

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media promosi merupakan seluruh alat dan media yang dapat berguna untuk mempromosikan suatu produk atau jasa. Media promosi dapat hadir dalam berbagai bentuk. Contohnya adalah media cetak seperti poster dan brosur dan media elektronik seperti unggahan media sosial. Menurut Landa (2019, hlm. 182), poster bertujuan sebagai media informasi, promosi, dan/ atau persuasi. Apabila poster tidak di desain dengan baik, poster tersebut akan diabaikan saat dikelilingi oleh komunikasi visual lainnya.

Sebagai perusahaan yang bergerak pada bidang jasa, khususnya dalam bidang usaha mainan anak-anak, CV Mitra Gamesindo memiliki ratusan *counter* di Indonesia yang setiap harinya memiliki berbagai rencana promosi yang berbeda-beda. Setiap rencana promosi yang diajukan oleh *counter* akan ditindaklanjuti dengan perancangan media promosi oleh divisi marketing dan promosi pada kantor pusat. Akan tetapi, situasi yang dialami oleh Mitra Gamesindo adalah kurangnya sumber daya manusia untuk merangkul seluruh rencana promosi *counter* yang mencapai angka 116, tersebar di seluruh wilayah Indonesia khususnya Pulau Jawa. Tidak jarang, desain media promosi seperti poster dan unggahan media sosial baru dikerjakan pada hari pelaksanaan promosi atau bahkan setelah hari pelaksanaan. Hal ini dapat menyebabkan pelaksanaan promosi *counter* yang tidak maksimal dan berdampak pada pemasukan atau omzet promosi. Hingga saat ini, CV Mitra Gamesindo masih aktif dalam mencari sumber daya manusia yang mampu berkerja dalam bidang desain grafis untuk menanggulangi masalah ini.

Peran penulis pada perusahaan ini adalah melakukan praktek magang dalam merancang desain berbagai media promosi dan keperluan promosi *counter-counter* CV Mitra Gamesindo pada beberapa *brand*, yaitu Happy Time, Funtopia, dan Mr. Games. Selain merancang media promosi untuk rencana promosi *counter*, penulis

juga berperan dalam merancang desain *hoarding* yang bertujuan untuk menutup area *counter* yang sedang dalam masa persiapan untuk pembukaan. Penulis melihat peluang untuk menantang diri penulis untuk berkerja pada lingkungan yang *fast-paced* dan belajar berkerja dalam sebuah perusahaan dimana penulis mendesain berdasarkan *brief* yang telah diberikan oleh supervisor yang sejalan dengan arah perusahaan. Seusai menyelesaikan praktek magang, penulis berhadap mendapatkan pengalaman berkerja untuk tidak hanya menerapkan kompetensi dan kemampuan dalam bidang desain grafis yang telah penulis pelajari semasa kuliah, tetapi juga berkembang menjadi pribadi yang lebih kompeten dan kuat secara mental yang mampu bertahan dalam berbagai tekanan.

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

Maksud penulis melakukan kerja magang adalah demi memenuhi persyaratan kelulusan sebagai sarjana desain. Kerja magang dilakukan selama minimal 640 jam sebagai persyaratan sidang magang. Selain itu, praktek kerja magang juga dilakukan sebagai pemenuhan kurikulum MBKM.

Kerja magang ini juga bertujuan untuk menjadi sarana untuk mengembangkan diri penulis. Ada beberapa poin pengembangan diri yang penulis ingin kembangkan lebih lanjut melalui kerja magang. Berikut merupakan beberapa tujuan kerja magang penulis:

- 1) Mengasah kemampuan penulis merancang media promosi yang dapat menarik perhatian audiens.
- 2) Menerapkan ilmu dan kemampuan yang penulis dapatkan semasa perkuliahan di kampus.
- 3) Pembelajaran bagi penulis untuk turun ke lapangan dan meningkatkan etos dan etika kerja penulis.

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

Berikut merupakan detail pelaksanaan kerja magang penulis. Detail pelaksanaan kerja magang penulis yang terdiri dari waktu pelaksanaan magang

yang berisi kontrak serta jam kerja. Setelah itu, terdapat penjabaran proses penerimaan magang dan pelaksanaan magang penulis di CV Mitra Gamesindo.

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

Periode kerja magang berdasarkan kontrak penulis dengan CV Mitra Gamesindo berlangsung dari tanggal 29 Januari hingga 28 Juni 2024. Pelaksanaan kerja magang berlangsung dengan sistem WFO selama 6 hari dalam seminggu. Pelaksanaan WFO dari Senin hingga Jumat berlangsung dari pukul 08.30 WIB hingga pukul 16.30 WIB dengan satu jam istirahat untuk makan siang pada pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB. Sementara itu, Sabtu merupakan hari dengan sistem kerja setengah hari dari pukul 08.30 WIB hingga pukul 13.00 WIB tanpa waktu istirahat. CV Mitra Gamesindo biasanya tidak menganut cuti bersama dan hanya menerapkan libur bagi karyawan pada tanggal merah.

Penulis umumnya sampai kantor sekitar pukul 08.00 WIB untuk mempersiapkan diri dan agenda harian sebelum melakukan *briefing* harian pada pukul 08.30 WIB. Terkadang, penulis langsung melakukan tugas atau revisi desain yang belum terselesaikan dari hari sebelumnya. Setelah itu, penulis menjalani hari dan umumnya pulang tepat waktu. Penulis jarang melakukan lembur di kantor, akan tetapi penulis terkadang diminta untuk melakukan desain mendadak yang sangat penting dan mendesak diluar jam kantor ketika sudah sampai dirumah.

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

Pertama-tama, penulis menghadiri pembekalan wajib magang yang diselenggarakan di kampus. Setelah itu, penulis mencari beberapa tempat magang baik melalui sebaran *internship* ataupun melalui koneksi pribadi penulis. Awalnya, penulis ditawarkan untuk melakukan praktek magang di tempat magang teman seangkatan penulis sebagai pengganti teman penulis yang telah memenuhi kontrak magang. Akan tetapi, meskipun sudah melalui proses *approval* di situs merdeka, perusahaan tersebut tidak memunculkan

tanda-tanda meresponi lamaran penulis. Penulis kemudian mencari tempat magang baru dan mendapatkan tawaran melalui kenalan penulis untuk melakukan praktek kerja magang di CV Mitra Gamesindo yang sedang membutuhkan pekerja yang memiliki *skill* desain grafis. Penulis kemudian melakukan pendaftaran tempat magang melalui situs [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id). Setelah menerima *approval*, penulis mengirimkan *cover letter* dari situs merdeka, CV, serta portofolio penulis yang tertuju kepada manager divisi marketing dan promosi sebagai supervisor. Setelah itu, penulis menerima surat penerimaan praktek magang untuk melakukan *complete registration* di [situs merdeka.umn.ac.id](http://situs.merdeka.umn.ac.id).

Pada hari pertama magang, penulis diminta untuk bertemu HR secara tatap muka untuk diberikan arahan mengenai prosedur kerja, jam kerja, prosedur dinas luar, gaji, cuti, izin, dan sebagainya. Setelah itu, penulis diajak untuk mendaftarkan sidik jari untuk keperluan rekapan absensi kantor. Penulis melaksanakan praktek kerja magang dari tanggal 29 Januari 2024 hingga masa akhir kontrak.

