

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini industri kreatif berkembang pesat dan menjadi salah satu bidang yang memiliki kontribusi besar terhadap *branding*. Banyak perusahaan yang berlomba-lomba untuk membangun citra yang kuat agar dapat menarik perhatian konsumen melalui strategi komunikasi visual yang tepat sasaran. Karena penulis merupakan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang memperelajari bidang *branding* sebagai salah satu bagian penting dalam industri kreatif, maka penulis memutuskan untuk melaksanakan magang di perusahaan yang sesuai dengan bidang tersebut. Salah satunya adalah Dreambox Branding dan Marketing Agency yang memiliki fokus utama dalam *branding*. Program MBKM yang diselenggarakan oleh UMN memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bekerja di dunia kerja secara langsung selama 1 semester dengan 640 jam kerja. Dengan magang ini, mahasiswa dapat belajar memiliki tanggung jawab dan kemampuan berkomunikasi yang baik, serta dapat mengasah *hard skill* serta *soft skill* sebelum memasuki dunia kerja.

Dreambox Branding dan Marketing Agency dipilih sebagai tempat magang karena merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang kreatif, khususnya *branding* yang sesuai dengan bidang yang dipelajari penulis di UMN. Perusahaan ini didirikan di Jakarta pada tahun 2012. Dreambox akan menawarkan jasa *branding* kepada kliennya dimulai dari strategi digital yang dirancang untuk mengaplikasikan pemasaran hingga pengaplikasian hasil akhir visual desain. Dreambox telah berhasil mendapatkan sebanyak 600+ klien besar baik nasional maupun internasional dengan total 230 *digital projects*, 157 proyek mengenai *branding*, dan 132 *website projects*.

Penulis mengetahui tentang Dreambox melalui *jobfair* yang diadakan oleh CDC UMN di lobi B UMN. Penulis memilih Dreambox sebagai tempat magang

karena Dreambox merupakan perusahaan yang berada dalam industri yang sesuai dengan jurusan dan minat penulis. Penulis mendaftarkan Dreambox melalui *website* kampus merdeka UMN sebagai tempat magang beserta perusahaan lainnya. Setelah mendapatkan notifikasi bahwa Dreambox telah disetujui oleh pihak UMN, penulis mendaftarkan diri melalui *form* yang disediakan saat *jobfair* dengan mengisi data diri, mengirimkan CV, dan Portfolio. Kemudian, satu hingga dua minggu kemudian penulis dihubungi oleh tim Dreambox untuk melakukan *interview* secara *online* dengan *user*. Berdasarkan hasil dari proses *interview*, penulis diberikan kesempatan untuk melakukan magang di Dreambox Marketing Consultant sebagai seorang Graphic Design yang berada di divisi *Collective*.

1.2 Tujuan Magang

Penulis melaksanakan magang Merdeka dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan serta mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds.). Selain itu, beberapa tujuan lain dalam mengikuti program magang sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk meraih gelar sarjana S.Ds.
2. Mengaplikasikan *skill* dan pengetahuan mengenai desain yang telah dipelajari penulis selama belajar di Universitas Multimedia Nusantara.
3. Sarana dalam mencari pengalaman mengenai profesi sebagai *designer*.
4. Mengasah dan mendalami *hardskill* dalam penggunaan *software* Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.
5. Mengasah *soft skill* dengan berinteraksi dengan tim internal dan kemampuan untuk memahami *brief* dari klien Dreambox Branding Agency.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Berikut ini merupakan penjabaran waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis dari tahap awal saat melamar kerja, diterima dan bergabung menjadi bagian dari tim *collective* di Dreambox Branding Agency.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Kontrak untuk pelaksanaan magang selama 4 bulan dimulai dari tanggal 20 Januari 2025 hingga 20 Mei 2025 dengan jam kerja yang dimulai dari pukul 09.00 hingga 18.00 dari hari Senin hingga Jumat. Penulis diberikan ketentuan kerja magang secara *hybrid* dengan *work from office* selama 2 hari pada hari Rabu dan Jumat dan *work from home* selama 2 hari. Pemberian tugas kerja diinformasikan melalui grup *Whatsapp* dan *personal chat*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis mencari lowongan kerja pada tanggal 21 November 2024 melalui *job fair* di Lobi B UMN yang bekerjasama dengan CDC UMN. Sebelumnya penulis sudah menyiapkan CV serta portfolio karya dan penulis mengisi dua *link form* perusahaan yang telah disediakan di *booth job fair*.

Penulis dihubungi oleh perusahaan yang pertama pada tanggal 23 November 2024 dan diminta untuk menjalani beberapa tes serta menjawab pertanyaan pengenalan diri. Setelah itu, penulis diminta untuk mendatangi beberapa *event* yang diadakan oleh perusahaan untuk melakukan tes dalam membuat *recap reels*. Namun, sangat disayangkan jadwal penulis dengan *event* tersebut selalu bertabrakan.

Dua minggu kemudian, penulis dihubungi oleh perusahaan kedua pada tanggal 4 Desember dan dijadwalkan untuk melakukan *interview* secara *online* langsung dengan *user* pada tanggal 6 Desember. Dari hasil *interview*, penulis dikabarkan diterima dan diberikan *form* data diri untuk diisi yang kemudian menerima *acceptance letter*. Penulis kemudian melengkapi data pada *website* kampus merdeka UMN untuk mengisi *complete registration* yang berisi *letter of acceptance*, informasi data, dan jabatan Supervisor yang akan membimbing selama pelaksanaan magang. Penulis dikabarkan dapat mulai bekerja pada tanggal 20 Januari 2025 dibawah divisi *collective* dengan Supervisor bernama Reza Arista. Selanjutnya, penulis mengisi *daily task* untuk catatan harian yang penulis kerjakan untuk memenuhi 640 jam kerja.