



### **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

Industri kreatif banyak bermunculan dan menjamur di sekitar kita. Terlebih, hal tersebut sering diperbincangkan oleh masyarakat karena semakin majunya perkembangan zaman dan teknologi. Oleh karena itu, saat ini bermunculan beberapa bidang usaha dan wirausahawan yang berlomba-lomba bergerak di bidang industri kreatif terutama dalam dunia *branding*. Selain itu, munculnya berbagai perusahaan yang membutuhkan *branding* atau *rebranding* baik itu pada kemasan, logo, media promosi, dan segala hal yang berhubungan dengan perusahaan tersebut membuat industri kreatif bagian *branding* semakin meningkat karena banyak yang membutuhkan.

Selain dibutuhkan untuk memperkuat citra perusahaan, *branding* dilakukan oleh beberapa perusahaan untuk menarik perhatian serta mempermudah kerjasama antar perusahaan. *Branding* yang baik sangat berpengaruh dalam kesuksesan suatu merek, baik itu dalam penjualan barang maupun jasa. Hal ini memicu banyaknya konsultan *branding* yang bermunculan di Indonesia, salah satunya adalah Dreambox *Branding consultant*. Berbeda dari studio *branding* lainnya, Dreambox menyediakan wadah untuk bisa berkonsultasi mengenai *brand* yang akan dibangun oleh klien serta memberikan strategi yang tepat sasaran agar dapat memperkuat *brand* tersebut. Selain itu, Dreambox juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang ingin melakukan program kerja magang.

Program kerja magang atau *internship* merupakan simulasi bagi seorang mahasiswa/i untuk mendapatkan sebuah gambaran iklim dunia kerja yang sebenarnya. Mahasiswa/i juga dilatih untuk beradaptasi, membangun komunikasi dan interaksi baik itu kepada sesama tim ataupun kepada klien, serta dapat bersaing di dunia kerja nyata setelah lulus nanti.

Selain itu, beberapa kampus, salah satunya Universitas Multimedia Nusantara menjadikan praktik kerja magang menjadi salah satu syarat kelulusan S1 serta mendapatkan gelar sarjana seni. Pihak kampus berharap agar mahasiswa/i

dapat mengembangkan serta mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan. *Internship* dapat diambil pada semester 7 atau 8, dan pada kesempatan ini, penulis melakukan praktik kerja magang pada semester 8 dimana pengalaman serta ilmu yang penulis dapatkan selama mengerjakan tugas akhir pada semester 7 dapat bermanfaat dan membantu dalam menjalani proses magang, serta nantinya magang ini akan sangat bermanfaat dalam pembuatan CV dan *portfolio*.

Dreambox *Branding Consultant* menjadi pilihan penulis untuk dapat menjalankan program kerja magang. Keputusan untuk menjalani program kerja magang di Dreambox karena adanya ketertarikan penulis dalam dunia *branding*. Terlebih, Dreambox telah menangani berbagai perusahaan besar seperti King Koil, New East, Intra Asia, Estville, Bayu Buana, AKR Land, Summarecon Serpong, dan lainnya. Selain itu, ruang kerja yang sangat nyaman disediakan agar para pekerja tidak merasa tertekan dan serasa bekerja di rumah menjadi alasan lain penulis melamar kerja magang di tempat ini. Terlebih lagi, pekerjanya didominasi para millennials.

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

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, praktik kerja magang merupakan kewajiban mahasiswa/i terutama di UMN untuk memperoleh gelar sarjana seni. Adapun maksud dari praktik kerja magang yaitu:

1. Mengaplikasikan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan ke dalam eksekusi pekerjaan terutama dalam bidang *branding*.
2. Mengetahui situasi dunia professional pada sebuah perusahaan yang berguna bagi kesiapan mahasiswa untuk belajar setelah lulus nantinya.
3. Menambah wawasan baik secara teori maupun teknik dalam bidang desain terutama *branding*.
4. Meningkatkan *soft skill* mahasiswa dalam proses kreatif, seperti kedisiplinan dan cara interaksi dengan rekan, baik sesama tim desain maupun tim lainnya.
5. Memahami proses kerja kreatif dalam perusahaan *branding consultant*.

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

Untuk melaksanakan praktik kerja magang, ada beberapa peraturan waktu serta prosedur yang harus ditaati baik itu dari Universitas Multimedia Nusantara maupun dari Dreambox *Branding consultant*.

#### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

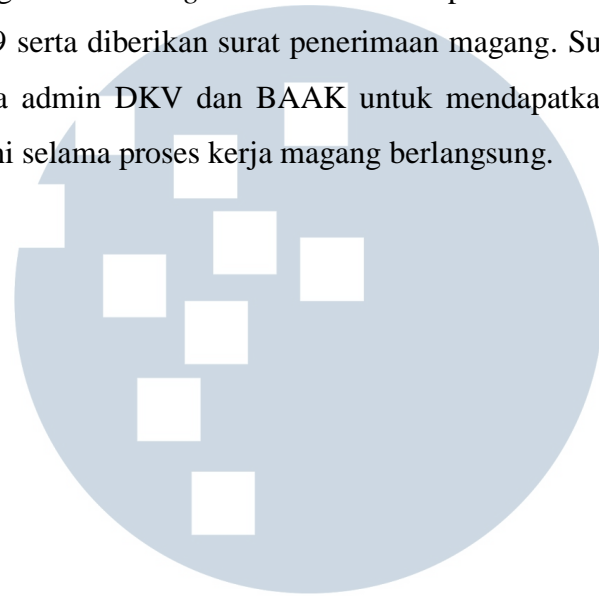
Syarat dalam melaksanakan program kerja magang yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara adalah minimal 2-3 bulan atau 320 jam kerja. Namun, Dreambox memiliki syarat untuk posisi *intern* adalah minimal 3 bulan kerja. Seperti yang telah tertulis pada surat penerimaan magang yang dikeluarkan oleh Dreambox, penulis melakukan kerja magang dalam periode 3 bulan dari tanggal 11 Februari – 10 Mei 2019 dengan ketentuan bekerja Senin – Jumat atau 5 hari kerja, setiap harinya berdurasi 9 jam dengan ketentuan jam masuk 09.00 WIB sampai jam pulang 18.00 WIB dengan pengurangan waktu makan siang selama satu jam. Berhubung Dreambox saat ini sedang mengadakan *English Business Class*, maka setiap hari Senin penulis masuk lebih awal yaitu jam 08.00 WIB dengan jam pulang tetap 18.00 WIB. Penulis telah menyelesaikan syarat yang diberikan oleh pihak kampus dengan total 325.40 jam atau 36 hari kerja.

#### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Sesuai dengan prosedur dari Universitas Multimedia Nusantara dalam melaksanakan praktik kerja magang, hal pertama yang harus dilakukan adalah mengajukan beberapa opsi perusahaan yang penulis minati dan diajukan kepada koordinator magang dalam *form* KM01. Setelah diverifikasi atau disetujui, KM01 diajukan kepada admin untuk bisa mendapatkan KM02, Surat Pengantar Magang. KM02 diperlukan untuk kelengkapan data saat mengajukan diri pada perusahaan yang telah disetujui sebelumnya.

Pengiriman Surat Pengantar Magang yang dikirim beserta *CV*, *portfolio*, serta lamaran kerja penulis kirimkan melalui *e-mail* Dreambox pada tanggal 2 Februari 2019. Penulis mendapatkan balasan pada hari yang sama dan diundang untuk melakukan wawancara di kantor Dreambox pada tanggal 4 Februari 2019.

Proses wawancara dilakukan oleh seorang *Art Director*, Reza Arista dan salah satu *senior brand designer*, Calvina Adrilia. Setelah wawancara selesai, dilakukan tes desain yang dikirimkan melalui *e-mail* dan harus dikerjakan dalam waktu 3 jam. Tanggal 8 Februari 2019 penulis dihubungi lewat *whatsapp* bahwa penulis diterima sebagai *Brand designer – Intern* dan dapat mulai bekerja pada tanggal 11 Februari 2019 serta diberikan surat penerimaan magang. Surat tersebut kemudian diajukan pada admin DKV dan BAAK untuk mendapatkan KM03-KM06 yang harus dipenuhi selama proses kerja magang berlangsung.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA