

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

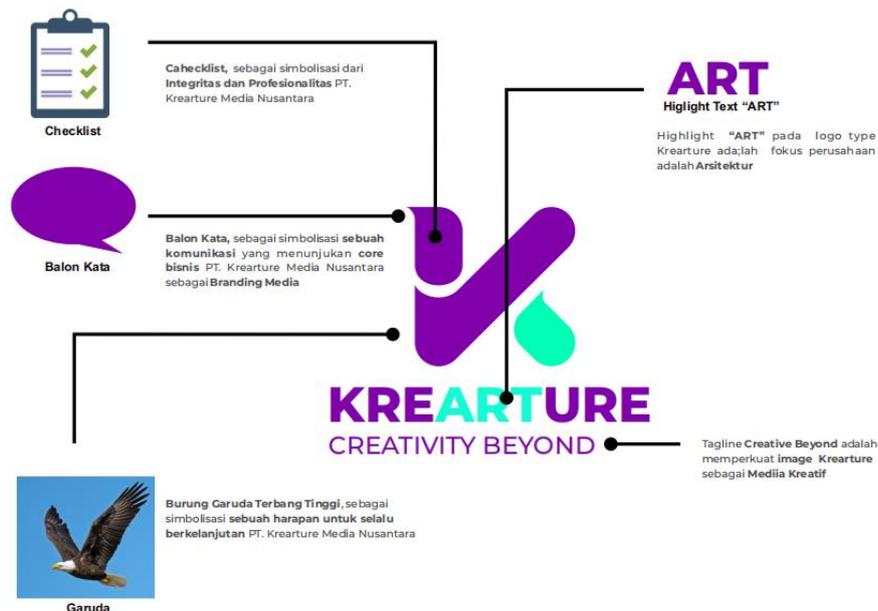
Industri kreatif merupakan sektor yang dinamis dan terus berkembang serta mengalami transformasi yang signifikan menuju era digital. Konsumen modern lebih terhubung secara online, dan perusahaan kreatif harus memanfaatkan media promosi digital untuk mempertahankan dan menarik perhatian *audiens*. Pesatnya perkembangan teknologi digital, membuat peran desainer grafis menjadi semakin penting dalam merancang media promosi digital untuk memenuhi tuntutan pasar yang berubah dengan cepat. Desainer grafis harus terus beradaptasi dengan perkembangan terkini untuk menciptakan pengalaman visual yang relevan dan memikat. Desainer grafis memiliki peran kunci dalam membantu perusahaan untuk membedakan dirinya dari pesaing melalui desain yang inovatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan daya tarik konsumen. Dengan memahami esensi merek dan nilai-nilai inti, desainer grafis dapat menciptakan desain yang mencerminkan kepribadian dan karakter unik suatu perusahaan atau produk.

Media promosi digital menjadi pusat perhatian dari upaya pemasaran perusahaan di era digital. Melalui platform seperti sosial media, situs web, dan kampanye periklanan online, perusahaan dapat mencapai *audiens* yang lebih luas dan berinteraksi secara lebih efektif. Keberhasilan dalam merancang media promosi digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas visual saja, tetapi juga oleh inovasi. Desainer grafis dihadapkan pada tugas menciptakan desain yang tidak hanya memenuhi harapan *audiens*, tetapi juga merespons tren terkini dan memanfaatkan teknologi terbaru. Peran desainer grafis sangatlah penting, setiap perusahaan, organisasi, maupun instansi harus memiliki desainer grafis untuk membantu membangun citra yang ingin ditunjukkan oleh perusahaan, organisasi, maupun instansi. Peran mahasiswa melalui Program Magang Mandiri Kerjasama Mitra Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur ini diharapkan dapat turut andil menjadi insan kreatif dalam memecahkan masalah-masalah terutama pada bidang desain grafis dalam suatu perusahaan, sekaligus mendapatkan pengalaman dan pembelajaran baru untuk pengembangan diri. Desain grafis telah menjadi kebutuhan karena dapat membantu proses penyampaian informasi kepada khalayak. Melalui desain grafis maka informasi yang disampaikan akan lebih menarik secara visual. Salah satu perusahaan yang memberi wadah para mahasiswa untuk memperoleh kesempatan mencicipi pengalaman dunia kerja secara langsung adalah PT. Kreature. Sebagai seorang Desainer Komunikasi Visual, mahasiswa wajib untuk mempelajari berbagai teknik desain.



Gambar 1. 1 PT Krearture
(Sumber : Dokumen perusahaan)

PT Krearture merupakan sebuah perusahaan konsultan branding yang berbasis di Kota Surabaya yang berfokus dalam layanan branding, media, event dan strategi pemasaran yang terintegrasi dari digital hingga desain spasial. PT Krearture telah berdiri sejak tahun 2020. Perusahaan ini berfokus mendukung berbagai industri maupun korporasi lain dalam membangun *corporation brand image* melalui strategi perencanaan dalam kesatuan program branding. Branding merupakan elemen penting dalam persaingan bisnis saat ini. Untuk mencapai tujuan, PT Krearture selalu bekerja sama dengan para klien untuk memulai setiap proyek yang akan dibuat. Dengan kultur perusahaan yang kreatif dan inovatif, PT Krearture bertujuan untuk memastikan klien mendapatkan solusi terbaik dari sebuah permasalahan dengan pemikiran dan langkah strategi yang kreatif serta inovatif. Dalam era digital, desain grafis sangat diperlukan untuk menciptakan konten yang menarik di platform media sosial. Hal tersebut mencakup desain grafis untuk postingan, iklan online, dan materi digital lainnya. Desainer grafis membuat materi promosi seperti brosur, pamflet, poster, banner dan lain sebagainya. Materi promosi ini membantu perusahaan untuk menginformasikan produk atau layanan mereka dengan cara yang menarik dan efektif. Desain grafis dapat membantu membangun dan memperkuat identitas merek atau brand dari klien agar memberi kesan positif dan dapat bertahan lama. PT Krearture sendiri memiliki branding yaitu logo. Makna dari logo PT Krearture adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 2 Makna Logo PT Krearture (Versi Lama)
(Sumber : Dokumen Perusahaan)

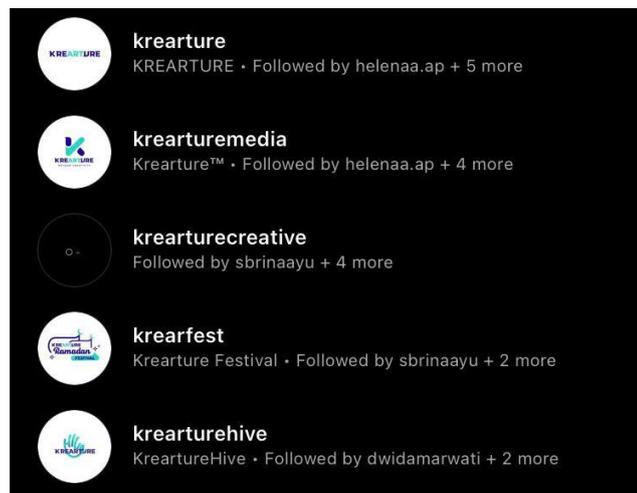


Gambar 1. 3 Logo PT Krearture Versi Baru
(Sumber : Dokumen Perusahaan)

PT Krearture merupakan perusahaan Indonesia yang berada di Kota Surabaya, tepatnya berada di Sandiego Parkway MP2/1 No. 58, Pakuwon City, Kalisari, Mulyorejo, Jawa Timur, 60112. Perusahaan ini juga memiliki berbagai macam mitra lain dalam satu naungan yaitu Tata Matra Indonesia yang bergerak dalam bidang konsultan arsitektur, desain interior, dan visioning proyek yang didirikan pada Tahun 2011 di Kota Surabaya. Lingkar Architects yang berbasis di Kota Surabaya dan bergerak dalam bidang arsitektur inovatif yang berspesialisasi dalam desain lanskap, arsitektur, perencanaan lingkungan binaan dan alam sekitar. Tata Laksana Kontruksi yang bergerak dalam bidang jasa kontruksi di Kota Surabaya. PT Krearture sendiri juga memiliki beberapa klien yaitu Dahayu Residence, Vaska Prospera, Nonies Luxury Transport, Bakso Brani, Uda Wandu, Kirana Cluster, Kopi Hanjan, Hungrybank, Luna Works Architect, Kudapan by Zipun dan lain-lain. PT Krearture ini memiliki akun sosial media yaitu Instagram.



Gambar 1. 4 Mitra dan Klien PT Krearture
(Sumber : Dokumen Perusahaan)



Gambar 1. 5 Sosial Media PT Kreature
(Sumber : Dokumen Pribadi,2023)

Program Magang Mandiri Kerjasama Mitra di PT Kreature merupakan wujud dari kreativitas dan kontribusi untuk kemajuan dunia perindustrian kreatif. Semakin berkembang pesatnya zaman, mahasiswa sebagai generasi baru dituntut untuk kompeten dan mampu menempatkan diri serta beradaptasi dengan perubahan perkembangan budaya, sosial, teknologi, maupun dunia kerja yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Desainer grafis memberikan kontribusi penting pada industri kreatif dengan menciptakan elemen visual yang memikat seperti logo, kemasan produk, dan materi pemasaran. Desainer grafis membantu membangun identitas merek dan meningkatkan daya tarik visual serta memainkan peran kunci dalam menarik perhatian *audiens*. Selain itu, desainer grafis juga berperan dalam komunikasi visual yaitu membantu menyampaikan pesan kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Program magang mandiri diharapkan mampu menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan dalam dunia kerja di perindustrian kreatif. Dalam pelaksanaan magang ini diharapkan mahasiswa memiliki kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan khususnya dalam bidang branding, desain grafis dan *visual content*, sekaligus menambah ilmu dan pengalaman kepada mahasiswa mengenai kegiatan branding serta dapat meningkatkan pemasaran di dunia perindustrian kreatif sebagaimana mahasiswa merasakan kerja sesungguhnya yang selama ini belum pernah didapatkan selama perkuliahan.

1.2 Ruang Lingkup

PT Kreature didirikan sebagai perusahaan di industri kreatif yang berfokus pada pengembangan konsep dan desain yang inovatif. Sebagai perusahaan yang beroperasi di era digital, perusahaan menyadari pentingnya promosi digital untuk memperluas jangkauan pasar. Dalam upaya untuk memperkuat merek/*brand* klien dan menarik perhatian audiens, PT Kreature memutuskan untuk mengandalkan media promosi digital sebagai salah satu pilar utama strategi pemasaran mereka.

Lingkup pekerjaan Program Magang Mandiri Kerjasama Mitra pada PT Kreature, mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur adalah melakukan tugas branding untuk klien perusahaan berupa desain grafis serta mengimplementasikan strategi konsep konten *visual design* pada setiap proyek yang akan dibuat nantinya. Desainer grafis bertanggung jawab untuk mengembangkan identitas visual perusahaan yang dapat dikenali dan diingat oleh *audiens* dengan merancang berbagai materi promosi digital seperti banner, poster, pamflet dan konten visual untuk digunakan di platform online. Desainer grafis di PT Kreature memahami pentingnya mengoptimalkan desain untuk berbagai platform sosial media. Mahasiswa magang juga menciptakan konten yang menarik sehingga dapat mencapai *audiens* yang lebih luas.

1.3 Tujuan dan Manfaat Kegiatan Magang

1.3.1 Tujuan

Dalam melaksanakan program magang di PT Kreature, terdapat beberapa tujuan seperti berikut ini :

- a. Memperoleh kesempatan untuk mendapatkan dan mengembangkan keterampilan praktis dalam desain grafis yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam situasi kerja nyata.
- b. Memperoleh pengalaman dan wawasan kerja langsung dalam dunia profesional serta memperluas jaringan kontak di industri kreatif.
- c. Melatih kemampuan dalam manajemen waktu dan bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang diberikan, sehingga mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu secara baik dan benar.
- d. Melatih diri dalam berkomunikasi dan bekerja sama menyelesaikan pengerjaan proyek dengan para karyawan tetap lain di perusahaan selama kegiatan magang berlangsung.

1.3.2 Manfaat

1. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

- a. Telah terjalin hubungan kerjasama yang kuat antara Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur dengan perusahaan tempat mahasiswa sedang melaksanakan magang yaitu PT Kreature.
- b. Sebagai ajang promosi untuk meningkatkan mutu Universitas agar mendapatkan reputasi yang baik serta menarik perhatian calon siswa dan pemangku kepentingan lainnya.
- c. Universitas dapat mengadaptasi kurikulum mereka berdasarkan pengalaman praktis yang didapat mahasiswa selama magang, memastikan relevansi dengan tuntutan industri kreatif.

2. Manfaat bagi PT Kreature

- a. Perusahaan mendapatkan bantuan tenaga kerja dari mahasiswa yang sedang melaksanakan magang sehingga dapat membantu menyelesaikan proyek tambahan yang mungkin sulit dilakukan oleh karyawan tetap.

- b. Dapat bermitra dengan kampus Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang dapat bermanfaat dalam jangka panjang untuk berkolaborasi.
- c. Dengan adanya program magang ini, mahasiswa seringkali membawa pandangan dan ide kreatif sehingga membantu perusahaan mendapatkan perspektif baru terutama dalam industri kreatif yang sangat bergantung pada inovasi.
- d. Menawarkan program magang yang baik dapat membantu perusahaan meningkatkan citra mereka sebagai tempat kerja yang peduli terhadap pengembangan profesional dan memberikan peluang kepada generasi berikutnya.

3. Manfaat bagi Mahasiswa Magang

- a. Mahasiswa memperoleh pengalaman dan peluang dapat bekerja di perusahaan.
- b. Mahasiswa dapat mengembangkan ketrampilan *hardskill* dan *softskill* seperti komunikasi, kolaborasi dan inisiatif yang relevan dengan dunia kerja di industri kreatif.
- c. Mahasiswa dapat memahami konsep non akademis di dunia kerja nyata.
- d. Mahasiswa magang dapat belajar secara mandiri menghadapi tantangan langsung dan mengambil tanggung jawab atas tugasnya sehingga dapat meningkatkan kemandirian dan kemampuan untuk bekerja secara efektif dalam lingkungan profesional.
- e. Mahasiswa dapat memahami cara menyusun strategi *visual content* dan *visual design* yang baik dan benar melalui platform digital seperti sosial media.