BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Program Magang Kampus Merdeka dirancang untuk memperluas wawasan mahasiswa melalui pengalaman belajar di luar lingkungan kampus. Program ini memberikan peluang berharga bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan praktis, mengikuti perkembangan tren industri, memperluas jaringan profesional, serta meningkatkan *soft skills* seperti komunikasi, pemecahan masalah, kepemimpinan, dan keterampilan interpersonal. Dengan fokus pada pengembangan kemampuan yang relevan dengan dunia kerja, program ini berperan penting dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan profesional setelah lulus. Melalui program magang ini, mahasiswa juga dapat mengaplikasikan teori yang telah dipelajari di perkuliahan, misalnya dalam pengembangan desain karakter *Vtuber* sebagai elemen branding identitas personal. Mahasiswa dapat menggunakan pengetahuan dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk menciptakan karakter yang menarik dan berfungsi sebagai alat personal branding yang dapat mempengaruhi citra digital. Proses perancangan ini tidak hanya memerlukan pemahaman kreatif dalam mendesain karakter, tetapi juga strategi branding yang mampu merepresentasikan nilai dan visi suatu merek secara interaktif.

Di era ini, personal branding telah menjadi salah satu strategi penting bagi individu untuk membangun citra diri yang unik dan dikenal luas. Personal branding membantu individu menciptakan nilai tambah melalui identitas yang kuat, memungkinkan mereka untuk lebih menonjol di tengah persaingan di berbagai bidang. Dalam hal ini, penggunaan *Virtual YouTuber (VTuber)* sebagai media untuk *personal branding* telah menjadi tren yang semakin populer, khususnya di kalangan kreator konten, streamer, dan influencer digital. *VTuber (Virtual YouTuber)* itu sebenarnya sama dengan *content creator* atau pembuat konten di YouTube. Bedanya, *VTuber* adalah *content creator* yang memakai karakter animasi 2D dan/atau 3D (Normah, Rifai, Vambudi, & Maulana, 2022). Penggunaan *VTuber* memungkinkan individu menciptakan persona unik yang mampu menarik perhatian, membangun koneksi emosional, dan memperluas jangkauan audiens. Karakter *VTuber* juga memberikan fleksibilitas untuk menampilkan identitas diri dalam bentuk yang kreatif dan interaktif tanpa batasan fisik, sehingga menjadi alat yang efektif dalam membangun *personal branding*.

Proses perancangan karakter *VTuber* sebagai media personal branding tidak hanya memerlukan keahlian dalam desain visual, tetapi juga pemahaman mendalam tentang nilai, tujuan, dan target audiens dari individu yang bersangkutan. Elemen-elemen seperti *style* visual, warna, dan asset karakter harus dirancang dengan teliti agar mampu merepresentasikan identitas unik secara menarik. Menurut Silver (2017), desain karakter merupakan proses menciptakan bentuk karakter yang dapat menggambarkan kepribadian dan perasaan individu tersebut. Selain itu, aset pendukung seperti animasi, suara, dan *lore visual* juga berperan penting dalam memperkuat daya tarik karakter *VTuber*. Proyek ini bertujuan untuk merancang desain karakter *Vtuber* yang berfungsi sebagai media personal branding. Dengan strategi desain yang kreatif, diharapkan karakter *VTuber* ini dapat membantu membangun identitas diri yang lebih menarik, meningkatkan interaksi dengan audiens, dan memaksimalkan potensi mereka di dunia digital.

1.2. Lingkup Kegiatan

Selama magang sebagai ilustrator dan desainer grafis di Kawakibi, berbagai tugas kreatif dan teknis dijalankan untuk mendukung strategi promosi media sosial dan pengembangan identitas visual brand Kawakibi. Tugas utama yang dijalankan adalah pembuatan desain karakter Live2D dan aset *VTuber*, yang berfokus pada menciptakan karakter yang menarik, ekspresif, dan sesuai dengan nilai-nilai serta visi brand Kawakibi. Proses kreatif ini melibatkan kolaborasi dengan tim kreatif internal, di mana ide-ide dari berbagai pihak digabungkan untuk menghasilkan desain yang tidak hanya memenuhi kebutuhan visual tetapi juga resonan dengan audiens yang dituju. Karakter yang dirancang bertujuan untuk menjadi representasi digital dari brand Kawakibi di berbagai *platform* media sosial, seperti Instagram, YouTube, dan TikTok. Proses pembuatan karakter melibatkan pemilihan warna, bentuk, serta elemen desain yang mencerminkan kepribadian dan karakteristik dari brand Kawakibi. Karakter ini juga dirancang untuk digunakan dalam video pendek dan streaming, dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik dan engagement audiens, khususnya audiens yang tertarik dengan konten *VTuber* dan karakter animasi yang interaktif.

Selain desain karakter, pekerjaan ini juga mencakup pembuatan berbagai aset grafis pendukung, seperti elemen latar belakang, stiker, ekspresi karakter, dan elemen desain lainnya. Setiap aset dibuat dengan mempertimbangkan konsistensi visual yang penting untuk menjaga kualitas dan identitas brand Kawakibi di seluruh konten yang dihasilkan. Panduan grafis standar juga dibuat untuk memastikan bahwa desain karakter dan aset *VTuber* dapat diterapkan secara konsisten dalam berbagai jenis konten yang akan digunakan oleh tim kreatif Kawakibi. Selain itu, proses magang ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana desain karakter dapat mendukung strategi pemasaran digital. Melalui pembuatan konten visual yang menarik dan mudah dipahami, Kawakibi dapat meningkatkan interaksi dengan audiens, memperkuat identitas brand, dan memperluas jangkauan di *platform* media sosial. Kontribusi dalam pembuatan konten promosi, baik dalam bentuk poster, banner, atau gambar lainnya, memungkinkan Kawakibi untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan membangun komunitas yang lebih terlibat.

Secara keseluruhan, kegiatan magang ini memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam mengembangkan keterampilan desain grafis dan pembuatan karakter. Selain itu, pengalaman bekerja di Kawakibi juga memperkaya pengetahuan tentang bagaimana media sosial dan teknologi dapat digunakan untuk menciptakan konten yang menarik. Keterampilan yang diperoleh selama magang ini akan sangat berguna dalam pengembangan karir di bidang desain grafis, pemasaran digital, dan pengembangan konten interaktif, serta memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana desain visual dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas strategi pemasaran di dunia digital yang semakin berkembang.

1.3. Tujuan

Tujuan dalam pelaksanaan magang di Kawakibi mencakup beberapa aspek, sebagai berikut :

- Kegiatan Magang di Kawakibi memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan dan mengasah keterampilan dalam ilustrasi dan desain grafis. Mahasiswa dapat mempraktekkan pengetahuan yang didapatkan saat di kelas dan memperluas keterampilan dalam lingkup pekerjaan secara langsung.
- Memberikan pengalaman dunia kerja yang sesungguhnya. Magang di kawakibi memungkinkan peserta magang untuk mengalami lingkungan kerja di perusahaan dan memahami bagaimana industri ini beroperasi.

- Mahasiswa dapat berinteraksi dengan profesional di bidang desain grafis dan membangun hubungan yang dapat bermanfaat untuk karier di masa depan.
- Membantu perusahaan dalam menciptakan desain karakter dan aset VTuber yang menarik, serta mendukung strategi pemasaran digital perusahaan untuk meningkatkan engagement dengan audiens di *platform* media sosial.
- Memberikan pemahaman mendalam tentang proses pembuatan konten visual, mulai dari desain karakter, penggunaan teknologi Live2D, hingga penerapan elemen grafis di berbagai *platform* media sosial.