

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjual suatu barang atau jasa untuk mempromosikan kepada konsumen memiliki berbagai macam strategi. Dengan memanfaatkan media sosial, mengadakan *event*, mendirikan gerai-gerai, dan sebagainya. Pesatnya perubahan dunia digital dan sumber informasi dapat diakses dengan jaringan komputer dan internet, menciptakan perubahan pemasaran tradisional dan persepsi konsumen (Sweeney, 2005). Peranan desain grafis terlibat dalam mempromosikan barang untuk menarik perhatian konsumen.

Penulis menaruh ketertarikan pada hal kreatif dalam pengerjaan komunikasi secara visual. Oleh karena itu, penulis merasa cocok dengan bidang desain grafis. Karena penulis mengambil program studi Film dengan peminatan Animasi dan mengambil mata kuliah desain grafis, bahwa melamar magang sebagai desain grafis menjadi praktik yang relasi dengan materi perkuliahan.

Pekerjaan di bidang desain grafis mudah dicari dan tidak sedikit orang yang melamar di bidang tersebut. Penulis melamar ke salah satu perusahaan ritel di Indonesia, yaitu Kanmo Group. Penulis memilih Kanmo Group karena mencakup beberapa merek ternama dibidang *fashion* dan *lifestyle*. Penulis tertarik bagaimana perusahaan ritel mempromosikan brand besar kepada masyarakat Indonesia. Dari berbagai cara seperti mempromosikan melewati sosial media, situs web resmi, ataupun gerai-gerai yang sudah didirikan.

Kanmo Group membawa merek ternama seperti *Coach*, *Mothercare*, *Nespresso*, dan lain-lainnya ke Indonesia. Perusahaan ritel ini sudah melakukan proyek yang besar dengan melakukan kampanye di gerai pusat pembelanjaan, artis-artis Indonesia yang dipilih sebagai *Brand Ambassador*, membuka gerai dengan permainan dan harga spesial untuk menarik konsumen, dan lain-lain.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang memiliki maksud dan tujuan yang dilakukan di Kanmo Group oleh penulis adalah sebagai berikut.

- 1) Memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan gelar Sarjana seni (S.Sn.).
- 2) Menambah wawasan dan mendapatkan pengalaman bekerja dalam industri kreatif terutama pada desain grafis dan animasi.
- 3) Mengetahui sistem *layouting* yang dilakukan dan diterapkan dalam industri kreatif.
- 4) Mempelajari dan melakukan tugas seorang desain grafis dan animasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada Kamis, 4 November 2021, penulis mengirimkan CV dan portofolio untuk bekerja di Kanmo Group melalui *website Indeed*. Sebelum nya, penulis mengirimkan CV dan portofolio ke beberapa perusahaan-perusahaan lainnya. Namun, tidak ada jawaban dari perusahaan-perusahaan tersebut untuk melakukan tahap selanjutnya, yaitu wawancara.

Pada Senin, 8 November 2021, penulis diberi kabar melalui aplikasi *Whatsapp* oleh pihak Kanmo group untuk melakukan wawancara secara daring pada hari Selasa, 9 November 2021. Pada hari tersebut, penulis diberi berkas yang berisi langkah-langkah dalam pengerjaan tes. Waktu yang diberikan oleh Kanmo Group untuk mengerjakan tes tersebut adalah 2 hari. Pada hari Kamis, 11 November 2021 penulis mengumpulkan hasil tes yang dikerjakan.

Pada Sabtu, 13 November 2021 ditawarkan untuk melakukan tes kembali. Sama dengan sebelumnya, waktu yang diberikan adalah 2 hari. Maka dari itu pada Senin, 15 November 2021 penulis mengirimkan kembali hasil dari tes yang dikerjakan. Lalu penulis dikabarkan bahwa tanggal 29 November 2021 melakukan wawancara tatap muka secara daring. Pada hari yang sama penulis resmi diterima sebagai pegawai magang di perusahaan ritel tersebut. Penulis melaksanakan praktik kerja magang pada hari Kamis, 6 Desember 2021.

Penulis melaksanakan kerja magang di kantor (*work from office*) di setiap hari Selasa. Pada hari Selasa, penulis datang ke kantor sekitar pukul 09.00-10.00 WIB pagi. Saat memasuki gedung kantor seluruh pegawai wajib untuk *scan barcode* dengan aplikasi Peduli Lindungi. Tidak diperbolehkan untuk melepas masker selama didalam kantor. Penulis umumnya selesai bekerja dan pulang dari kantor sekitar jam 20.00-21.00.

Di awal Februari 2022, pelaksanaan kerja magang dilakukan di rumah (*work from home*) karena lonjakan Covid-19. Sistem yang dipakai saat *WFO* maupun *WFH* adalah *Microsoft Teams* dan *Trello* untuk melakukan pekerjaan. Saat dibutuhkan untuk tatap muka, penulis dan tim menggunakan *Microsoft Teams* dengan panggilan video.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA