

Pengaruh *Principal* dalam Bekerja Selama Tahap Pra-Desain dan Penelitian Peserta Magang *Online*

Angeline Gunawan

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
angelinegunawan66@gmail.com

Charley Augustian Gan

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

Lidya Nava

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
Lidyanava25@gmail.com

ABSTRAK

Masa pandemi *Covid-19* di Indonesia menyebabkan sebagian besar masyarakat Indonesia untuk bekerja secara *online* termasuk para peserta magang di bidang desain interior. Perlu adanya persiapan dan adaptasi dari semua peserta magang ketika menghadapi perubahan cara dan kondisi kerja secara *online*. *Principal* dalam firma desain menjadi aspek yang sangat memengaruhi tahap pra-desain dan penelitian para peserta magang *online*. Melalui hasil wawancara yang telah diolah dan dianalisis lebih lanjut, makalah ini membahas mengenai gaya kepemimpinan dan komunikasi *Principal* dalam firma desain. Makalah ini akan mengangkat teori seperti: teori gaya kepemimpinan, komunikasi di bidang desain interior, teori etika *online* / *Netiquette* dan teori penggunaan parabahasa elektronik (*electronic paralanguage*). Metode penelitian dalam makalah ini menggunakan pendekatan kualitatif dan pengumpulan data melalui wawancara semi-terstruktur dengan peserta magang desain interior Universitas Pelita Harapan sebagai narasumber. Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk menghasilkan cara atau strategi ketika menghadapi perbedaan *Principal* sebagai salah satu bentuk persiapan yang akan dihadapi para calon peserta magang. Pada akhirnya, penelitian ini melihat pengaruh *Principal* dalam bekerja selama tahap pra-desain dan penelitian peserta magang *online*.

Kata Kunci: *Principal*, komunikasi, peserta magang, pandemi, gaya kepemimpinan.

PENDAHULUAN

Masa Pandemi *Covid-19* di Indonesia telah bermula sejak awal tahun 2020 yang mengharuskan setiap aktivitas pekerjaan harus dilakukan dari rumah masing-masing atau yang lebih kita kenal dengan istilah WFH. Hal ini bertujuan untuk mencegah penyebaran virus *Covid-19* di Indonesia. Keadaan pandemi saat ini telah mengubah tatanan kehidupan masyarakat secara drastis. Aktivitas atau pekerjaan di masa pandemi *Covid-19* perlu memanfaatkan teknologi agar aktivitas

dalam dunia pendidikan, dunia usaha, ekonomi, dan bahkan dunia desain tidak terhambat walaupun bekerja secara *online*.

“Konsep *Work From Home (WFH)* merupakan suatu konsep dimana karyawan suatu perusahaan dapat mengerjakan pekerjaannya dari mana saja, kapan saja” (Komalasari, 2020).

Peneliti *online* memiliki keterbatasan dalam mengakses data sehingga pekerja magang karena hanya dapat memanfaatkan beberapa metode wawancara melalui *E-mail*, *Whatsapp*, hingga aplikasi untuk *video conference*. Oleh karena itu, narasumber yang membutuhkan data untuk penelitian ilmiahnya sangat membutuhkan keaktifan atau konsistensi dari *Principal*.

Gaya kerja *Principal* merupakan aspek yang memengaruhi cara *Principal* menyikapi narasumber dalam proses penelitian maupun tahap pra-desain. Oleh karena itu, pada makalah ini, kami mengolah data hasil wawancara kemudian menganalisis lebih lanjut mengenai perbedaan *Principal* dan efek yang diberikannya berdasarkan data-data yang disampaikan oleh narasumber. Pembahasan gaya kerja dalam makalah ini mencakup tentang kepemimpinan dan komunikasi dalam firma desain khususnya proses *brainstorming* pada tahap pra-desain. Terakhir, Makalah ini bertujuan untuk memberikan cara maupun strategi untuk menghadapi perbedaan gaya kerja *Principal* yang akan dihadapi setiap calon peserta magang *online*.

KAJIAN TEORI

Teori Komunikasi

Komunikasi dalam dunia kerja desain, khususnya desain interior sangat penting agar seorang desainer dapat menjelaskan karyanya dengan jelas dan meyakinkan klien. Dalam firma desain, tahap komunikasi merupakan kebutuhan utama dalam pra-desain. Kegiatan pra-desain mencakup komunikasi dengan klien, pembentukan konsep melalui *brainstorming*, *programming*, ide secara visual, pencarian material dan *furniture*, hingga gambar kerja (Coleman, 2002).

“*Brainstorming* adalah metode yang digunakan tim desain untuk menghasilkan ide guna memecahkan masalah desain yang didefinisikan dengan jelas” (The Interaction Design Foundation, 2020).

Tujuan utama komunikasi adalah untuk memahami domain penggunaan dan menjaga semua orang di tim pada halaman yang sama dengan visi yang sama untuk mencapai tujuan akhir (Chugh, 2018).

Teori Gaya Kepemimpinan

Principal merupakan pemimpin dari perusahaan firma desain interior. Setiap *Principal* memiliki masing-masing gaya kepemimpinan. Teori ini akan mengacu pada bagaimana seorang pemimpin berperilaku dan mengambil suatu tindakan yang akan memengaruhi lingkungan kerja. *Managerial Grid* adalah metode yang digunakan untuk menemukan beberapa konsep gaya kepemimpinan. Blake dan

Mouton membagi gaya kepemimpinan menjadi lima yaitu, *Impoverished* adalah pemimpin yang tidak tertarik untuk mengembangkan sistem dan anggota kelompok, kemudian *Country club* yaitu pemimpin fokus akan kesejahteraan anggotanya agar mereka lebih bekerja keras, *Produce or perish* yaitu pemimpin yang fokus pada sistem atau prosedur sehingga kesejahteraan karyawan menjadi hal yang sekunder, *Team leadership* yaitu pemimpin yang menekankan kepada pencapaian tujuan dan tugas, tetapi pemimpin juga berusaha untuk memenuhi kebutuhan anggota kelompoknya, dan yang terakhir adalah *Middle-of-the-road* yaitu yang mempertahankan keseimbangan antara kebutuhan orang-orang dan produksi.

Teori *Electronic Paralanguage*

Electronic paralanguage adalah metode komunikasi non-verbal dengan memanfaatkan teknologi/internet. Komunikasi dapat melalui *video*, panggilan telepon, atau pesan elektronik.

Dengan memerhatikan isi dari pesan elektronik dalam komunikasi antar *Principal* dan karyawannya saja, karyawan dapat mengetahui emosi dan gaya kepemimpinan *Principal* tersebut tanpa harus bertemu langsung.

“Electronic paralanguage dapat diekspresikan melalui perkataan, simbol, gambar, tanda baca, atau kombinasi dari elemen - elemen tersebut. Ekspresi non-verbal dalam teks dapat memanfaatkan karakter spesial/ tanda baca dalam papan ketik atau penggunaan emoji yang merupakan metode non-verbal dalam bentuk gambar” (Luangrath, Peck, dan Barger, 2019).

Electronic paralanguage terdiri dari repetisi, singkatan, dan deskripsi perasaan serta suara secara verbal yang mampu menyalurkan suasana dari komunikasi dan menciptakan koneksi sosial dan emosional. Perlu adanya perhatian lebih dalam menggunakan emoji dalam percakapan terutama dalam percakapan formal karena adanya perbedaan pandangan dari masing - masing orang (Mann dan Stewart, 2000).

Teori Etika *Online Netiquette*

Berdasarkan penulisan tentang etika komunikasi *online* tahun 2020 oleh *Rider University*, terdapat beberapa etika dasar ketika melakukan komunikasi :

- Komunikasikan pesan berbasis fakta dengan jujur dan lengkap.
- Hormati kebebasan berekspresi, beragam perspektif, dan perbedaan pendapat. Jangan pernah menyinggung atau memprovokasi orang lain.
- Buatlah fakta dan sumber daya yang menjadi dasar komunikasi dapat diakses oleh orang lain.
- Pertimbangkan kemampuan audiens untuk memahami pesan (misalnya, mengantisipasi hambatan bahasa dan menghilangkan gangguan yang dapat menghalangi pesan). Jangan pernah mengomunikasikan apa pun yang dapat dianggap merendahkan, tidak toleran, atau penuh kebencian.

METODOLOGI

Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam makalah ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang memandang informan sebagai subjek bukan objek. Penelitian ini membuka ruang yang besar kepada informan untuk mengutarakan pendapat dan jawaban yang lebih luas. Namun, penelitian ini juga sangat dipengaruhi oleh pandangan, pemikiran, dan interpretasi peneliti terhadap hasil penelitian (Semiawan, 2010). Metode penelitian kualitatif menjadi penting karena dalam penelitian ini peneliti perlu untuk memahami setiap peserta magang yang diwawancara agar mengerti perilaku peserta magang ketika bekerja secara *online* dan komunikasi dengan *Principal* yang berperan besar dalam pekerjaan mereka.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur yang menawarkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan dengan bahasa dan istilah dari informan sehingga peneliti dapat mengarahkan dan menggali topik utama yang lebih dalam pada pengalaman subjektif individu (Mann dan Stewart, 2000). Wawancara juga dilakukan secara *online* menggunakan teknologi aplikasi *Microsoft Teams* dalam kurun waktu 40 menit sampai satu jam.

“Metode ini menawarkan tingkat kedalaman kualitatif yang berbeda karena, tergantung pada formulir wawancara, peserta memiliki lebih banyak atau lebih sedikit kesempatan untuk menjawab pertanyaan dalam istilah mereka sendiri” (Mann dan Stewart, 2000).

PEMBAHASAN

Gaya Kepemimpinan *Principal*

Principal dalam firma desain adalah seorang pemimpin yang bertanggung jawab terhadap jalannya proses desain sehingga pengaruh kepribadian *Principal* sangat memengaruhi kualitas bekerja dari peserta magang.

*“Principal ibarat matahari, di atas sendiri di bawah ada cabang – cabangnya. Yang dibuat sesuai dengan arahan *Principal*”* (JO, 20 Maret 2021).

Peran *Principal* dalam firma desain seperti berkomunikasi dengan klien atau memenangkan tender, *site visit*, proses desain, pemilihan material, hingga pemantauan pembangunan proyek. Sembilan narasumber mengatakan bahwa gaya kepemimpinan *Principal* berbeda-beda karena dipengaruhi oleh banyak hal seperti: skala dari besarnya firma desain, umur *Principal* yang memengaruhi cara *Principal* berinteraksi, hingga pengetahuan tentang teknologi dan informasi yang merupakan acuan dalam berkomunikasi secara *online*.

Gaya kepemimpinan yang peneliti dapatkan dari wawancara sembilan responden :

Tabel 1: Tabel Data Gaya Kepemimpinan Narasumber. Sumber : Data pribadi hasil wawancara online, 2021

No.	Jenis Gaya Kepemimpinan	Jumlah Peserta Magang	Nama Peserta Magang
1.	<i>Country Club</i>	2	NSU, MT
2.	<i>Produce or Perish</i>	5	JH, MCP, JO, AG, KN
3.	<i>Team Leadership</i>	3	KK, JH, SG
4.	<i>Middle-of-the-road</i>	0	-
5.	<i>Impoverished</i>	0	-

Berdasarkan dari tabel di atas, mayoritas jenis kepemimpinan *Principal* dalam kantor peserta magang adalah *Produce or Perish* dimana *Principal* fokus terhadap produksi yang efisien. Salah satu contoh *Principal* narasumber yang diwawancara adalah MCP yang kerja praktek di PT. Airmas Perkasa, perusahaan dengan skala yang besar di Jakarta. Karyawan kantor sudah terlalu banyak sehingga menyebabkan kurangnya hubungan antar peserta magang dengan *Principal* dalam kantor.

MT mendapatkan *Principal* dengan jenis kepemimpinan *Country Club* dimana tim desain hanya terdiri atas tiga orang: *Principal*, senior desainer, dan MT sehingga hubungan antar mereka bertiga erat. MT juga menyebutkan bahwa senior desainer tim tersebut bahkan pernah memakai kaos dalam ketika melakukan *zoom meeting*. Fleksibilitas dari *Principal* memengaruhi serta mempermudah cara MT mengatur waktunya ketika bekerja dan melakukan skripsi secara bersamaan. Yang terakhir adalah jenis kepemimpinan *Team Leadership* yang dialami oleh salah satu peserta magang yaitu KK. Menurut KK, gaya *Principal* dengan jenis gaya kepemimpinan *Team Leadership* membuatnya semakin hormat kepada atasannya. Hormat muncul karena *Principal* dianggap mau memberikan respon yang baik dan detail di tengah - tengah kesibukannya.

Komunikasi Online Dengan *Principal*

Komunikasi dalam suatu firma desain dilakukan oleh klien, *Principal*, dan juga anggota firma desain. Komunikasi antar anggota firma desain dalam tahap pra-desain merupakan salah satu kunci utama agar projek desain dapat berjalan dengan baik. Selama kegiatan magang atau kerja praktek, para narasumber bekerja secara *online* memanfaatkan teknologi informasi komunikasi berupa *Whatsapp*, dan *Zoom*.

“Kalau online biasanya pake WA, paling sering chat, kecuali ada meeting dari orang luar kayak kontraktor, vendor baru pake video” (AG, 23 Maret 2021).

“Selama kerja online di PT. Air Mas, banyak komunikasi pake WA dan zoom” (MCP, 20 Maret 2021).

Kecepatan *Principal* dalam menjawab pesan di *Whatsapp* merupakan salah satu faktor yang memengaruhi tahap pra-desain dan penelitian peserta magang. Dalam kasus AG, keterlambatan *Principal* menjawab membuat ia menghentikan pekerjaannya karena perlu menunggu masukan atau tanggapan dari *Principal*. Dalam kasus JH, keterlambatan *Principal* tidak menghentikan proses bekerja namun, ia berusaha untuk melanjutkan pekerjaan semampunya lalu merevisi kembali sesuai dengan jawaban *Principal* nantinya. Perbedaan respon terhadap keterlambatan *Principal* menjawab pesan dalam bekerja secara *online* menjadi suatu pilihan yang perlu diputuskan oleh setiap peserta magang. Inisiatif peserta magang untuk melanjutkan semampunya menunjukkan berkurangnya sikap ketergantungan terhadap *Principal* dan mandiri untuk menentukan keputusan yang bijak. Walaupun pada akhirnya, hasil tetap perlu didiskusikan dengan *Principal*.

Dalam penelitian *online*, peserta magang yang merupakan seorang peneliti harus mendapatkan tanggapan dan bekerja sama dengan *Principal*. Karakteristik dari *Principal* juga dapat memengaruhi bagaimana *Principal* memberikan data penelitian yang dibutuhkan. Dalam kasus JH, menurutnya, *Principal* yang mudah berkomunikasi dan aktif menghasilkan data yang luas bahkan di luar perkiraan sedangkan *Principal* yang pasif menghasilkan data lebih sempit.

Strategi Berkomunikasi dengan *Electronic Paralanguage*

Cara berkomunikasi non-verbal peserta magang dengan *Principal* sangatlah penting untuk menjalin hubungan yang baik, mempertahankan profesionalisme, dan menghindari kesalahpahaman. Strategi yang dapat diterapkan adalah dengan *Electronic Paralanguage*. Hal sederhana yang dapat diperhatikan adalah penggunaan tanda baca dan *emoji*. Penggunaan satu “tanda tanya” dengan tiga “tanda tanya” dalam suatu kalimat sudah memberikan makna yang berbeda. “Tiga “tanda tanya” menunjukkan sikap urgensi dan humoris tetapi bisa juga dianggap kurang sopan jika dibaca oleh *Principal* sebagai atasan. Salah satu contoh kasus KK yang bekerja di IOOR Bali, menurutnya, penggunaan *emoji* atau ucapan “*hehe*” yang membantunya untuk menyesuaikan sikap dalam berkomunikasi *online*.

“Nunjukin serius mungkin kata – kata straight to the point, gaada emoji, itu sih menurut aku udah serius. Kalau ada emoji oh ini udah santai lagi” (KK, 26 Maret 2021).

Meski percakapan terkesan semi-formal atau banyak bercanda, calon peserta magang harus tahu batasan, menjaga kesopanan, dan mengetahui kapan waktunya untuk serius. Setiap calon peserta magang perlu memahami, memilah dan membatasi *emoji* apa yang dikirim ke *Principal* karena pengertian masing - masing orang berbeda.

Strategi dalam Beretika Secara *Online* dalam Berkomunikasi kepada *Principal*
Principal memegang posisi paling tinggi dalam suatu firma desain. Hal ini biasanya membuat karyawan khususnya peserta magang yang belum memiliki pengalaman merasa takut, sungkan, atau ragu ketika berkomunikasi dengan *Principal*. Perlu

ada kepercayaan diri dan keberanian dari calon peserta magang agar mampu beradaptasi dengan baik dalam lingkungan kerja *online*.

Dalam kasus KK yang bekerja di IOOR Bali, *Principal*-nya memiliki gaya kepemimpinan *Team Leadership* yang sangat terbuka terhadap pertanyaan dan memiliki keinginan agar karyawannya dapat berkembang. *Principal*nya pernah berkata, “*Jika mau bertanya, tanya saja. Kalau nggak, saya kira kamu sudah mengerti.*” Oleh karena perkataan *Principal* tersebut, KK menjadi lebih sering bertanya ketika ada yang membingungkan.

“*Penting untuk mengucapkan kata thank you, sorry, please*” (MT, 21 Maret 2021)
Mengucapkan “terimakasih” menunjukkan hormat terhadap setiap masukan yang diberikan *Principal*. Meminta “maaf” berarti mau mengakui kesalahan dan bertanggung jawab. Kata “tolong” menunjukkan kesopanan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, penting bagi calon peserta magang untuk melihat situasi.

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini dapat menjadi suatu sistem kerja baru yang berpeluang besar untuk dunia usaha, dunia desain, dunia penelitian, dunia pendidikan, dan bahkan menjadi suatu budaya baru, dengan syarat kita harus menguasai teknologi informasi dan komunikasi.

Terdapat tiga gaya kepemimpinan yang dominan dari hasil wawancara peserta magang yaitu *Country Club*, *Produce or Perish*, dan *Team Leadership*. Setiap gaya kepemimpinan dipengaruhi oleh skala firma, teknologi, kesibukan dan fleksibilitas *Principal*. Gaya kepemimpinan *Principal* memengaruhi komunikasi *online* dengan tim desain. Makalah ini berfokus pada proses *brainstorming* pada tahap pra-desain, dimana komunikasi berperan penting, untuk menyamakan persepsi klien, anggota, dan *Principal*.

Pada komunikasi pesan *online* seperti *Whatsapp* dalam tahap pra-desain, kecepatan *Principal* dan cara peserta magang merespon bisa menghambat pekerjaan atau mungkin mengurangi ketergantungan peserta magang terhadap *Principal* walaupun hasil akhir tetap sesuai diskusi bersama. Begitu pula dalam komunikasi untuk penelitian peserta magang, pertanyaan “*open-ended question*” dan “*close-ended question*” akan mendapatkan respon berbeda beda dari *Principal*. Maka, peserta magang perlu mempersiapkan pertanyaan yang tepat sehingga jawaban dapat sesuai dengan apa yang ingin dicapai dan diketahui peserta magang tersebut. Dengan pemahaman dan perhatian terhadap metode *Electronic Paralanguage*, calon peserta magang akan terbiasa dalam penggunaannya untuk menjaga kesopanan dan profesionalisme ketika berkomunikasi *online* dengan *Principal*.

Etika para peserta magang ketika mengajukan pertanyaan baik dalam proses pra-desain dan wawancara harus menunjukkan hormat dan kesopanan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Penting bagi peserta magang untuk

mempersiapkan pertanyaan yang sesuai, jelas, dan dapat memicu jawaban yang lengkap meskipun ada perbedaan jenis gaya kepemimpinan *Principal* agar mencapai tujuan dari wawancara.

Dalam dunia desain interior selama pandemi *Covid-19* khususnya dalam proses magang dan penelitian *online*, komunikasi menjadi sangat penting agar adanya persamaan persepsi antara *Principal* dengan anggota dan *Principal* dengan klien. Cara berkomunikasi, penguasaan teknologi, etika *online/ Netiquette* , dan profesionalisme dalam bekerja menjadi hal yang penting yang harus dikuasai calon peserta magang selama proses magang nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aakriti Chugh, (2018). ***Importance of communication in the design process.*** <https://uxdesign.cc/importance-of-communication-in-the-design-process-b686b5885623>. diakses pada tanggal 2 April 2021.
- Blake and Mouton. (n.d.). Retrieved from <https://www.praxisframework.org/id/library/blake-and-mouton>
- Coleman, Cindy. (2002). ***Interior Design Handbook of Professional Practise.*** USA: McGraw-Hill.
- Luangrath, A. W., Peck, J., & Barger, V. A. (2017). ***Textual paralanguage and its implications for marketing communications.*** *Journal of Consumer Psychology*, 27(1), 98–107. <https://doi.org/10.1016/j.jcps.2016.05.002>
- Mann, Chris dan Stewart, Fiona. (2000). ***Internet Communication and Qualitative Research.*** London : SAGE Publications.
- Rita Komalasari, (2020). ***Manfaat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19 : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi.*** Diakses pada tanggal 2 April 2021.
- Rider University, (2020). ***How Leaders Can Leverage Ethics in Communication To Promote Organizational Growth.*** <https://online.rider.edu/blog/ethics-business-communication/>. Diakses pada tanggal 14 April 2021.
- The Interaction Design Foundation, 2020. ***“What Is Brainstorming?”*** www.interaction-design.org/literature/topics/brainstorming. Diakses pada tanggal 24 April 2021.