

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketika kita berada dalam tahap perancangan suatu produk, seringkali kita menghadapi kesulitan dalam membayangkan bagaimana desain tersebut akan tampak dan berfungsi pada objek fisik yang sesungguhnya. Ini dapat menjadi hal yang sangat krusial, terutama ketika desain tersebut harus cocok dan berfungsi dengan baik pada produk fisik yang akan dipasarkan. Penampilan awal kemasan adalah elemen pertama yang diperhatikan oleh konsumen dan merupakan salah satu faktor yang dipertimbangkan oleh mereka (Herawati and Muslikah 2020).

Mockup adalah representasi digital dari sebuah karya yang diciptakan untuk memberikan tampilan yang seolah-olah nyata (Ramos and Sudarsono 2022). Dalam konteks ini, *mockup* memiliki peran yang sangat penting. *Mockup* adalah alat yang digunakan untuk menghadirkan desain dan produk dalam bentuk visual yang nyata. Ini berarti bahwa *mockup* membantu kita untuk menggambarkan dan memvisualisasikan desain secara konkret pada objek fisik. *Mockup* dapat berbentuk gambar statis yang mencakup desain pada produk, model 3D yang memungkinkan kita untuk melihat desain dari berbagai sudut, atau bahkan prototipe fisik yang menampilkan desain secara nyata. Mockup akan membantu dalam memvisualisasi desain kemasan. Visualisasi desain kemasan kemudian diperkuat dengan perancangan elemen estetika kemasan yang akan dirancang saat proses pengembangan mockup (Putri 2019).

Penggunaan *mockup* sangat beragam dan dapat melibatkan berbagai industri, termasuk desain grafis, desain produk, periklanan, dan manufaktur. Dalam banyak kasus, *mockup* digunakan untuk tujuan presentasi kepada klien, sehingga mereka dapat mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana desain atau produk akan tampak dalam kondisi nyata. Dalam proses perancangan dan pengembangan produk, mockup adalah representasi visual dari sebuah konsep desain (Iskandar et al. 2023).

Selain itu, *mockup* juga digunakan untuk pengujian dan demonstrasi, yang memungkinkan tim desain dan pengembangan untuk mengidentifikasi masalah atau perbaikan yang diperlukan sebelum produk benar-benar diproduksi. Sehingga, penggunaan *mockup* memberikan cara yang efektif untuk menghubungkan dunia desain dengan realitas produksi, membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih baik, dan meningkatkan kualitas akhir produk. Mengembangkan desain kemasan yang atraktif merupakan langkah yang efektif dalam upaya menarik perhatian konsumen, dengan tujuan agar produk dapat lebih mencolok dan memikat hati target pasar (Apriyanti 2018).

Maka dari kesadaran itu, Kawakibi yang bergerak pada bidang visual *branding* juga mengerjakan *project* berupa *mockup* design. Dengan menggunakan *mockup*, mereka dapat memberikan solusi visual yang berkualitas kepada klien mereka, membantu klien memahami konsep desain dengan lebih baik, dan mengidentifikasi potensial perbaikan sebelum produk atau desain akhir diproduksi. Hal ini membuktikan betapa pentingnya *mockup* dalam membantu proses perancangan dan pengembangan produk.

1.2. Lingkup magang

Melalui Program MBKM PKKM ini, Kawakibi Digital *Branding* membuka 2 posisi magang bagi mahasiswa, yaitu:

1. *Graphic Designer*: Berfokus pada pembuatan konten sosial media seperti feeds instagram, video reels, logo, dan sebagainya.
2. *Mockup Designer*: Berfokus pada pembuatan produk desain *mockup* Kawakibi.

Selama periode magang saya di perusahaan Kawakibi yang bergerak di industri visual *branding*, saya telah memiliki kesempatan yang berharga untuk mendalami dunia desain grafis dan *branding* produk. Saya

diberikan tanggung jawab utama untuk mengembangkan *mockup* yang akan digunakan untuk keperluan *branding* produk yang bisa digunakan dalam tahap pengembangan. Dalam tugas ini, saya harus merancang *mockup* yang melibatkan proses seleksi dan pemasangan *smart object* dengan baik agar hasil *mockup* bisa digunakan dengan baik. Hal ini melibatkan penggunaan perangkat lunak desain grafis yang kompleks dan kolaborasi aktif dengan tim desain dan manajemen perusahaan. Dalam lingkup kegiatan magang yang telah saya ikuti, fokus pekerjaan saya adalah memberi saya peluang unik untuk merancang *mockup* yang berkaitan dengan beragam objek, termasuk pada produk-produk sehari-hari yang umumnya ditemui dalam kehidupan kita. Objek yang menjadi subjek pembuatan *mockup* mencakup berbagai barang yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari.

1.3. Tujuan

Selama menjalani kegiatan magang, pengalaman yang saya peroleh membawa banyak hasil positif dan manfaat yang berharga dalam pengembangan *mockup* untuk kebutuhan *branding*. Selama proses pengembangan *mockup*, saya tidak hanya belajar tentang proses pengerjaan desain, tetapi juga mendalami berbagai aspek yang sangat penting dalam dunia desain grafis dan *branding* produk.

Pertama, saya belajar bagaimana memandang desain dari berbagai sudut pandang yang mencakup elemen-elemen estetika, keterbacaan merek, keselarasan dengan audiens target, dan aspek teknis seperti kompatibilitas kemasan. Ini merupakan pengalaman berharga yang memberikan wawasan mendalam tentang betapa kompleksnya pekerjaan desain yang menggabungkan aspek artistik dengan fungsi praktis. Sehingga, selama magang ini, saya menjadi lebih sensitif terhadap elemen-elemen desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki daya tarik yang kuat bagi konsumen dan mencerminkan nilai merek.

Selain itu, pengembangan *mockup* ini juga mengarahkan perhatian saya pada pentingnya desain dan *branding* dalam konteks industri produk. Saya menyadari bahwa desain kemasan dan *branding* yang kuat dapat menjadi pembeda yang signifikan di pasar yang kompetitif. Dalam situasi ini, saya belajar cara mengintegrasikan unsur-unsur kreatif dalam desain dengan strategi bisnis yang kokoh, dengan tujuan mencapai kesuksesan dalam pemasaran produk.

Laporan magang ini akan memberikan gambaran yang lebih rinci tentang langkah-langkah yang saya ambil dalam pengembangan *mockup*, tantangan yang saya hadapi, serta hasil konkret yang telah saya capai selama periode magang saya. Saya berharap bahwa pengalaman ini akan memperkaya pengetahuan dan keterampilan saya dalam desain.