

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain komunikasi visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata (Sanyoto,2006:8). desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas yang dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis yang senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan Menurut Widagdo (1993:31). Di era industri ini banyak sekali kesempatan yang diberikan untuk seseorang agar dapat mengikuti program yang dapat mengembangkan kemampuan dan mengasah bakat. Salah satunya dengan mengikuti program magang mandiri, studi independent atau yang lainnya.

Bhineka Advertising, sebuah perusahaan yang fokus pada penyediaan layanan dalam desain, perancangan, dan pembuatan produk yang dapat disesuaikan dengan pesanan pelanggan. Nama "Bhineka" diambil dari kata "Bhineka Tunggal Ika," yang mencerminkan konsep persatuan dalam keberagaman. Seperti banyak perusahaan serupa di Surabaya, Bhineka Advertising juga beroperasi di bidang yang sama. Namun, Bhineka Advertising berupaya untuk maju bersama dengan keunggulan dan keahlian unik yang masing-masing perusahaan kami miliki, berkontribusi pada lingkungan yang mendukung dan sehat.

Logo Bhineka Advertising menampilkan gambar kepala burung garuda yang melambangkan kekuatan dan dinamika. Ini mencerminkan tekad kami untuk tetap kuat dalam persaingan dengan perusahaan periklanan lainnya, dan kami selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang cepat. Logo ini mendominasi warna merah tua dan hitam, mencerminkan semangat kami yang kuat dan komitmen kami terhadap tanggung jawab.

Dalam operasinya, Bhineka Advertising menyediakan berbagai layanan, termasuk pembuatan *Letter 3D, Neon Box, Billboard, Neon Flex, Cutting Sticker*, dan lainnya. Kami memulai perusahaan ini dengan berkolaborasi dengan rekanan yang bergerak di bidang yang serupa, dan kami mempromosikan layanan kami melalui media sosial, serta mengajukan proposal kerjasama kepada berbagai pihak.



Gambar 1.1 Logo Bhineka Advertising

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Pada saat ini, tentu kita akan lebih sering mendapatkan informasi melalui media sosial dengan desain menarik yang bisa membuat masyarakat tertarik untuk melihat informasi tetapi media cetak

konvensional tetap memiliki nilai penting dalam membantu perusahaan berkomunikasi dengan audiens mereka dan mencapai tujuan bisnis mereka tersebut. di Bhineka Advertising banyak terdapat proyek media cetak konvensional tetapi banyak calon *client* masih belum memiliki desain yang ingin mereka cetak dan meminta untuk pihak bhineka untuk membuatnya, sebelumnya di perusahaan ini kekurangan tenaga kerja desainer grafis untuk memenuhi kebutuhan *client* tersebut

Desainer grafis dan media cetak konvensional memainkan peran penting dalam dunia periklanan, branding, dan komunikasi visual. Mereka memiliki tanggung jawab untuk menciptakan desain yang menarik, efektif, dan informatif untuk mencapai tujuan perusahaan atau klien dalam berbagai media cetak, seperti brosur, majalah, poster, dan lainnya. Dengan adanya desainer grafis inilah yang menjadi salah satu tujuan utama untuk meningkatkan pelayanan perusahaan bhineka advertising.

Dengan mengikuti program ini diharapkan mendapat pengalaman yang berharga dalam bekerja di sebuah perusahaan, relasi dari berbagai daerah, menambah ilmu dan mengasah kemampuan untuk menjadi Desainer grafis serta pengalaman dunia dalam bekerja di dunia nyata.

1.2. Lingkup Kegiatan

Dalam program magang di Bhineka Advertising selama 4 bulan ini, mahasiswa ditugaskan untuk bertanggung jawab dalam memenuhi kebutuhan pelayanan pembuatan desain untuk *client*, videografi, desain grafis, animasi, dan bentuk yang lainnya. Selain membuat banner atau poster, juga bertanggung jawab untuk kebutuhan visual di bidang videografi, animasi, dan konten yang lainnya sebagai promosi perusahaan.

1.3. Tujuan

Program Magang PKKM bertujuan untuk memberikan peluang kepada mahasiswa yang telah mencapai semester 5 ke atas untuk menjalani praktik profesi. Tujuan utamanya meliputi:

1. Mendalami pengetahuan terkait pembuatan poster, plakat, *neon box*, penggunaan alat cutting plotter untuk pembuatan stiker, serta kemampuan desain dengan perangkat CorelDRAW.
2. Memperoleh pengetahuan baru melalui sesi "*sharing with expert*" yang melibatkan para ahli profesi, di mana mahasiswa dapat memahami keterampilan seperti menghadapi wawancara pekerjaan dan aspek-aspek lainnya.
3. Mempelajari berbagai aspek seperti komunikasi, etika berpakaian, dan perilaku di lingkungan kerja.
4. Mengembangkan sikap tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan, termasuk kemampuan untuk menyelesaikan pekerjaan tepat waktu dan dengan kualitas yang baik.
5. Membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk merasakan dunia kerja, baik melalui kerja tim maupun dalam konteks kerja individu.