BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Merchandise adalah salah satu bidang atau media untuk menambah profit suatu perusahaan atau individu. *Merchandise* menggunakan benda-benda tertentu yang digunakan, benda tersebut ditempeli gambar atau logo yang menyangkut suatu perusahaan atau individu. *Merchandise* merupakan salah satu alternatif untuk promosi dan kampanye, karena lebih tepat guna dan mencapai sasaran.

Setiap perusahaan atau lembaga yang berbadan hukum, memerlukan sebuah *merchandise* untuk meningkatkan profit atau kunjungan konsumen. Dalam pembuatannya diperlukan adanya ilustrasi dan grafis yang menarik, dimana hal tersebut bisa dilakukan oleh seorang desainer grafis.

Praktikan dipercaya merancang *merchandise* diperusahaan berbadan hukum yaitu di PT. POS Indonesia melalui Museum POS Indonesia. Museum Pos Indonesia adalah lembaga yang khusus menangani benda-benda yang berhubungan dengan pos dan disimpan sebagai koleksi sejarah. Didalam museum terdapat benda-benda koleksi museum, koleksi sejarah, koleksi *filateli*, peralatan, dan ruang pameran. PT. Pos Indonesia menggunakan *merchandise* dalam promosi selain media seperti spanduk, brosur, banner atau poster. Hal tersebut dilakukan agar museum pos lebih banyak dikunjungi oleh masyarakat, maka alternatif lain yaitu membuat *merchandise* dengan menggunakan benda-benda sehari-hari seperti, topi, payung, baju dan lain-lain. Benda tersebut sering digunakan sehingga masyarakat tidak melupakan akan keberadaan museum pos dan berkunjung ke tempat tersebut.

Dalam prakteknya praktikan ditugaskan untuk membuat *merchandise* untuk anak-anak yang berkunjung ke museum pos. Merchandise di khususkan untuk anak-anak karena museum pos menganggap anak-anak aset negara yang perlu dicerdaskan, keingin

tahuan akan hal-hal baru begitu tinggi, maka museum pos memfasilitasi anak-anak bila berkunjung ke museum pos untuk belajar mengenai sejarah pos Indonesia. Selama ini anak-anak berkunjung ke museum kurang efektif, karena apa yang mereka lihat dan ketahui hanya di museum dalam berkujung, sedangkan sesudah keluar anak-anak mudah melupakannya. Maka dari itu diperlukan media *merchandise* untuk dibawa pulang dan menjadi kenang-kenangan. Salah satu *merchandise* yang cocok dibuat untuk anak-anak yaitu pensil warna, karena pensil warna sering digunakan ketika sekolah, sehingga setiap kali digunakan akan terlihat gambar museum pos di kemasannya, dan membuat terus menerus mengingatnya untuk mendorong berkunjung ke museum pos.

Untuk itu perancangan *merchandise* untuk anak-anak yang menjadikan dasar pemikiran dalam mengambil judul laporan ini, sebagai media promosi alternatif karena bisa dibawa pulang dan sebagai media belajar untuk menambah kretivitas dan imajinasi anak.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Penulis mencari tempat kerja melalui informasi teman-teman, orang lain dan langsung mendatangi PT. Pos Indonesia. Dan melakukan survei ke tempat yang dimaksud yaitu Kantor Pusat PT. POS Indonesia (PERSERO) Jl. Cilaki No. 73 Bandung – 40115 Jawa Barat, Indonesia. telepon : +62 22 4206195

Penulis mengajukan permohonan ke tempat tersebut agar diterima sebagai mahasiswa kerja praktek. Setelah melalui proses tanya jawab, maka Bapak Drs. H. Rachmat, SE. Selaku Fungsional Perusahaan pada bagian Kesekretariatan dan Dokmus Kantor Pusat PT. Pos Indonesia , menyetujui pengajuan penulis.

Terhitung dari tanggal 14 November 2010, penulis telah resmi bekerja dalam perusahaan tersebut dan selesai pada tanggal 14 Desember 2010.