

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Persaingan bisnis yang ketat di zaman modern ini membuat banyak produk yang dijual harus terlihat lebih menarik di mata konsumen. Promosi menjadi salah satu solusi yang digunakan untuk menarik perhatian konsumen produk. Salah satu hal yang dapat menunjang kegiatan promosi adalah menampilkan desain kemasan yang menarik dan menggambarkan kualitas dari produk yang terdapat di dalamnya. Kotler & Ketler (2016) kemasan adalah salah satu cara dalam mempromosikan produk jualannya dengan cara menjaga ekuitas merek. Dhurup et al. (2014) menyatakan bahwa kemasan adalah pembungkus luar dari suatu produk. Dari kedua pernyataan ahli tersebut dapat diartikan bahwa kemasan merupakan bagian yang pertama kali dilihat oleh konsumen. Desain dari suatu kemasan juga dapat mempengaruhi ketertarikan konsumen ketika melihat suatu produk. Kemasan produk juga dapat menjadi identitas sebuah merek supaya konsumen dapat mengenali ciri khas dan membedakan produk-produk yang dihasilkan oleh perusahaan tersebut. Selain itu, desain kemasan yang menarik dan unik juga dapat membuat konsumen lebih mudah menemukan produk tersebut dan mengingat produk tersebut.

Kemasan tidak hanya berfungsi sebagai pelindung produk dari lingkungan luar. Akan tetapi, kemasan juga memiliki fungsi secara luas menurut Dewi (2018) yaitu menjadi identitas dari isi produk di dalamnya, memberikan prestise bagi konsumen, menunjukkan ciri khas dari perusahaan, dan memberikan tampilan yang berbeda dari produk lainnya.

Saat ini, ritel toserba di Indonesia sudah semakin berkembang dan jumlahnya terus bertambah seiring berjalannya waktu. Dilansir dari dataindonesia.id, jumlah ritel toserba di Indonesia pada tahun 2021 terdapat 38.323 ribu toko ritel. Hal tersebut mengakibatkan persaingan bisnis semakin

ketat dan perusahaan harus membuat strategi promosi yang lebih efektif untuk menyaingi perusahaan kompetitor.

Seperti halnya perusahaan serupa yang bergerak di bidang ritel khususnya toserba yang menjadi kompetitor dari ACE Hardware, perusahaan-perusahaan tersebut juga memaksimalkan promosinya melalui desain kemasan yang menarik perhatian para konsumen untuk melakukan pembelian terhadap produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan. Dalam menarik perhatian konsumen, umumnya perusahaan tersebut membuat desain kemasan dengan gaya yang menyesuaikan target pasar yang dituju oleh perusahaan. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar perusahaan dapat menjangkau berbagai jenis konsumen dengan kebutuhan yang berbeda-beda melalui produk dengan kualitas yang berbeda-beda dengan harga yang sepadan dengan kualitas tersebut.

Data dari YouGov (2021) melampirkan bahwa ACE Hardware mendapatkan peringkat ke-5 yang memiliki nilai konsumen terbanyak di Indonesia. Selain itu, ACE Hardware juga telah meraih berbagai penghargaan yang membuktikan bahwa ACE Hardware mampu memberikan banyak pengalaman bagi penulis untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia kerja melalui program magang MBKM. ACE Hardware sebagai salah satu ritel terbesar juga memiliki *home brand* nya sendiri. Penulis ingin mempelajari cara membuat desain kemasan yang menarik. Keinginan tersebut didasari alasan karena penulis belum pernah mendapat materi pembelajaran mengenai desain kemasan selama masa perkuliahan. Selain memberikan pengalaman kerja sesuai dengan bidang yang diminati oleh penulis, program magang MBKM di ACE Hardware juga memberikan kesempatan kepada penulis membentuk portofolio desain yang mampu mendukung penulis meniti karir untuk bekerja sebagai *packaging designer*.

Penulis berharap selama menjalani kegiatan magang ini penulis dapat mengasah keahlian penulis dan juga mempelajari berbagai ilmu baru dari PT. ACE Hardware. Selain itu, penulis berharap hasil karya yang telah penulis

kerjakan selama menjalani kegiatan magang dapat berguna bagi PT. ACE Hardware.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis di PT. ACE Hardware Indonesia Tbk memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja profesional.
- b. Mempelajari, meningkatkan keahlian, serta memperoleh pengalaman secara langsung mengenai dunia kerja secara profesional.
- c. Mempelajari hal baru mengenai desain *packaging* untuk produk, jenis *packaging*, *digital imaging*, pembuatan *manual book*, dan lain-lain.
- d. Meningkatkan *skill* dalam berkomunikasi, memahami *brief*, kerjasama tim, manajemen waktu, dan *pipeline* kerja.
- e. Menambah relasi dalam dunia kerja.
- f. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk pemenuhan SKS magang di semester 7.

## **1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Magang MBKM merupakan kewajiban bagi mahasiswa UMN untuk menempuh salah satu syarat kelulusan. Pelaksanaan magang MBKM ini memiliki beberapa syarat dan ketentuan yang wajib diikuti oleh seluruh peserta magang baik itu syarat dan ketentuan dari kampus maupun dari pihak Perusahaan.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Sesuai dengan surat kontrak yang telah ditandatangani penulis pada hari awal bekerja di PT. ACE Hardware Indonesia Tbk. Periode magang dimulai pada tanggal 5 Juni 2023—4 Desember 2023 dengan durasi sehari 9 jam kerja (8 jam kerja + 1 jam istirahat) dan bekerja dari hari Senin—Jumat. Kerja magang dilaksanakan secara *Work from Office* (WFO) di kantor PT. Kawan Lama, lantai 5. Sistem absensi dilakukan dengan menggunakan *face*

*gate* yang terdapat pada lobi kantor PT. Kawan Lama. Penulis telah menempuh 123 hari yang setara dengan 1.070 jam kerja.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Untuk dapat mengikuti kegiatan magang, Universitas Multimedia Nusantara memberikan syarat bahwa mahasiswa wajib telah lulus 90 sks; tidak memiliki mata kuliah D dan E; mendapatkan Indeks Prestasi Semester minimal 2,50; telah mengikuti pembekalan magang sebelum mendaftarkan magang; dan mahasiswa harus sudah mendapatkan tempat magang sebelum masa KRS yaitu 11 Agustus 2023.

Setelah persyaratan telah terpenuhi penulis mulai mengajukan beberapa tempat magang di situs laman [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) untuk dilakukan proses verifikasi oleh *Person in Charge* (PIC) dan *Head of Department* (HOD) dari pihak kampus UMN. Setelah diverifikasi oleh pihak kampus, penulis mengunduh MBKM 01 (surat pengantar magang) untuk diberikan kepada perusahaan yang dituju oleh penulis yaitu PT. Kawan Lama Group.

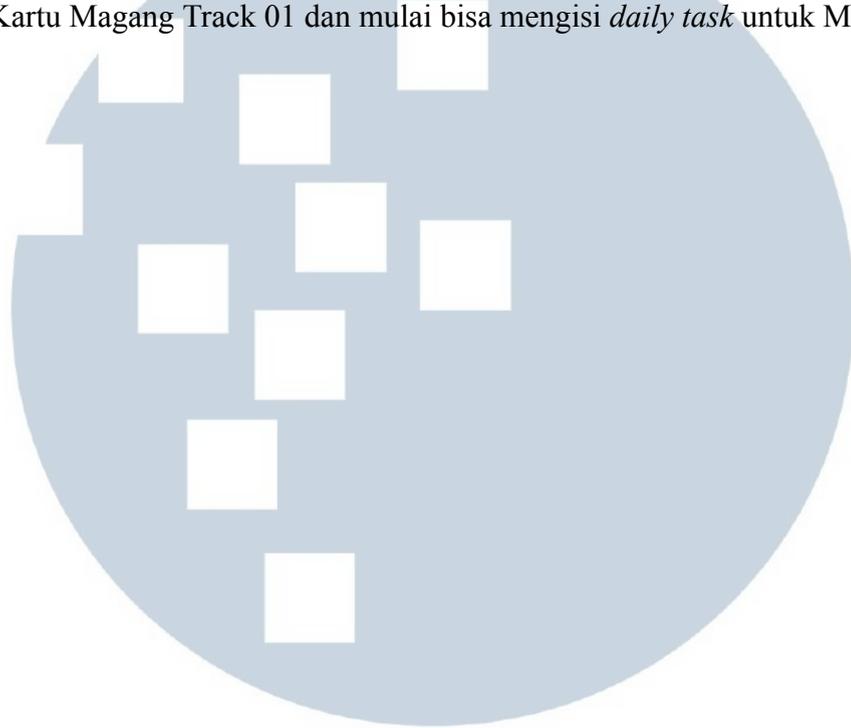
Penulis menemukan informasi tempat magang di PT. Kawan Lama Group melalui situs web resmi Kawan Lama Group. Pada situs tersebut, penulis mendaftarkan diri sebagai posisi *branding* pada tanggal 15 Mei 2023 dan dihari yang sama, penulis juga mendapatkan e-mail untuk mengerjakan tes psikotes. Pada tanggal 17 Mei 2023, penulis mendapat informasi oleh pihak HRD melalui aplikasi Whatsapp untuk mengikuti wawancara dengan HRD pada tanggal 22 Mei 2023 pukul 09.30–10.00 WIB dengan menggunakan Google Meet. Selanjutnya pada tanggal 23 Mei 2023 pukul 13.52 WIB, penulis mendapatkan *e-mail* dari PT. ACE Hardware untuk mengerjakan *initial assignment test* dengan durasi waktu mengerjakan hingga tanggal 26 Mei 2023 pukul 12:00 WIB.



Gambar 1.1 Hasil desain *packaging* dan *manual book*  
 Sumber: Data pribadi.

Gambar diatas merupakan hasil akhir dari *initial assignment test*. Setelah penulis mengumpulkan hasil desain pada tanggal 26 Mei 2023 pukul 08.00 WIB, pada hari yang sama penulis diberi kabar oleh pihak HRD Kawan Lama melalui Whatsapp bahwa penulis diterima sebagai peserta magang di PT. ACE Hardware dan mulai bekerja pada tanggal 5 Juni 2023 hingga 4 Desember 2023. Setelah itu, penulis meminta *Letter of Acceptance* (LOA) kepada pihak HRD serta mengisi beberapa dokumen kelengkapan untuk magang.

Pada tanggal 31 Mei 2023, penulis mengunggah LOA kedalam situs web [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) dan melengkapi data *supervisor*. Setelah tahap administrasi di situs web [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) diterima, penulis mendapatkan Kartu Magang Track 01 dan mulai bisa mengisi *daily task* untuk MBKM 03.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA