

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Diluncurkan sebagai inovasi dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), Program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) diarahkan untuk memberikan dukungan kepada mahasiswa dalam mengembangkan pemahaman mendalam terhadap berbagai disiplin ilmu sebagai persiapan menuju dunia kerja. Kebijakan Kampus Merdeka memungkinkan mahasiswa untuk melakukan konversi mata kuliah program studi di kampus yang mereka pilih, mengubahnya menjadi kegiatan yang bervariasi. Hal ini mencakup pengambilan mata kuliah program studi berbeda di perguruan tinggi yang sama, pemilihan mata kuliah program studi yang sama di perguruan tinggi yang berbeda, serta pilihan mata kuliah program studi yang berbeda di perguruan tinggi yang berbeda, bahkan hingga memilih perkuliahan di luar cakupan perguruan tinggi.

Seiring dengan semangat Merdeka Belajar, Program Kompetisi Kampus Merdeka (PKKM) memfasilitasi mahasiswa yang berkeinginan untuk menjalani program magang atau bina desa. Dalam konteks magang, penulis memilih PT. Kawakibi Digital Branding sebagai mitra kerja yang relevan. PT. Kawakibi Digital Branding merupakan entitas Perusahaan yang bergerak di bidang jasa desain dengan fokus dalam hal *branding* dan pemberdayaan UMKM di Indonesia. Selain itu, perusahaan ini menyediakan layanan desain web, logo stok, desain maskot, desain stiker, desain kemasan, manajemen sosial media, dan menyuguhkan beragam *mockup template*, yang bisa mempermudah para desainer grafis dalam menuangkan kreativitas mereka ke dalam visual kemasan digital yang lebih komprehensif.

Madang Kebab Nusantara merupakan sebuah *brand* UMKM lokal di bidang makanan yang baru saja akan diluncurkan. Sebuah brand, utamanya yang baru saja berkembang, haruslah memiliki sebuah identitas visual yang kuat guna menarik calon pelanggan. Apalagi, jika *brand* tersebut memiliki banyak pesaing yang bergerak dalam bidang yang sama. Entah bagaimana caranya, *brand* tersebut harus memiliki keunikan mencolok, baik mulai dari logo, maskot, maupun desain kemasan dari produk yang dijual. Perlu diingat bahwa peran desain kemasan mencerminkan esensi dari sebuah produk, sedangkan produk itu sendiri menjadi nyawa dari sebuah usaha. Peran desain kemasan menjadi sangat vital dalam ranah pemasaran, dengan pertimbangan pasar dan keterampilan penjualan, memegang peran penting dalam menghasilkan desain kemasan yang bersifat profesional. Desain kemasan bukan sekadar identitas utama dalam dunia pemasaran, tetapi juga berfungsi sebagai elemen utama untuk upaya diferensiasi produk di mata konsumen dan pasar yang penuh dengan kompetitor yang sengit.

Ketika diterapkan pada sebuah usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), kehadiran desain kemasan membawa manfaat besar dalam mencapai tingkat kesadaran merek (*brand awareness*) dan menciptakan diferensiasi yang signifikan dari pesaing sekelas. Desain kemasan tidak hanya menjadi elemen visual, melainkan juga berperan sebagai penentu tingkat profesionalitas dari suatu merek, membantu membangun citra yang kokoh dan dapat dipercaya di benak konsumen. Dengan demikian, desain kemasan tidak hanya menjadi suatu aspek tambahan, melainkan investasi strategis yang membantu mencapai kesuksesan dan keunggulan kompetitif dalam dunia industri.

Oleh karena itu, disini penulis berkewajiban untuk memberi kepuasan terhadap klien sebagai pihak mahasiswa magang dari tim PT. Kawakibi Digital Branding, penulis diharapkan mampu memberikan hasil yang maksimal untuk perancangan visual identity branding dari brand Madang Kebab Nusantara yang mengusung konsep budaya di Indonesia, sehingga brand tersebut layak untuk terjun dalam pasar nasional maupun internasional dan mampu bersaing dengan brand lain yang serupa secara professional.

1.2 Lingkup

Selama menjalani praktik magang, penulis aktif terlibat dalam berbagai tugas, termasuk kontribusi dalam proses perancangan logo, eksplorasi ide kreatif, pemecahan masalah, mendesain kemasan suatu produk, pembuatan konten untuk media sosial pribadi PT. Kawakibi Digital Branding dan juga klien, pembuatan motion grafis, serta desain untuk keperluan partai politik. Tugas ini melibatkan pembuatan posting mingguan yang berisi informasi terkait partai dan juga permainan menarik untuk memperkaya konten sosial media, beserta dengan *template* postingannya.

1.3 Tujuan Kegiatan Magang

Dalam masa menjalani periode magang, penulis secara aktif terlibat dalam beragam tugas yang mencakup spektrum luas dari dunia desain. Peran penulis melibatkan kontribusi yang signifikan dalam tahapan perancangan logo, maskot, dan kemasan, dimana penulis berpartisipasi dalam menggagas ide-ide kreatif yang mendukung penciptaan identitas visual yang kuat. Selain itu, penulis turut serta dalam pembuatan konten yang ditujukan untuk media sosial, baik untuk platform PT. Kawakibi Digital Branding maupun untuk klien eksternal. Proses kreatif ini mencakup pencarian ide-ide segar dan strategis untuk memastikan konten yang relevan dan menarik.

Di samping itu, tanggung jawab penulis juga melibatkan pengembangan *motion graphic*, menambahkan dimensi dinamis dan interaktif dalam sebuah presentasi visual. Keikutsertaan penulis dalam desain untuk keperluan partai politik juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan, di mana penulis terlibat dalam pembuatan *template* postingan mingguan yang tidak hanya menyajikan informasi terkini terkait partai, tetapi juga menciptakan permainan menarik untuk memperkaya pengalaman pengguna dan mempertahankan ketertarikan dalam feed dari akun media sosial sebuah partai politik. Sebagai bagian dari bentuk kontribusi, penulis juga bertanggung jawab atas pengembangan sebuah produk untuk menarik minat masyarakat sesuai dengan konsep yang diutarakan oleh klien. Serta pembuatan *mockup* yang memberikan gambaran visual yang jelas dan realistis terkait produk atau konsep desain, sehingga mempermudah klien untuk memahami desain sebelum berlanjut ke tahap pencetakan dan distribusi produk. Selama perjalanan magang ini, penulis tidak hanya mengasah keterampilan dalam bidang desain, tetapi juga menggali berbagai aspek kreatif dan strategis dalam dunia industri kreatif yang dinamis ini.

1.4 Tujuan Penulisan Laporan

Penulisan dari laporan ini bertujuan sebagai kelengkapan luaran dari kegiatan Program Kompetisi Kampus Merdeka (PKKM) magang, guna menjadi tolak ukur yang didapatkan oleh penulis selama program magang berlangsung. Selain itu, laporan ini juga dibuat sebagai wawasan dan gambaran untuk para pembaca yang memiliki fokus ataupun studi di bidang yang sama seperti penulis, untuk memperkaya pengetahuan maupun dijadikan sebagai bahan referensi sehingga mampu menciptakan inovasi yang lebih baik dan unggul untuk kedepannya.