

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain komunikasi visual adalah suatu bentuk seni dan praktik kreatif yang menggunakan elemen-elemen visual untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang jelas, efektif, dan menarik. Ini melibatkan penggunaan berbagai elemen desain seperti warna, bentuk, ukuran, tipografi, gambar, dan tata letak untuk menciptakan komunikasi yang memudahkan pemahaman dan meningkatkan pengalaman visual.

Tujuan utama dari desain komunikasi visual adalah menciptakan karya yang efektif secara visual, yang dapat menarik perhatian audiens target, menyampaikan pesan dengan jelas, dan membangun koneksi emosional. Desainer komunikasi visual berfokus pada penggabungan estetika dan fungsionalitas, menciptakan desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memenuhi tujuan komunikatifnya. Desain komunikasi visual dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk desain grafis, desain web, iklan, branding, penerbitan, dan media sosial. Dalam era di mana informasi disampaikan dengan cepat dan visualisasi menjadi semakin penting, desain komunikasi visual memainkan peran kunci dalam merancang pesan-pesan yang efektif dan memikat.

Salah satu penerapan desain komunikasi visual dalam kegiatan magang ini adalah membuat desain karakter dan aset untuk menjadi isi dalam Lembar Kerja Anak (LKA) atau bisa disebut dengan *worksheet*. *Worksheet* atau lembar kerja adalah lembar-lembaran kertas yang berfungsi sebagai media belajar. Lembar kerja ini nantinya menjadi bahan ajar pendamping yang dapat membantu orang tua untuk memberikan kegiatan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan kepada anak usia dini. Menurut Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd salah satu fase yang mencirikan masa awal perkembangan adalah periode keemasan usia dini, di mana banyak ide dan temuan yang memberikan penjelasan tentang fase tersebut pada masa usia dini. Pada periode ini, semua potensi anak berkembang dengan kecepatan maksimal. Maka dari itu, diperlukan pendampingan dan alat bantu ajar untuk membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

Program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur menawarkan tiga spesialisasi, yaitu Komunikasi Visual Multimedia (KVM), Visual Marketing (VM), dan Desain Grafis (DG). KVM menitikberatkan pada beragam aspek multimedia seperti UI/UX, pembuatan website, fotografi, dan videografi beserta proses editing. Sementara VM memusatkan perhatian pada bidang pemasaran dan periklanan dengan penekanan pada elemen visual seperti branding, manajemen sosial media, pengaturan acara, dan sebagainya. DG, di sisi lain, memfokuskan diri pada bidang ilustrasi.

Di dalam kurikulum program studi Desain Komunikasi Visual, mahasiswa mengikuti program magang MBKM sebagai sarana untuk mendapatkan pengalaman praktis di dunia kerja. Tujuan dari program magang ini adalah agar mahasiswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai praktik desain komunikasi visual dalam konteks pekerjaan sehari-hari. Program magang diharapkan mampu memberikan pengalaman yang substansial bagi mahasiswa, membantu mereka mempersiapkan diri dengan baik untuk tantangan di dunia profesional setelah lulus.

Dalam mengikuti program magang MBKM, penulis memilih untuk bergabung dengan "CV. Hexa Integra Mandiri". Perusahaan ini bergerak di bidang perangkat lunak dan berlokasi di Sidoarjo, didirikan pada akhir tahun 2018. Dengan keahlian dan pengalaman yang dimiliki di bidang perangkat

lunak dan pengelolaan data, CV. Hexa Integra Mandiri fokus menyediakan berbagai layanan terutama dalam sektor teknologi informasi untuk mendukung kebutuhan bisnis, termasuk pengembangan aplikasi web, android, desktop, website, analisis data, desain grafis, dan UI/UX.

Meskipun memiliki skala usaha menengah kecil (UKM), perusahaan ini memiliki aspirasi besar untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat Indonesia, terutama pada sektor UKM, perusahaan swasta, instansi pemerintah, dan lembaga non-profit. CV. Hexa Integra Mandiri juga memberikan kesempatan kepada penulis untuk merasakan dan terlibat langsung dalam dunia kerja untuk pertama kalinya, sambil terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan secara 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 desain. 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 rangka mengikuti program magang MBKM selama satu semester di CV. Hexa Integra Mandiri, penulis memilih untuk bergabung dengan tim Lembar Kerja Anak. Sebagaimana namanya, penulis bertanggung jawab untuk merancang sebuah proyek belajar berkonsep interaktif yang memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain secara bersamaan. Proyek ini ditujukan khusus untuk anak-anak, dan penulis berusaha menciptakan pengalaman yang menarik agar anak-anak merasa senang, gembira, dan tertarik untuk belajar.

Dalam mengerjakan tugas ini penulis harus bekerja sama dengan anggota lainnya agar hasil yang didapatkan dapat menjadi maksimal. Tugas yang diberikan kepada setiap anggota akan dikerjakan secara sistematis dan berkelanjutan. Beberapa lingkup pekerjaan yang penulis kerjakan adalah sebagai berikut :

1. Penentuan Target Produk : Menentukan target dari produk yang akan penulis buat yaitu anak usia dini.

2. Penentuan Tema : Tema yang dipilih adalah bertemakan islami sehingga karakter digambar tanpa wajah.
3. Pembuatan Aset : Membuat aset-aset yang diperlukan untuk mengisi *template*
4. Penyusunan Produk : Aset yang sudah dibuat disusun ke dalam template sehingga menghasilkan produk yang berbagai macam jenisnya. Utamanya disini adalah produk Lembar Kerja Anak bernama Hanif.
5. Desain Website : Desain website ini nantinya akan dijadikan wadah untuk mengakses produk.

1.3.Tujuan

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 *softskill* maupun *hardskill* 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

1. Mendukung mahasiswa dalam mendapatkan dan meningkatkan pengalaman kerja, sekaligus memperoleh keterampilan dalam menangani masalah dan menghasilkan solusi.
2. Membentuk portofolio yang sesuai dengan tugas yang telah diselesaikan, memenuhi kebutuhan dan persyaratan yang relevan.
3. Menambah pengalaman yang dapat dimasukkan ke dalam *Curriculum Vitae* agar memudahkan mencari pekerjaan setelah lulus.