



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

Dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dunia, kebutuhan perusahaan – perusahaan untuk mendapatkan perhatian dari para calon konsumen menjadi hal yang cukup sulit. Dunia periklanan dan *marketing* menjadi tersaturasi dengan brand – brand, yang nampak secara fasat mata, menawarkan produk yang tidak berbeda satu sama lain. Apakah perbedaan coca cola dengan pepsi? Mengapa penjualan Coca cola selalu lebih tinggi dari pepsi? Semua ini adalah pertanyaan dibenak divisi *sales* dan *marketing* setiap perusahaan modern. Apa peranan *Brand Identity* didalam semua ini?

Brand adalah perhitungan yang organik dan dinamis dari sebuah proses dan kegiatan ekspresif, perilaku dan komunikasi, serta mempengaruhi secara langsung semua komponen dalam sebuah organisasi atau bisnis dan harus tetap menjadi sebuah proses yang aktif dan berkelanjutan yang menghasilkan nilai (*value*) dan mempengaruhi secara langsung proses bisnis dalam mencapai tujuan dan pencapaian (Sakti Makki, Branding : 2014).

Disinilah peranan desainer grafis dalam membangun atau mengembangkan sebuah *brand* sehingga publik dapat mengenali nilai yang dimiliki perusahaan tersebut. Konsistensi dan jelasnya identitas brand suatu perusahaan akan menghasilkan suatu ikatan emosional bersama konsumen. Observasi eksternal akan menghasilkan sebuah interpretasi karakter pada sebuah brand. Seakan brand tersebut adalah sebuah keberadaan yang bernafas dan berjalan dengan karakter yang bisa kita tunjukkan secara jelas. Lalu observasi internal akan menghasilkan imej satu kesatuan yang beroperasi secara seragam dan terencana.

PT Bentuk Metakreasi merupakan brand Developer dengan resume, yang menurut penulis, sangat ekspansif. Ranah klien yang telah bekerjasama dengan bentuk cukup variatif. Dari *package designing* Love juice, *brand rejuvenate* Popular Magazine, hingga *branding* pusat perbelanjaan seperti Pacific Place. Karena portfolio yang cukup ekspansif inilah penulis tertarik untuk melaksanakan program magang di Bentuk. Pengalaman yang

bisa didapatkan dari bekerja di Bentuk penulis harapan akan lebih variatif dari bekerja di perusahaan Brand developer yang memiliki spesialisasi spesifik satu jenis klasifikasi brand.

2.1.1 Maksud Kerja Magang

Sebagai salah satu syarat kelulusan S1 maka setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan mengambil mata kuliah Internship, agar setiap mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk menerapkan pelajaran yang selama ini diajarkan dunia kerja yang sesungguhnya

2.1.2 Tujuan Kerja Magang

- a. Sebagai sarana penulis untuk mengenal dunia kerja sesungguhnya
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar S.Sn
- c. Memperoleh pengalaman langsung terjun ke industri yang akan digeluti penulis setelah menyelesaikan program sarjana.

2.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai kerja magang terhitung 7 juli 2014 sampai dengan 19 September 2014. Dengan demikian waktu pelaksanaan kerja magang penlis kurang lebih selama dua bulan.

PT Bentuk Metakreasi memiliki waktu normal kerja dari pukul 09.00 – 17.00 WIB/ hingga pekerjaan selesai tiap senin sampai dengan jumat. Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis diperbolehkan ijin jika ada urusan mengenai perkuliahan sesuai dengan perjanjian

Penulis mengirimkan sendiri Portfolio dan Curriculum Vitae ke email PT Bentuk Metakreasi. Setelah itu penulis mendapatkan panggilan untuk menjalani wawancara di PT Bentuk Metakreasi esok harinya. Setelah wawancara, Penulis langsung mendapatkn konfirmasi penerimaan magang. Waktu mulainya magang ditentukan seminggu setelah penulis selesai melaksanakan Ujian Akhir Semester 6. Maka dari itu disepakati penulis

akan memulai magang tanggal 7 juli dan akan terus berstatus sebagai Intern sampai tercapai kesepakatan selanjutnya.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA