



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

*Branding* bukanlah sekedar merek atau nama dagang dari sebuah produk, jasa, atau perusahaan. Namun semuanya yang berkaitan dengan hal-hal yang kasa mata dari sebuah merek mulai dari nama dagang, logo, ciri visual, citra, kredibilitas, karakter, kesan, persepsi, dan anggapan yang ada di benak konsumen perusahaan tersebut. Maka dari itu, *branding* dibutuhkan sebuah perusahaan agar menjadi pembeda dari perusahaan lain. Hal ini yang dilihat para orang kreatif sebagai peluang usaha dan dimulailah penjamuran *branding agency* di Indonesia.

*Branding agency* yang profesional akan membuat perencanaan untuk melakukan strategi *branding* untuk setiap klien, karena strategi ini sangat penting bagi kegiatan *branding* suatu perusahaan. Dengan pengelolaan *brand* yang baik dan efektif, strategi promosi juga dapat dijalankan dengan lebih lancar. *Branding agency* diharapkan mampu menciptakan *brand* yang familiar di masyarakat dan dan mudah diingat. Hal inilah yang menjadi pertimbangan penulis ketika memilih untuk melakukan praktek kerja magang di *branding agency* dibanding dengan perusahaan besar. Banyak ilmu yang dapat dipelajari dari praktek kerja magang yang tidak diajarkan di bangku perkuliahan. Penulis berharap dengan pelaksanaan praktek kerja magang ini, penulis dapat mengimplementasikan teori-teori yang telah diajarkan saat di bangku perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

Saat praktek kerja magang ini, mahasiswa-mahasiswi diwajibkan untuk memilih sendiri perusahaan tempat mereka akan bekerja. Praktek kerja magang ini sangat bermanfaat untuk Tugas Akhir, CV, dan portofolio penulis ke depannya. Penulis yang diharuskan untuk melakukan praktek kerja untuk memenuhi syarat perkuliahan, melaksanakan praktek kerja magang di salah satu perusahaan yang bergerak di bidang desain dan branding yaitu Dreambox Branding Consultant atau PT Dreambox Denalo International. Dreambox Branding Consultant dipilih

sebagai tempat magang penulis karena Dreambox Branding Consultant sudah dikenal dalam menangani perusahaan-perusahaan besar hingga perusahaan internasional dengan baik. Melalui praktek kerja magang ini, penulis berharap untuk belajar bagaimana cara untuk menangani klien, bekerja dalam kelompok, dan banyak hal lain di dalam dunia kerja yang sesungguhnya.

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

Penulis menempuh praktek kerja magang selama 3 bulan di Dreambox Branding Consultant untuk memenuhi persyaratan kelulusan mata kuliah *Internship* dan sebagai syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Beberapa maksud lainnya adalah:

1. Mendapat pengalaman kerja dan berhadapan dan menangani klien secara langsung, mulai dari cara mencari hingga menyelesaikan proyek yang diberikan.
2. Memberikan wawasan tambahan bagi penulis di bidang desain yang menyangkut *branding*, *digital marketing* yang sedang dibutuhkan perusahaan-perusahaan.
3. Melatih kemampuan penulis dalam berkomunikasi, bekerjasama dalam tim, dan mengatur pekerjaan dengan baik.
4. Menerapkan pengetahuan yang sudah dipelajari penulis dalam dunia kerja.
5. Menambah relasi dan membangun networking yang baik dengan rekan kantor.

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

Dalam melaksanakan praktek kerja magang, ada beberapa peraturan waktu dan prosedur yang diberikan oleh Dreambox Branding Consultant dan Universitas Multimedia Nusantara.

### **1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Menurut ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa diwajibkan untuk mengambil mata kuliah *Internship* dengan minimal durasi 320 jam atau

selama 40 hari kerja di tempat magang yang telah dipilih. Berdasarkan peraturan program kerja magang yang berlaku di Dreambox Branding Consultant, pelaksanaan magang berlangsung selama 3 bulan. Penulis memulai praktek kerja magang pada tanggal 1 Juli 2019 dan berakhir pada 30 September 2019.

Jam kerja Dreambox umumnya dilaksanakan dari pukul 09.00 –18.00 WIB dari hari Senin sampai dengan Jumat dan istirahat makan siang pukul 12.00 hingga 13.00 WIB. Jam kerja bisa lebih dari pukul 18.00 apabila adanya *deadline project* yang diberikan pihak perusahaan pada penulis.

## **2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Berdasarkan syarat pelaksanaan praktek kerja magang yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis melakukan beberapa tahap sebelum melakukan praktek kerja magang di Dreambox Branding Consultant.

Penulis mengetahui Dreambox Branding Consultant melalui *Career Day* yang diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis tertarik pada Dreambox Branding Consultant dikarenakan telah berhasil menangani klien-klien ternama seperti Apple Academy, Tropicana Slim Arab, dan banyak lainnya. Penulis mengajukan surat KM 01 pada 25 Juni 2019 yang telah dituliskan 5 perusahaan incaran penulis. Penulis lalu menyerahkan surat KM 01 kepada dosen koordinator magang untuk diproses lebih lanjut yang disertakan pengiriman CV dan portofolio pribadi secara langsung pada pihak Dreambox Branding Consultant.

Setelah perusahaan yang diajukan oleh penulis diterima, penulis mendapat surat KM 02 yang kemudian dilanjutkan dengan proses wawancara dengan tim dari Dreambox Branding Consultant. Setelah proses wawancara, penulis mendapat kabar bahwa penulis dapat menjalankan praktek kerja magang di Dreambox Branding Consultant pada tanggal 1 Juli 2019 dan menerima surat penerimaan pada hari yang sama. Penulis mendapatkan posisi di departemen kreatif untuk melaksanakan praktek kerja magang di Dreambox Branding Consultant untuk periode 3 bulan.

Kemudian penulis menyerahkan surat penerimaan kerja magang dari perusahaan Dreambox kepada *admin* DKV dan BAAK untuk ditukarkan dengan *form* KM-03 (Karti Kerja Magang), KM-04 (Lembar Kehadiran Kerja Magang), KM-05 (Lembar Realisasi Kerja Magang), KM-06 (Lembar Penilaian Kerja Magang), dan KM-07 (Formulir Persetujuan Laporan Magang). Penulis melakukan proses kerja magang yang kemudian didata dengan mengisi KM untuk bukti dan menjabarkan pekerjaan yang dikerjakan di Dreambox Branding Consultant.