



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

Penulis merupakan mahasiswa yang berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara dengan penjurusan Film dan Televisi. Pada tugas akhir penulis, penulis menjadi *creative director* dan melakukan sendiri eksekusi atas konsep yang dibuat. *Brand* yang dibuat pun merupakan lokal *brand* Indonesia yang memiliki cerita yang terselip di balik desain yang dibuat. Melalui hal tersebut, penulis sadar bahwa makna yang tersembunyi merupakan hal yang menarik untuk disampaikan karena bisa menjadi identitas individu dan keunikan dari sebuah *brand*. Dari situ penulis memilih untuk mencari tempat praktek kerja magang yang berhubungan dengan *branding*.

Menurut Landa (2006), *branding* tidak hanya persoalan tentang merek sebuah produk, jasa, atau perusahaan, namun berkaitan tentang semuanya yang dengan hal-hal yang bisa terlihat lewat dari sebuah merek mulai dari logo, citra, kredibilitas, karakter, kesan, persepsi, dan anggapan orang lain tentang perusahaan tersebut. Penulis kemudian bergabung dengan Dreambox yang merupakan *branding agency* dan membutuhkan *internal branding* untuk perusahaannya Penulis tertarik untuk mengerjakan proyek *internal branding* untuk menceritakan hal yang tidak banyak diketahui tentang Dreambox, dengan harapan citra, karakter dan persepsi dari Dreambox dapat tersampaikan dengan baik kepada pihak eksternal dan klie

Dreambox merupakan perusahaan *branding agency* dan *branding consultant* dan mulai ingin memfokuskan *internal branding* perusahaannya. Penulis bergabung dengan salah satu bisnis unit yang banyak mengerjakan *creative*. Selain *internal branding*, penulis juga membantu jalannya proses produksi konten proyek yang sedang berjalan seperti produksi konten sosial media @cityofactiviyy milik Summarecon, Kopichuseyo dan *company profile* PT.Abhimata Persada.

Internal branding ini diharapkan dapat menghapus stereotip bahwa Dreambox adalah kantor yang formal dan hampir sama dengan kantor pada umumnya. Disini Dreambox ingin menunjukkan kelebihan-kelebihan yang diberikan kepada karyawan dan *intern*, serta menunjukkan suasana kantor. Dreambox pun sangat ingin menunjukkan bahwa kantor mereka sangat terbuka dengan *internship*. Penulis berharap selama mengerjakan proyek *internal branding* dan proyek produksi konten yang sedang berjalan dapat pengalaman lebih tentang sistem kerja serta membuat konten dan ide yang sesuai dengan kebutuhan klien.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini adalah agar mahasiswa dan mahasiswi mendapatkan pengalaman langsung di dunia profesional yang sesungguhnya. Penulis juga menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat dan dipelajari selama proses perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga ingin memahami secara luas dan langsung proses kerja perusahaan *creative* dan belajar menyesuaikan diri di kantor. Penulis ingin mencoba untuk memenuhi kebutuhan perusahaan dan tanggung jawab yang diberikan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis mengirimkan *Curriculum vitae*, *Cover Letter* dan *showreel* kepada Dreambox melalui email virginia@dreambox.id dan reza@devoir.id pada tanggal 9 Desember 2019. Penulis pun mendapat panggilan untuk *interview* di kantor Dreambox pada tanggal 12 Desember 2019. Dalam *interview* tersebut, penulis diberikan pertanyaan dan melakukan diskusi dengan pengurus Dreambox tentang gaji, apa yang mereka harapkan dari penulis tentang video yang mereka butuhkan untuk *internal branding* tersebut. Akhirnya diputuskan bahwa penulis akan memulai masa magang pada tanggal 6 Januari 2020 dikarenakan Dreambox akan libur panjang untuk natal dan tahun baru.

Peraturan yang dibuat oleh kampus Universitas Multimedia Nusantara untuk *intership* adalah praktek kerja magang dimulai saat semester tujuh atau delapan. Periode magang yang dilakukan adalah dua sampai tiga bulan atau 40 hari kerja dengan minimal 320 jam kerja. Namun penulis membuat kesepakatan dengan Dreambox bahwa kontrak praktek kerja magang akan dilakukan selama tiga bulan lamanya. Dalam kontrak tersebut tertulis bahwa penulis memulai praktek kerja magang pada tanggal 6 Januari 2020 hingga 6 April 2020. Jam kerja pun berlangsung mulai dari hari Senin sampai Jumat pada pukul 09:00 sampai 18:00 dengan waktu istirahat satu jam. Namun jam ini dapat berubah jika ada jadwal mendesak atau berlangsungnya proses *shooting* suatu proye