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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekarang ini, teknologi bukan hanya sekedar menjadi sebuah kebutuhan, tetapi sudah menjadi gaya hidup masyarakat. Pendidikan dan ilmu pengetahuan merupakan akar dari teknologi tersebut. Di sisi lain, perguruan tinggi sebagai institusi pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Oleh karena itu, Universitas Multimedia Nusantara (UMN), sebagai salah satu institusi pendidikan yang ada di Indonesia, yang berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi, memberi kesempatan bagi mahasiswanya untuk memperluas wawasan dan pengetahuan serta mengembangkan diri agar mampu menyesuaikan dirinya sesuai dengan perkembangan dan tuntutan dunia industri sekarang ini. Sejalan dengan upaya tersebut, maka UMN melaksanakan program praktik kerja magang sebagai kurikulum wajib yang harus diselesaikan oleh mahasiswanya.

Menurut Rustan (2009) brand tidak hanya sekedar tampilan fisik semata, melainkan merupakan rangkuman dari berbagai pengalaman yang saling berasosiasi terhadap sebuah entitas. Sementara itu, branding adalah suatu kegiatan yang dapat meningkatkan entitas sebuah brand dengan cara membuat identitas, seperti logo (Rustan, 2009).

PT Hartono Istana Teknologi (Polytron) adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi di Indonesia. Polytron telah mampu bersaing di Indonesia pada bidang bisnis elektronika dengan pangsa pasar terbesar adalah untuk produk audio dan televisi. Kemudian, Polytron melebarkan katalog produknya dengan memproduksi *smartphone* dan *home appliances* (kulkas, mesin cuci, pendingin ruangan/AC, dispenser, dsb). Namun, untuk kategori produk *smartphone*, Polytron masih kurang diminati oleh masyarakat. Oleh sebab itu, penulis tertarik melakukan praktik kerja magang di perusahaan tersebut karena merasa tertantang untuk membantu dalam membangun kepercayaan konsumen

Peranan artwork designer..., Grace Adelia Utomo, FSD UMN, 2017

`

terhadap produk smartphone milik Polytron, agar dapat bersaing di pasar Indonesia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari praktik kerja magang yang dilakukan oleh penulis adalah untuk mengetahui dan memahami peranan *Artwork Designer* dalam merancang sebuah *brand identity* pada *smartphone* Polytron di PT Hartono Istana Teknologi. Selama melaksanakan praktik kerja magang, penulis diajarkan tentang bagaimana proses dalam mendesain *brand identity*. Proses tersebut dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu pemahaman materi konsep, sketsa, *approval*, digitalisasi, dan finalisasi. Peran *Artwork Designer* sangat penting karena *image* yang terbangun dalam suatu *brand* bergantung pada sukses tidaknya *Artwork Designer* dalam memvisualisasikan pesan-pesan tersebut, sehingga para konsumen dapat memahami *brand image* tersebut sesuai dengan yang ingin dibangun oleh perusahaan yang bersangkutan. Jika *Artwork Designer* gagal dalam memvisualisasikan *image* yang diinginkan, maka dapat berakibat fatal, seperti timbulnya miskonsepsi pada *target audience*. Oleh karena itu, peranan *Artwork Designer* sangat menentukan citra perusahaan di mata para konsumen.

Maksud dan tujuan lainnya adalah sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara (UMN), mahasiswa diwajibkan untuk melaksanakan praktik kerja magang. Selain itu penulis juga bertujuan untuk memperluas pengetahuan tentang desain serta menambah pengalaman tentang dunia kerja. Penulis juga mengharapkan agar kemampuan yang diterimanya pada masa perkulihan dapat bermanfaat untuk PT Hartono Istana Teknologi (Polytron).

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu praktik kerja magang yang dilakukan oleh penulis di PT Hartono Istana Teknologi (Polytron) yaitu selama 41 hari kerja efektif pada hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat, dan Sabtu. Para praktikan kerja magang juga diharuskan masuk mengikuti jam masuk karyawan yaitu untuk hari Senin-Jumat pukul 08.00-

Peranan artwork designer..., Grace Adelia Utomo, FSD UMN, 2017

`

18.00 WIB, sementara untuk hari Sabtu pukul 08.00-15.00 WIB. Pelaksanaan praktik kerja magang dimulai pada 18 Juli 2016 sampai dengan 3 September 2016.

Prosedur pelaksanaan kerja magang diawali dengan mengisi beberapa formulir dari kampus untuk mengajukan praktik kerja magang. Kemudian, penulis juga perlu mempersiapkan beberapa hal seperti membuat *Curriculum Vitae* (CV), portfolio, dan surat pengantar magang dari Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Beberapa hal tersebut kemudian diajukan kepada PT Hartono Istana Teknologi (Polytron) melalui *e-mail* yang ditujukan pada bagian HRD Polytron.

Beberapa hari kemudian, penulis menerima surat balasan dari perusahaan yang berisi akan adanya tahap wawancara terlebih dahulu sebelum dinyatakan diterima magang di Polytron. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2016. Setelah tahap wawancara selesai, penulis mendapat *e-mail* dari Polytron yang menyatakan bahwa penulis diterima magang di perusahaan yang bersangkutan.

Prosedur selanjutnya adalah penulis wajib mengisi formulir-formulir kerja magang yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN), dan ada beberapa formulir yang wajib dibawa saat melaksanakan praktik kerja magang seperti formulir absensi praktik kerja magang yang harus diisi oleh penulis dan ditandatangani oleh pembimbing lapangan setiap hari.

Setelah selesai melaksanakan praktik kerja magang, penulis wajib menyusun laporan kerja magang, dan kemudian menjalani sidang laporan kerja magang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA