yang tepat untuk mengurangi terjadinya salah komunikasi secara *online*. Terdapat pula kelemahan komunikasi *online* karena interaksi dapat terjadi apabila kedua belah pihak memiliki kesepakatan waktu yang sama untuk melakukan interaksi. Apabila salah satu pihak tidak dapat melakukan interaksi maka interaksi secara *online* tidak dapat dilaksanakan dan akan mengurangi efektivitas untuk melaksanakan aktivitas yang bersangkutan.

KESIMPULAN

Interaksi yang dilakukan baik secara *online* ataupun *offline* tidak memengaruhi jangka waktu yang dibutuhkan peserta magang agar bisa berkomunikasi tanpa rasa sungkan. Namun, tingkat kedekatan pemegang dengan rekan kerja baik secara *online* atau secara *offline* dipengaruhi oleh cara pendekatan dimana pendekatan secara efektif dapat terwujud apabila peserta magang masuk dan menjadi bagian dari tim proyek dalam mendesain.

Sebagai penutup, dapat disimpulkan bahwa komunikasi *online* dan *offline* dengan model interaksi baik formal, semi formal dan casual tidak menentukan kelancaran informan dalam mengumpulkan data dan informasi mengenai proyek desain yang dikerjakan. Semua bergantung pada cara bagaimana informan mendekatkan diri dan berkomunikasi dengan rekan kerja. Walaupun *online* memiliki keterbatasan dari segi komunikasi dan hubungan fisik, interaksi secara *online* juga memiliki kelebihan dari segi efisiensi waktu dan biaya. Efektivitas dari komunikasi yang dilakukan secara *online* maupun *offline* kembali lagi pada individu yang bersangkutan mengenai bagaimana para informan menempatkan diri dalam interaksi yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Soekanto, S. (2002). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Anwar, M. Khairul. (2016). *Hubungan antar Konsep Diri dengan Interaksi Sosial pada perawat di Rumah Sakit Islam Surakarta*. Diakses pada 2 April 2021 <http://eprints.ums.ac.id/45469/20/Naspub%20Jadi.pdf>
- Nasution, N.(2018). *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Diakses 2 April 2021 repository.uinsu.ac.id
- Choirunnisa,S.C (2014) *Gambaran Penyesuaian Kerja Siswa yang Menjalankan Praktek Kerja Industridi*
- Mann, Stewart, 2000. *Internet Communication and Qualitative Research*. London : SAGE Publications Ltd
- Wahyuningsih,S. (2007). *Sikap Interaksi Sosial dan Individu Dalam Kehidupan Sehari-hari*. Diakses pada 2 April 2021 <https://media.neliti.com/media/publications/168507-ID-sikap-interaksi-sosial-dan-individu-dala.pdf>
- Walgito, B. 2007. *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Diakses pada 2 April 2021 <http://eprints.ums.ac.id/45469/20/Naspub%20Jadi.pdf>