

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Sarjana Desain Komunikasi Visual pada tingkat Strata 1 (S1) menekankan lebih pada praktek lapangan daripada teori dalam kurikulumnya. Terdapat tiga pemintan dalam perkuliahan, yaitu KVM, VM, dan DG, yang menitikberatkan pada kompetensi dalam bidang komunikasi. Ini memungkinkan penulis untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan tambahan selain dari yang diperoleh selama perkuliahan.

Program Praktik Profesi, juga dikenal sebagai magang, merupakan persyaratan wajib bagi mahasiswa semester akhir, yang bertujuan untuk melengkapi langkah menuju kelulusan dan sebagai laporan praktik mahasiswa. Melalui pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh selama studi, magang diharapkan dapat memberikan pemahaman yang nyata tentang dunia kerja dalam konteks Desain Komunikasi Visual.

Penulis memilih PT. Jenama Kampiun Indonesia untuk magang, karena perusahaan ini menyediakan peluang bagi penulis dengan keahlian dalam Desain Komunikasi Visual untuk menjadi bagian dari divisi Jenama Digital sebagai graphic designer intern, dengan fokus pada pengenalan merek melalui desain media sosial.



Gambar 1. Logo PT Jenama Kampiun Indonesia
(Sumber : Dokumen Pribadi Perusahaan)

PT Jenama Kampiun Indonesia merupakan perusahaan yang berfokus di bidang branding. PT Jenama Kampiun Indonesia memiliki semangat baru dan berjiwa muda dalam membangun brand dengan kekuatan riset, kreativitas dan digitalisasi. Jenama berusaha membuat ekosistem yang dapat menyelesaikan permasalahan brand dari hulu ke hilir. PT Jenama Kampiun Indonesia berkomitmen untuk melahirkan brand champion dengan membantu brand lokal untuk naik level. Jenama memiliki subperusahaan dengan layanan-layanannya, antara lain:

1. Brand Corner (Digital Branding Activation)
2. Lokal Berdaya (Event support, branding Activation)
3. Roeang Jenama (Edukasi UMKM dan Digital Talent)

PT. Jenama Kampiun Indonesia memiliki visi dan misi sebagai berikut:

1. Visi
Creative Problem Solver Menjadi perusahaan yang mampu memberikan solusi, terutama pada UMKM, dengan pendekatan kreatif dengan memanfaatkan teknologi dan inovasi.
2. Misi
 - Melahirkan brand champion yang memiliki kualitas dan berdaya saing secara nasional maupun internasional
 - Mengembangkan bisnis lokal atau UMKM yang nantinya mampu memberikan dampak sosial dan ekonomi bagi masyarakat sekitar
 - Menciptakan ekosistem bisnis yang mampu menyelesaikan berbagai masalah UMKM.

Dalam kegiatan magang di PT. Jenama Kampiun Indonesia penulis melaksanakan tugasnya sebagai desainer yang mengerjakan layanan event support dan branding activation. Event support dan branding activation ini merupakan salah satu layanan yang ada di PT. Jenama Kampiun Indonesia yang mana layanan ini membantu para klien untuk menyelesaikan masalah desain terkait dengan event dan brand aktivasi.

1.2 Lingkup Magang

Dalam program magang MBKM di PT. Jenama Kampiun Indonesia selama kurang lebih 5 bulan ini penulis ditempatkan ke dalam divisi Jenama Digital yang merupakan salah satu divisi yang ada di PT. Jenama Kampiun Indonesia. Bertanggung jawab mengutakatik desain media sosial brand client dengan visual yang menarik serta konsisten dalam penggunaan aset tiap brand. Dengan adanya divisi tersebut, segala desain sosial media yang telah dikerjakan lebih tertata dan terkonsep lebih baik.

Jobdesk divisi desain grafis pada PT Jenama Kampiun Indonesia terbagi sesuai kemampuan dan keahlian mahasiswa magang. Dalam melakukan proses pengerjaan setiap jobdesk diberikan pembekalan oleh mentor dan asisten mentor sesuai dengan jobdesk masing-masing.

1.3 Tujuan Magang

Program magang MBKM memberikan pengalaman kerja bagi mahasiswa untuk memperoleh ketrampilan dan pengetahuan yang relevan dengan program studi dan bidangnya. Selain itu, tujuan mengikuti program magang MBKM dapat membantu mahasiswa untuk membangun jaringan dan menambah pengalaman baru tentang dunia kerja.

Hasil yang dicapai dari program magang MBKM adalah peningkatan kemampuan dan pengetahuan tentang layanan jasa pembuatan konten kreatif brand atau merek. Program magang ini juga meningkatkan pemahaman penulis tentang tahapan pengerjaan konten kreatif produk, yaitu dasar fotografi dan desain.