



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

Hampir semua perguruan tinggi mewajibkan para mahasiswa dan mahasiswinya untuk mengikuti kegiatan magang sebagai syarat kelulusan. Kewajiban ini ditetapkan karena sebagai manusia, kita pasti membutuhkan pengalaman untuk di kemudian hari. Kegiatan *internship* ini dapat diambil jika seorang mahasiswa atau mahasiswi telah menyelesaikan setidaknya 100 sks sebagai syarat mengambil sks magang ini. Kampus tidak menjadikan magang untuk memperbanyak sks, namun sebaliknya pihak kampus ingin agar mahasiswa dan mahasiswi mendapatkan bekal sebelum terjun langsung ke dunia kerja.

Magang adalah kegiatan yang dilakukan dalam kurun waktu tertentu. Biasanya kurun waktu ini ditetapkan oleh pihak perusahaan, namun tidak menutup kemungkinan mahasiswa dapat menentukan waktu magang sendiri. Dalam kegiatan magang, mahasiswa melakukan pekerjaannya sesuai dengan bidang profesinya masing-masing, dalam hal ini peneliti bekerja sebagai *graphic designer*. Menjadi seorang junior *graphic designer* tidak menjadikan alasan bahwa pekerjaan yang diberikan lebih mudah daripada karyawan tetap, tetapi bobot dan tanggung jawab yang diberikan sama besarnya.

Setiap perguruan tinggi memberikan kebebasan kepada para mahasiswa dan mahasiswinya untuk memilih tempat magang, begitu pula yang terjadi di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan berbagai usaha yang dilakukan, seperti *browsing*, bertanya kepada senior, konsultasi dengan dosen, maka penulis memilih Nucleus Branding dan Communication sebagai tempat internship penulis. Nucleus banyak menangani berbagai proyek seputar *branding*, identitas visual, dan yang lainnya.

Menurut Landor (2010), *branding* dan *brand* adalah suatu hal yang berbeda, *branding* adalah bagaimana cara untuk memasarkan sebuah *brand*, bagaimana cara untuk mempengaruhi *audience*, apa strategi yang harus dilakukan

agar *brand* tersebut dapat dibangun melalui periklanan, *public relation*, dan lain-lain. Sedangkan *brand* adalah mengapa *audience* harus memilih barang, pelayanan, organisasi atau ide tertentu dari sebuah merk tertentu. Jessica Walsh (2016) mengatakan bahwa *branding* adalah bagaimana cara untuk memahami klien dengan kebudayaan yang mereka punya dan menciptakan visual yang sesuai dengan nilai yang diambil oleh mereka.

Berdasarkan pengertian diatas branding adalah cara perusahaan untuk mempengaruhi audience lewat periklanan, *public relation*, dan lain-lain dengan cara mengetahui kebudayaan klien dan kepercayaan yang mereka punya dan menciptakan visual yang sesuai dengan nilai yang mereka percayai. *Branding* bukanlah hal yang mudah untuk di pelajari, karena membutuhkan proses yang cukup panjang agar hasil yang dihasilkan berhasil. Nucleus Branding and Communication dipilih oleh penulis karena penulis tertarik dengan hasil portofolio yang mereka punya. Selain itu menjadi bagian dari Nucleus membawa dampak yang baik yaitu mengetahui perkembangan dalam dunia *branding* dan *graphic design*. Setiap pengalaman yang didapatkan menjadi suatu pembelajaran yang baru yang dapat digunakan dalam dunia kerja nanti.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswa dan mahasiswi semester 7 untuk mengambil mata kuliah magang/*internship*. Mata kuliah ini diambil untuk mendapatkan gelar sarjana desain grafis di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui program *internship*, mahasiswa dan mahasiswi dapat mempelajari apa yang tidak didapatkan saat proses belajar mengajar di kampus. Penulis mendapatkan pembelajaran seperti, bertanggung jawab atas proyek, manajemen waktu, berkomunikasi dengan tim, menerima kritikan, dan disiplin dalam menyelesaikan proyek. Dengan menjalani proses *internship*, penulis merasakan bagaimana rasanya bekerja di dunia kerja sungguhan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan *internship* dimulai dari tanggal 12 Juli sampai dengan 29 September 2017 di sebuah *creative studio* bernama Nucleus Branding and Communication yang berlokasi di Rukan Gading Batavia LC 9 Nomor 8, Kelapa Gading, Jakarta Utara. Selama menjalankan kerja magang, penulis dibimbing oleh Vani Ganasutrisna selaku *Art Director* dan Deska Kusuma sebagai *Graphic Designer*. Sesuai perjanjian dengan Nucleus Branding and Communication, jam kerja penulis sama seperti karyawan tetap, yaitu dari pukul 8.30 hingga 17.30. Menurut penulis, Nucleus Branding and Communication tidak terlalu membebani jam masuk kerja ini kepada para karyawannya, yakni memperbolehkan untuk masuk lebih awal dan pulang lebih awal, begitu juga sebaliknya jika karyawan masuk terlambat, maka jam pulang juga lebih lama. Namun, jika ada proyek yang belum selesai, maka karyawan harus bekerja lembur hingga proyek tersebut selesai.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pertama kali penulis mencari lowongan magang adalah dengan cara *browsing* di internet, merangkum perusahaan yang sudah penulis ketahui sebelumnya, membuka surel rekomendasi dari *Student Carrier Centre* dan bertanya kepada senior. Pencarian ini dimulai dari awal Mei hingga memasuki bulan Juli. Ada perusahaan yang membuka lowongan magang, namun ada juga perusahaan yang baru saja menutup lowongan untuk *graphic designer*. Awalnya penulis kesulitan untuk mendapatkan pekerjaan, karena banyak perusahaan yang tidak membalas dalam waktu yang dekat. Hingga akhirnya penulis meminta rekomendasi dari koordinator magang dan akhirnya menemukan *creative studio* yang sedang membutuhkan tenaga kerja magang.

Setelah proses asistensi kepada koordinator magang, penulis mengirimkan CV dan portfolio yang sudah disiapkan ke email Nucleus. Setelah menunggu beberapa hari, penulis mendapatkan feedback dan menyatakan bahwa Nucleus

Branding and Communication ingin penulis datang untuk langsung di wawancara. Malam itu juga, Vani Ganasutrisna selaku *Art Director* menelepon penulis dan menyatakan bahwa penulis diterima di *creative studio* tersebut, dan mulai bekerja pada tanggal 7 Juli 2017. Penulis baru mendapatkan surat penerimaan magang pada tanggal 11 Juli 2017, lalu penulis memberikan surat itu kepada BAAK dan admin Desain Komunikasi Visual. Karena prosedur perhitungan magang dimulai ketika mahasiswa dan mahasiswinya memberikan surat itu, penulis kehilangan beberapa hari kerja alias hangus. Setelah mendapatkan form KM-03 sampai KM-05, penulis memulai proses kerja magang.

Pada saat datang pertama kali penulis disambut hangat oleh karyawan Nucleus Branding and Communication, lalu dilanjutkan dengan proses perkenalan singkat. Penulis diharuskan membawa laptop sendiri untuk melakukan proyek yang sedang berlangsung. Semua proyek yang dikerjakan mendapat arahan langsung baik proyek, asistensi, dan revisi dari Vani Ganasutrisna selaku *Art Director* di Nucleus Branding and Communication, namun tidak menutup kemungkinan bahwa karyawan yang lain dapat memberikan tugas dan arahan kepada penulis. Penulis harus bisa cekatan dan ulet dalam menanggapi pekerjaan yang dilimpahkan, namun proses ini baik bagi penulis karena mendorong penulis untuk dapat lebih cepat beradaptasi dengan lingkungan yang berada di dunia kerja.

Sesuai dengan prosedur yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis diwajibkan untuk menulis daftar asistensi kehadiran setiap hari, tidak hanya itu penulis juga harus menulis laporan kegiatan setiap minggu dan ditulis pada kolom yang disediakan. Tabel kehadiran dan laporan realisasi kerja ini ditandatangani oleh Vani Ganasutrisna, selaku pembimbing penulis dalam *internship* kali ini.