



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai seorang mahasiswa di sebuah universitas, penulis berkewajiban memenuhi peraturan yang telah ditetapkan. Kewajiban yang harus dilaksanakan oleh penulis adalah mengikuti mata kuliah *internship* yang dapat diambil oleh mahasiswa yang telah menyelesaikan paling sedikit 100sks dan menjadi salah satu syarat kelulusan sebagai sarjana di Universitas Multimedia Nusantara. Pihak kampus mengadakan *internship* bukan untuk memperbanyak sks, tetapi untuk memberikan pengalaman sebenarnya di dunia kerja.

Internship merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dalam waktu terbatas, untuk melakukan pekerjaan sesuai dengan bidang profesinya secara nyata. Penulis berpendapat, pekerjaan yang dilakukan oleh *internship* tidak seberat pekerja tetap, tetapi *internship* harus dapat beradaptasi dengan baik dan bekerja secara profesional dengan *team*.

Melalui mata kuliah *internship*, mahasiswa dapat mengetahui situasi pekerjaan yang akan mereka hadapi setelah lulus dari Universitas. Mahasiswa diharapkan dapat mendapat pengalaman berharga dalam magang yang belum pernah didapatkan di perkuliahan, sehingga mahasiswa dapat mempergunakan pengalaman *internship* saat bekerja.

Setiap Universitas memberikan kebebasan kepada mahasiswanya dalam memilih tempat *internship*, begitu juga dengan Universitas Multimedia Nusantara. Oleh karena itu penulis memilih PT. Fullfill Artplikasi sebagai tempat *internship* penulis. Perusahaan ini terbentuk pada tahun 2009 oleh tiga orang *founder*. Menurut penulis, Fullfill Artplikasi merupakan salah satu *graphic house* terbaik di Jakarta. Terbukti dengan banyak hasil karya Fullfill Artplikasi salah satunya berupa *Branding* telah mencapai pasar internasional .

Branding memiliki makna yang lebih luas, seperti yang dikemukakan oleh Bilson Simamora (2001) yang mengatakan bahwa “*Branding* adalah nama, tanda, istilah, simbol, desain atau kombinasinya yang ditujukan untuk mengidentifikasi dan mendiferensiasi (membedakan) barang atau layanan suatu penjual dari barang atau layanan penjual lain”. Jessica Walsh (2016) yang mengatakan bahwa *Branding* adalah bagaimana memahami klien dengan berbagai budaya yang mereka punya dan memvisualisasikannya sesuai dengan nilai yang mereka percayai dan dapat tersampaikan kepada khalayak.

Berdasarkan pengertian tersebut, secara umum *Branding* merupakan sebuah tanda, makna, nama, istilah, simbol, desain, kata atau kombinasi dari hal-hal tersebut yang ditujukan untuk mengidentifikasikan dan membedakan antara produk maupun jasa yang satu dengan yang lainnya. Secara khusus *Branding* merupakan sebuah pemahaman tentang kebudayaan yang dimiliki klien serta memvisualisasikannya sesuai kebudayaan dan nilai – nilai yang dipatuhi oleh masyarakat.

Fullfill Artplikasi dipilih oleh penulis karena ketertarikan penulis terhadap *portfolio* yang dilihat di *website* dan Instagram. *Branding* menjadi hal yang paling menarik bagi penulis, menurut penulis menjadi bagian dari Fullfill Artplikasi adalah kesempatan yang baik dalam mengetahui perkembangan *graphic design* masa kini dan menjadi bagian dari *graphic house* ternama ini adalah merupakan kehormatan. Menurut penulis, setiap pengalaman yang didapatkan menjadi pembelajaran saat penulis masuk dalam dunia kerja.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan *internship* merupakan salah satu syarat mata kuliah yang harus dipenuhi untuk mendapatkan gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara. *Internship* merupakan salah satu cara bagi mahasiswa untuk mempraktikkan ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan, serta untuk menambah pengetahuan penulis terhadap *graphic design industry* saat ini, sehingga menjadi pedoman dalam menjadi seorang *graphic design* profesional.

Pembelajaran yang diberikan Fullfill Artplikasi dalam *internship* merupakan pelajaran berharga untuk masuk dalam dunia kerja. Penulis mendapatkan pembelajaran sebagai berikut, bagaimana sebuah *Branding* memiliki ciri khas dan berkarakter, manajemen waktu dalam sebuah *project*, berkomunikasi dengan *team*, *graphic design* menerima kritik dan memberi pendapat, bertanggung jawab serta disiplin dalam menyelesaikan *project*, dan pengaruh *life Style* terhadap *Brand Identity* yang diinginkan klien.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan *internship* yang dimuali pada tanggal 22 September 2016 dan berakhir pada tanggal 22 Desember 2016 di sebuah perusahaan *graphic house* dengan nama Fullfill Artplikasi yang berlokasi di Jl. RS Fatmawati Raya No. 4H-I Jakarta Selatan. Selama menjalankan kegiatan *Internship* di Fullfill Artplikasi, penulis dibimbing langsung oleh Teddy Aang sebagai *Boss/Creative Director* dan Adisti Rindayu Lupitasari sebagai *Graphic Designer*. Jam kerja di Fullfill Artplikasi di mulai dari pukul 09:30 WIB sampai pukul 17:30 WIB dari hari senin hingga jumat. Menurut penulis, bila ada *project* yang sudah *deadline* para *Graphic Designer* dan *Internship* di Fullfill Artplikasi akan Lembur hingga pukul 21:00 WIB.

2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengikuti prosedur mata kuliah *internship* yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara dengan melakukan pencarian tempat magang melalui *website – website* pada bulan Juni – Agustus. Saat itu penulis tertarik dengan *graphic house* ternama yang menghasilkan karya *Brand Identity*. Setelah mendapatkan perusahaan yang diinginkan, penulis mengajukan surat pengantar kerja magang yang berisi nama – nama perusahaan yang di asistensikan kepada dosen kordinator magang. Selanjutnya, penulis mengirimkan *curriculum vitae* dan *portfolio* ke *graphic house* yang telah disetujui oleh kordinator magang melalui

e-mail yang tercantum dalam *website* setiap perusahaan. Kurang lebih tiga hari setelah mengirimkan *curriculum vitae* dan *portfolio* ke Fullfill Artplikasi, penulis mendapatkan *feedback* dan penulis melalui proses *interview* oleh Teddy Aang sebagai *Boss/Creative Director*. Penulis diterima dan mulai bekerja sebagai *Graphic Designer internship* pada tanggal 22 September 2016. Penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari perusahaan, setelah itu menyerahkannya kepada *admin* Desain komunikasi Visual dan BAAK untuk ditukarkan dengan *form KM-03 sampai KM-05*. Penulis mulai melalui proses kerja magang, dengan menggunakan *I-mac* yang di sediakan Fullfil Artplikasi dan *internship* di bebaskan dalam berpakaian. Dalam proses pelaksanaan *internship*, penulis mendapatkan arahan langsung dalam mengerjakan *project*, asistensi, dan revisi dari Teddy Aang sebagai *Boss/Creative Director* dan Adisti Rindayu Lupitasari sebagai *Graphic Designer*. Proses magang berakhir pada tanggal 22 Desember 2016, serta penulis mengumpulkan *form KM-03 sampai KM-05* yang telah di legalisasi oleh perusahaan untuk di serahkan kepada *admin* Desain Komunikasi Visual dan BAAK.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA