

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual atau biasa disebut dengan DKV adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana cara mengungkapkan dan mengkomunikasikan suatu pesan atau tujuan melalui media berbentuk GAMBAR, video, tatanan huruf dan elemen visual lainnya hingga bisa diterima dan di pahami oleh penerima pesan. Di sini kita sebagai mahasiswa DKV dituntut untuk bisa merancang dan mengolah pesan secara se-kreatif mungkin, informatif, dan efektif dengan memperhatikan pengaplikasian unsur bentuk, tekstur, warna, ruang, huruf dan segala hal yang berkaitan dengan visual.

Program Studi Desain Komunikasi Visual merupakan program Srata 1 (S1), dimana kurikulum dirancang lebih menitik beratkan pada penerapan praktik di lapangan dibandingkan teori. Program Sarjana S1 Desain Komunikasi Visual memiliki tiga minat dalam pengajaran, yaitu minat pengajaran KVM, VM, dan DG sesuai dengan kurikulum terbaru. Ketiga minat pengajaran tersebut adalah minat dengan fokus kompetensi di bidang komunikasi, sehingga penulis bisa mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan ilmu selain yang didapatkan selama ada di perkuliahan.

Program Praktik Profesi atau kerap disebut dengan magang, wajib dilakukan bagi mahasiswa semester akhir sebagai salah satu syarat untuk melanjutkan langkah menuju kelulusan dan sebagai laporan penulisan mahasiswa selama melakukan Program Praktik Profesi. Dengan berbekal pengalaman dan pengetahuan studi Desain Komunikasi Visual selama masa perkuliahan, diharapkan Program Praktik Profesi atau Magang dapat menjadi sarana atau media nyata tentang dunia kerja yang berhubungan dengan penggunaan ilmu Desain Komunikasi Visual.

Dalam mengikuti program magang ini, penulis memilih “PT. Jenama Kampiun Indonesia”. Perusahaan ini memberikan kesempatan kepada penulis dengan keahlian pada Desain Komunikasi Visual untuk bergabung dalam salah satu posisi yang ada, yaitu pada divisi Jenama Digital yang merupakan graphic designer intern berjalan dalam bidang pengenalan brand melalui desain sosial media.



**GAMBAR 1 Logo PT Jenama Kampiun Indonesia
(Sumber : Dokumen Pribadi Perusahaan)**

1.2 Lingkup

Dalam program magang MBKM di PT. Jenama Kampiun Indonesia selama 6 bulan ini penulis ditempatkan ke dalam divisi Jenama *Digital* yang merupakan salah satu divisi yang ada di PT. Jenama Kampiun Indonesia. Bertanggungjawab mengutakatik desain sosialmedia *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.

1.3 Tujuan dan Manfaat Kegiatan

1.3.1 Tujuan

1. Mahasiswa dapat mengkorelasikan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dengan realitas yang ada di lapangan.
2. Memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana strata Desain Komunikasi Visual di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Meningkatkan kemampuan *hard skill* maupun *soft skill*.
4. Mengembangkan portofolio yang kuat dan terampil sesuai dengan kebutuhan perusahaan masa kini.

1.3.2 Manfaat

1. Dapat mengetahui secara rill praktik yang sesungguhnya, mengetahui sedikit banyak permasalahan, serta meningkatkan kemampuan dan keterampilan.
2. Dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan program yang diterapkan dalam bentuk referensi untuk kalangan mahasiswa, serta mampu menghasilkan lulusan yang memiliki pengalaman cukup di dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Memiliki keterampilan *hard skill* dan *soft skill* yang relevan sengan dunia kerja.
4. Memiliki portofolio yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan masa kini.