

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Branding* adalah proses membangun perusahaan yang disertai aset-aset perusahaan seperti logo, warna, *supergraphic*, dan sebagainya untuk melengkapi citra perusahaan tersebut. Proses *branding* pada perusahaan itu penting karena *branding* berperan penting dalam membangun kepercayaan masyarakat dan dengan proses branding itulah yang membuat suatu perusahaan dikenal oleh masyarakat. Maka dari itu, penulis melakukan praktik magang agar penulis dapat lebih paham dalam *problem solving* pada *branding*. *Internship* atau magang adalah salah satu mata kuliah di semester 7 yang penulis ambil untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Selain menjadi syarat kelulusan, penulis melakukan praktik *internship* atau magang untuk menambah ilmu dan pengalaman yang akan sangat berguna untuk di dunia pekerjaan di bidang yang berhubungan dengan desain kreatif.

Lalu penulis mencari beberapa studio desain dan perusahaan yang cocok untuk melakukan program magang. Dreambox Branding Consultant. Dreambox Branding Consultant adalah studio *branding consultant* yang berlokasi di Jalan Scientia Boulevard, Gading Serpong. Penulis memiliki beberapa alasan yang solid mengapa Dreambox Branding Consultant menjadi pilihan, yaitu karena penulis ingin lebih paham dalam mencari *problem solving* untuk klien dan bagaimana cara membangun *brand* perusahaan sehingga dapat membantu meningkatkan *value* pihak klien dan juga pihak penulis. Alasan lainnya yaitu klien-klien yang ditangani adalah klien yang sudah bereputasi tinggi sehingga penulis dapat belajar dan menggali pengalaman sebanyak-banyaknya secara teknis maupun non teknis. Lokasi kantor juga sangat strategis dan sangat terjangkau oleh penulis. Maka dari itu, penulis tidak ragu untuk memulai program magang atau *internship* di Dreambox Branding Consultant.

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

Adapun maksud dan tujuan kerja magang, antara lain:

- a. Penulis lebih mampu berpikir kritis dalam memecahkan masalah atau *problem solving* dan mempraktikannya melalui desain.
- b. Penulis mampu menerapkan ilmu-ilmu desain grafis yang didapatkan selama masa perkuliahan pada saat melakukan program magang.
- c. Penulis juga dapat belajar untuk menjalin relasi dan komunikasi yang baik dengan rekan kerja, guna menciptakan suasana kerja yang menyenangkan tetapi tetap kondusif.

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

Pertama, penulis melakukan riset terhadap beberapa perusahaan dan studio yang membuka lowongan magang untuk desainer grafis. Setelah itu, penulis mengajukan KM 1 untuk meminta persetujuan kepada dosen pembimbing pada tanggal 10 Juli 2019. Tanggal 12 Juli 2019, KM 1 ditukarkan dengan KM 2 yaitu surat pengantar magang yang dilampirkan bersamaan dengan *portfolio* dan *curriculum vitae* pada email lamaran magang kepada Dreambox Branding Consultant. Lalu pihak perusahaan merespon *e-mail* dan mengundang penulis untuk mengikuti proses wawancara, pada tanggal 1 Agustus 2019. Keesokan harinya, penulis dikabari bahwa diterima di Dreambox Branding Consultant dan pada tanggal 5 Agustus 2019 penulis memulai kerja magang. Pada minggu pertama magang, penulis meminta surat penerimaan magang kepada pihak perusahaan dan lalu segera menukarkannya dengan KM 3-7. Praktek magang ini dilakukan selama minimal 320 jam kerja.