

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual mempelajari tentang bagaimana suatu informasi dapat disampaikan kepada khalayak umum secara efektif dengan memanfaatkan elemen-elemen visual melalui sebuah media dengan tujuan tertentu. Desain Komunikasi Visual pada dasarnya adalah istilah untuk penggambaran proses pengolahan suatu media dalam memvisualkan ide atau menyampaikan informasi sehingga dapat terlihat maupun dibaca. Program Studi ini memiliki kaitan dengan penggunaan tanda, simbol, ilustrasi, huruf, gambar dan warna yang memiliki kaitan erat dengan visual. Desain Komunikasi Visual mempelajari tentang bagaimana suatu informasi dapat disampaikan kepada khalayak umum secara efektif dengan memanfaatkan elemen-elemen visual melalui sebuah media dengan tujuan tertentu.

Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur memberikan pelatihan dengan tujuan menghasilkan sarjana yang dapat membuat karya yang produktif dan efektif. Dalam ranah ini, Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur mengelompokkan setiap mata kuliah menjadi 3 bidang peminatan yaitu Bidang peminatan Komunikasi Visual, Bidang peminatan Visual Marketing dan Bidang peminatan Desain Grafis.

Magang Mandiri Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah sebuah program magang yang memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa agar dapat mengenal lingkungan kerja profesional, serta menerapkan ilmu yang telah diajarkan oleh tenaga pendidik pada perkuliahan. Dengan adanya program ini, mahasiswa akan dapat mengembangkan kemampuan diri, kemampuan berkomunikasi, serta kreativitas yang akan berguna untuk kehidupan setelah lulus.

Dalam program magang yang diikuti oleh penulis ini, PT. Jenama Kampiun Indonesia (selanjutnya akan disebut dengan “Jenama”) adalah perusahaan yang memberikan kesempatan kepada penulis dengan keahlian Desain Komunikasi Visual untuk bergabung sebagai salah satu peserta magang dengan posisi desainer grafis yang merupakan kunci untuk mengembangkan sebuah brand secara visual. Dimana seorang desainer diharuskan memiliki kepekaan yang kuat terhadap permasalahan yang ada menggunakan metode-metode desain dan mengubah permasalahan tersebut menjadi sesuatu yang memiliki manfaat guna meningkatkan usaha klien dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat.



Gambar 1.1 Logo PT. Jenama Kampiun Indonesia  
(Sumber : Dokumen Pribadi Perusahaan)

Jenama merupakan sebuah perusahaan branding yang memiliki ambisi dalam membangun brand yang kreatif dan efektif guna meningkatkan usaha kilen. Jenama memiliki komitmen untuk membantu brand lokal agar dapat lebih dikenal oleh khalayak umum, dengan visi dan misi sebagai berikut:

#### **1.1.1** Visi

*Creative Problem Solver*, Menjadi perusahaan yang mampu memberikan solusi, terutama pada UMKM, dengan pendekatan kreatif dengan memanfaatkan teknologi dan inovasi.

#### **1.1.2** Misi

- a. Melahirkan brand champion yang memiliki kualitas dan berdaya saing secara nasional maupun internasional
- b. Mengembangkan bisnis lokal atau UMKM yang nantinya mampu memberikan dampak sosial dan ekonomi bagi masyarakat sekitar
- c. Menciptakan ekosistem bisnis yang mampu menyelesaikan berbagai masalah UMKM.

Selama pelaksanaan magang mandiri di Jenama, penulis mengerjakan tugasnya sebagai seorang desainer grafis yang mengerjakan layanan yang disediakan oleh perusahaan kepada klien yaitu event support dan branding activation.

### **1.2** Lingkup

Dalam program magang di PT. Jenama Kampiun Indonesia yang diadakan selama 6 bulan ini, penulis mendapat posisi divisi Jenama Digital sebagai desainer grafis, dimana pekerjaan dari posisi ini meliputi membuat desain konten untuk promosi, membuat desain yang digunakan untuk branding mitra, menjadi event organizer, membuat ilustrasi sederhana yang dijadikan salah satu objek dalam desain, membuat draft untuk desain yang akan dibuat.

### **1.3** Tujuan dan Manfaat Kegiatan

#### **1.3.1** Tujuan

1. Meningkatkan keterampilan dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan.
2. Meningkatkan pengetahuan mahasiswa terhadap dunia kerja profesional, serta memberikan wawasan mengenai hal-hal terbaru di dalam industri tersebut.
3. Memperluas jaringan relasi mahasiswa, sehingga memberikan peluang kerja yang lebih besar kepada mahasiswa di masa depan.
4. Mempersiapkan mahasiswa untuk lebih siap ketika hendak memasuki dunia kerja profesional.
5. Meningkatkan keterampilan lunak mahasiswa, seperti kepemimpinan, kemampuan sosial, berpikir kritis dalam dunia kerja profesional.
6. Membantu mahasiswa untuk mengetahui minat, sehingga dapat membuat keputusan karir yang sesuai dengan visi misi pribadi mahasiswa.

#### **1.3.2** Manfaat

1. Mengetahui, memahami, dan mengalami secara langsung bagaimana keadaan dalam dunia kerja profesional.
2. Mendapat kesempatan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja profesional.
3. Mendapat kesempatan untuk mengetahui minat dan bakat yang dapat mempermudah dalam pemilihan karir
4. Menambah portofolio yang berguna untuk pemilihan karir di masa depan.