

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain komunikasi visual atau lebih dikenal dengan sebutan DKV merupakan cabang ilmu desain yang mempelajari cara berkomunikasi secara visual. Desain komunikasi visual berfokus tentang proses pembuatan suatu media dengan menggunakan elemen visual untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi secara informatif dan komunikatif sehingga dapat tersampaikan secara efektif, sekaligus mengembangkan pemikiran secara kritis namun tetap kreatif. Selain itu, desain komunikasi visual sangat berkaitan dengan aspek kreativitas, estetika, dan teknologi, serta suatu etika dalam berkomunikasi.

Seiring perkembangan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, cakupan dari desain komunikasi visual menjadi lebih luas dengan mencakup banyak media, seperti ilustrasi, poster, fotografi, videografi, *website*, animasi, *game*, UI/UX, dan masih banyak lagi. Walaupun teknologi sudah semakin canggih desainer komunikasi visual tetap membutuhkan keterampilan dalam membuat dan mengolah elemen-elemen visual agar dapat menciptakan desain yang menarik dan pesan yang terdapat didalamnya sampai kepada target pasarnya masing-masing.

Program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur memiliki tiga minat, yaitu Komunikasi Visual Multimedia (KVM), Visual Marketing (VM), dan Desain Grafis (DG). KVM berfokus pada berbagai hal dalam bidang multimedia, seperti UI/UX, membuat *website*, fotografi, dan videografi sekaligus *editing*. Kemudian VM berfokus pada bidang marketing atau periklanan dengan lebih mengandalkan sisi visualnya, seperti *branding*, mengatur sosial media, *event organizer*, dan lainnya. Sedangkan DG berfokus pada bidang ilustrasi. Dalam program studi desain komunikasi visual, program magang wajib dilakukan bagi mahasiswa sebagai salah satu syarat kelulusan dan sebagai sarana untuk mendapatkan pengalaman kerja. Karena hal itu, program magang diharapkan dapat menjadi suatu media nyata untuk memadai mahasiswa agar meraih pengalaman mengenai dunia kerja.

Dalam mengikuti program magang MBKM, penulis memilih “CV. Hexa Integra Mandiri”. CV. Hexa Integra Mandiri merupakan perusahaan *software* yang terletak di Sidoarjo yang didirikan pada akhir tahun 2018. Berbekal keterampilan dan pengalaman di lingkup *software* dan data, perusahaan ini berfokus menyediakan berbagai layanan khususnya seputar IT untuk mendukung suatu bisnis, seperti pengembangan aplikasi *web*, *android*, *desktop*, *website*, analisis data, desain grafis, dan UI/UX. Walaupun hanya berskala UKM, perusahaan ini memiliki cita-cita besar untuk dapat membawa banyak manfaat pada masyarakat Indonesia khususnya bagi UKM, Perusahaan swasta, Dinas Pemerintah, dan Lembaga Non-Profit. Perusahaan ini juga memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat merasakan dan ikut berpartisipasi dalam dunia kerja untuk pertama kalinya sekaligus tetap belajar dalam waktu yang bersamaan.

CV. Hexa Integra Mandiri memiliki visi dan misi sebagai berikut:

1. Visi
Menjadi perusahaan *software* unggulan penyedia produk dan solusi IT bagi Pelaku Bisnis di Indonesia.
2. Misi
 - a. Menjaga hubungan yang baik dengan Allah Ta’ala, Pemerintah, dan Masyarakat
 - b. Menjaga kualitas yang tinggi pada seluruh pekerjaan Jasa dan Produk
 - c. Memberikan layanan terbaik kepada seluruh *stakeholder* dan *shareholder*
 - d. Meningkatkan kesejahteraan, kesehatan, dan kenyamanan hidup para pekerja
 - e. Mengedukasi masyarakat tentang jasa dan produk melalui kanal dan program terencana
 - f. Menstimulasi tim internal dalam penyediaan produk atau pengembangan bisnis
 - g. Menyediakan ruang inovasi dan kolaborasi bisnis dengan para profesional

- h. Membangun produk yang bermanfaat untuk masyarakat luas baik secara komersil dan sosial

Pada kegiatan magang di CV. Hexa Integra Mandiri, penulis diberi kesempatan untuk bertugas sebagai desainer grafis dan perancangan *website* atau *web design*. Penulis diberikan proyek untuk membuat dan mengerjakan proyek LKA atau Lembar Kerja Anak. LKA merupakan suatu proyek interaktif yang menargetkan anak-anak yang bertujuan untuk dapat belajar dan bermain secara bersamaan sekaligus memberi kesan menyenangkan.

1.2. Lingkup

Pada dasarnya dalam mengikuti program magang MBKM di CV. Hexa Integra Mandiri yang berlangsung selama satu semester, penulis memilih ditempatkan pada tim Lembar Kerja Anak. Seperti namanya, penulis ditugaskan untuk membuat sebuah proyek belajar yang berkonsep interaktif untuk dapat belajar dan bermain dalam waktu yang bersamaan. Target proyek ini bermaksud untuk anak-anak, karena hal itu proyek ini dibuat dengan semenarik mungkin agar anak-anak tidak merasa bosan sama sekali dan dapat memberikan rasa senang, menyenangkan, dan ketagihan untuk belajar.

Penugasan ini bukan merupakan sekedar sebuah tugas kecil namun sudah masuk kedalam kategori proyek yang skalanya cukup besar. Karena hal tersebut, maka diperlukan pemikiran serta strategi yang efektif dan kreatif juga terbuka karena proyek ini ialah proyek yang dikerjakan sebagai tim bukan secara personal.

1.3. Tujuan

Program magang MBKM di CV. Hexa Integra Mandiri memberikan tujuan kepada penulis. Tujuan yang didapatkan dari program magang MBKM ialah sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman, pembelajaran, dan wawasan baru
2. Meningkatkan talenta dan kemampuan yang diperlukan dunia pekerjaan dan industri kreatif
3. Mengasah *soft skills* maupun *hard skills* yang nantinya akan berguna untuk dunia pekerjaan
4. Mengaplikasikan keahlian yang sudah didapat dalam perkuliahan
5. Mencari serta mendapatkan relasi secara meluas

1.4. Manfaat

Program magang MBKM di CV. Hexa Integra Mandiri memberikan tujuan kepada penulis. Manfaat yang didapatkan dari program magang MBKM ialah sebagai berikut:

1. Membantu mahasiswa untuk mendapatkan dan meningkatkan pengalaman kerja sekaligus dalam penanganan masalah hingga menghasilkan solusi
2. Meraih portofolio sesuai kebutuhan dari apa yang dikerjakan
3. Mahasiswa berpeluang untuk langsung bergabung atau terekrut sebagai karyawan disana jika dinilai sudah layak