

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Fashion merupakan industri yang perlu terus bergerak untuk bertahan hidup. Karena tren dan mode terus berubah sepanjang waktu, maka industri ini harus responsif dan terus mengembangkan ide baru. Ditambah dengan kemajuan teknologi saat ini, sebuah *brand* harus menghadapi cara berbisnis yang berbeda untuk menarik perhatian terutama bagi pembeli milenial.

Untuk merespon keadaan ini, maka banyak *brand* yang fokus memasarkan produknya lewat jejaring online atau sosial media. Salah satu industri yang akhirnya bertumbuh pesat karena hal ini adalah munculnya *e-commerce*. Menurut lembaga riset asal Inggris, Merchant Machine, Indonesia berada di peringkat pertama dengan pertumbuhan *e-commerce* tercepat di dunia dengan angka 78% pada tahun 2018. Jumlah pengguna internet di Indonesia yang lebih dari 100 juta pengguna menjadi salah satu kekuatan yang mendorong pertumbuhan *e-commerce*.

Dengan tingginya angka tersebut beserta banyaknya *clothing brand* yang bermunculan dan menjual produknya, maka suatu *brand* harus memiliki keunikan dan karakterisknya sendiri. Dengan identitas visual yang unik, suatu *brand* akan dikenali dan mudah dibedakan dari yang lain. Lalu, saat ingin menjual suatu produk atau koleksi baru, suatu *brand* harus memiliki strategi promosi yang tepat sasaran sesuai target pasar. Berbagai cara untuk mempromosikan produk dapat dilakukan melalui berbagai media, contohnya media sosial seperti Instagram. Instagram telah menjadi salah satu media promosi terbesar bagi para pengusaha untuk menjual dan mempromosikan produknya.

Salah satu *clothing brand* yang telah menggunakan Instagram sebagai media promosi utamanya adalah Loony Store Indonesia. Akun @loonystoreindonesia dengan 141 ribu pengikut sudah memposting lebih dari 3 ribu konten untuk memberi informasi dan memasarkan produknya. Loony Store memiliki *branding*

yang ditujukan bagi remaja dan pemuda perempuan, ceria, dan serba *colorful*. lingkup universitas.

Universitas Multimedia Nusantara sebagai lembaga pendidikan yang mewajibkan mahasiswanya untuk melakukan kerja magang agar dapat mengembangkan dan mengaplikasikan *hard skill* dan *soft skill* yang didapatkannya semasa perkuliahan. Magang menurut Sumardiono (2014) adalah prosedur yang dapat dilakukan untuk menerapkan pengetahuan yang sudah diperoleh sebelumnya dalam penyelesaian masalah di lingkungan sekitar dengan bimbingan seseorang yang ahli di bidangnya. Magang menjadi salah satu hal wajib yang dilakukan mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang dimilikinya dan meraih lebih banyak ilmu lagi selain yang didapatkan di dalam ruang kelas. Syarat penyelesaian semester kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara adalah 320 jam yang dilanjutkan dengan pembuatan laporan magang dan melakukan sidang magang.

Penulis memilih untuk melakukan kerja magang di Loony Store karena tertarik dengan *branding* dan ingin merasakan lingkungan kerja di sebuah perusahaan *clothing brand* dan berkontribusi dalam perancangan promosi untuk koleksi terbarunya. Sebagai *in-house designer*, penulis akan bertanggungjawab terhadap desain konten visual dan promosi Loony Store, seperti yang sudah dipelajari di bangku kuliah. Loony Store bertempat di Taman Cipulir Estate Jalan Dahlia IV blok F1/6 Cipadu Jaya Larangan, Tangerang, Banten.

1.2.Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang dengan tujuan menjalankan kewajiban yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara dalam rangka mendapatkan gelar sarjana. Lewat kerja magang ini penulis ingin merasakan bekerja di dunia nyata dan menyelesaikan masalah lewat desain.

Beberapa tujuan penulis memilih Loony Store sebagai tempat magang, yaitu:

- 1.! Mempraktikkan ilmu *hard skill* dan *soft skill* yang telah didapatkan semasa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.
- 2.! Mendapatkan ilmu-ilmu baru saat melakukan kerja magang terutama ilmu mengenai *branding*.

- 3.! Merasakan bekerja di dunia nyata dan menyelesaikan masalah desain di bawah tekanan dan *deadline* yang ada.
- 4.! Menambah koneksi untuk penulis dan juga koneksi bagi Universitas Multimedia Nusantara.

1.3.Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang adalah kewajiban bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin menyelesaikan studi sarjana. Dengan melakukan kerja magang, mahasiswa wajib mengambil mata kuliah *internship* untuk penyelesaian laporan proses magang dan sidang magang. Mahasiswa wajib menyelesaikan 100 sks dan lulus mata kuliah *academic writing* untuk mengambil mata kuliah *internship*.

Mahasiswa diwajibkan untuk melakukan kerja magang sekurang-kurangnya 320 jam (kurang lebih 2 bulan), penulis berhasil menjalankan magang dari 11 Agustus 2019 - 11 Oktober 2019 dengan jam kerja dari 08.00 - 17.00, sebanyak 9 jam kerja sehari, dikurangi 1 jam makan siang. Penulis berhasil menyelesaikan magang dengan total waktu 352 jam.

Pada awalnya penulis mengurus KM-1 dengan mengajukan 2 perusahaan kepada koordinator magang untuk penentuan tempat magang, yang kemudian disetujui oleh koordinator magang. Penulis kemudian mendapatkan surat pengantar magang dan mengirimkannya bersama dengan CV dan portofolio pada 1 Agustus 2019 kepada Loony Store dan Kangaroo Springbed. Dua hari kemudian, penulis dihubungi oleh pihak Loony Store untuk wawancara pada hari Sabtu tanggal 3 Agustus 2019.

Pada tanggal yang sudah dijanjikan penulis datang untuk melakukan wawancara di Bintaro Xchange dengan membawa *printout* CV dan portofolio yang telah penulis persiapkan sebelumnya. Wawancara dilakukan oleh *Creative Director* Loony Store, yakni Kartika Kardi. Penulis kemudian ditanya lebih lanjut tentang hasil karya yang pernah dikerjakan dan gaya bekerja.

Setelah sesi bertanya selesai, penulis dijelaskan tentang profil Loony Store, dan proyek yang sedang dikerjakan Loony Store saat itu. Setelahnya, penulis dijelaskan tentang jam kerja, tunjangan dan beberapa peraturan yang berlaku di

Loony Store. Penulis juga diberikan kelonggaran untuk bekerja dari rumah jika ada suatu halangan yang mendesak. Setelah wawancara selesai, pihak Loony Store berkata akan memberikan kabar keesokan harinya tentang kelanjutan kerja magang ini.

Pada tanggal 4 Agustus, penulis dikabari untuk memulai kerja pada hari Senin tanggal 12 Agustus 2019. Selanjutnya, penulis langsung memberi kabar pada perusahaan satunya bahwa penulis sudah diterima lebih dahulu di Loony Store sehingga tidak dapat menerima tawaran magang di perusahaan tersebut. Lalu, penulis meminta surat pernyataan penerimaan magang dari Loony Store untuk diajukan ke pihak kampus untuk mendapatkan KM-3 sampai KM-7. Melewati proses tersebut, penulis melakukan tahapan berdasarkan prosedur yang diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Kemudian, penulis dapat memulai kerja magang dan mengisi KM-3 sampai KM-7 setelah selesai. Penulis juga harus membuat laporan magang untuk merangkum pengalaman kerja magang.