

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang Mandiri Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan program magang dari kampus yang diadakan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar mendapat kesempatan belajar di luar wilayah kampus. Magang ini bertujuan agar mahasiswa terjun langsung ke dalam dunia kerja yang profesional. Dengan harapan pengalaman yang didapat berupa *soft skill* dan *hard skill* bisa membantu menyelesaikan masalah di lingkup organisasi, kampus, maupun di dunia kerja nantinya. Sehingga harapannya dapat mendorong kemajuan nasional dengan semangat dan kontribusi dari universitas maupun mahasiswa. DKV UPN "Veteran" Jawa Timur menjalin kerja sama dengan beberapa mitra magang, salah satunya CV. Hexa Integra Mandiri sebuah perusahaan software bergerak di bidang IT.



Gambar 1.1 Logo perusahaan CV. Hexa Integra Mandiri
Sumber : Website perusahaan hexa

CV. Hexa Integra Mandiri, merupakan perusahaan software berdomisili di Sidoarjo yang memberikan solusi IT terbaik untuk kemajuan bisnis. Dengan keterampilan dan pengalaman di lingkup *software* dan data, menyediakan berbagai layanan untuk mendukung Bisnis. CV. Hexa Integra Mandiri menyediakan beragam layanan Aplikasi Web, *Desktop*, *Console*, *Mobile*, Otomasi Sistem, Analisis Data dan Penyedia Solusi masalah IT. Perusahaan *software* Hexa berskala UKM, memiliki cita-cita besar untuk dapat membawa manfaat yang banyak bagi masyarakat Indonesia khususnya untuk UKM-UKM lain, Perusahaan swasta, Dinas Pemerintah, dan juga Lembaga Non Profit. CV. Hexa Intergra Mandiri cukup optimis dengan perkembangan dunia IT di Indonesia, dengan keterampilan dan pengalaman personil-personil sejak 2008 di bidang *Software Development*.

Branding adalah sebuah proses membangun kesadaran *brand* dan mengembangkan loyalitas pelanggan. Membangun *brand* produk di cirikan oleh nilai tambah pada manfaat fungsional inti dari produk tersebut untuk membentuk keunikan dari pesaing, termasuk citra brand, posisi brand dan identitas brand (Ahonen, 2008). Kemudian *Visual Branding* merupakan rangkaian proses memvisualisasikan sebuah brand baik dari segi nama atau pun logo. Sehingga, dari metode ini diharapkan memberikan ciri khusus pada *brand* perusahaan yang dikembangkan dan dapat dikenal oleh masyarakat secara baik. Melakukan proses visualisasi *brand* menjadi salah satu proses yang krusial dan harus dijalankan dengan baik. Dengan begitu, saat memasuki pasar persaingan semakin mudah dan dapat berkembang lebih cepat. Setiap bisnis wajib memiliki identitas yang jelas dapat dilihat dari beberapa hal, seperti merek, logo, *packaging*, warna dan media implementasi penunjang.

Warna telah dikenal sejak zaman prasejarah dengan seni kontemporer sampai sekarang (Darmaprawira, 2002: 2). Salah satu unsur visual yang paling menonjol, karena dengan warna akan memudahkan konsumen untuk mengenali suatu brand. Elemen tersebut memiliki makna dari segi visual yang akan mempresentasikan jenis dan produk dari bisnis. Sehingga konsumen lebih mudah mengenali usaha sekaligus menjadi pembeda dari kompetitor lainnya. Adapun tujuan dari *visual branding* yang paling utama adalah meningkatkan jumlah omzet produk atau jasa yang ditawarkan dalam jangka waktu yang panjang. Artinya, *visual branding* yang berhasil diciptakan menjadi kesan pertama promosi pada saat diperkenalkan secara luas ke masyarakat. penyusunan *visual branding* yang tepat membantu meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan bisnis.

Kepercayaan konsumen sendiri adalah keyakinan konsumen terhadap keandalan, integritas, dan kualitas produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan, yang mempengaruhi keputusan pembelian konsumen (Tjandrasa & Dewi, 2022). Ketika kepercayaan konsumen

semakin meningkat, maka akan berbanding lurus dengan hasil penjualan, akan tetapi pengaruh dari *visual branding* tidak dapat dilihat dari jangka waktu pendek. sangat diperlukan penyesuaian terhadap kondisi yang terjadi di lapangan. Menentukan segala komponen pada branding yang tepat akan mengembangkan dan membantu meningkatkan kepercayaan konsumen yang sudah terbangun, maka akan lebih mudah meningkatkan penjualan. Perlu banyak penyesuaian terhadap kondisi yang terjadi di lapangan. Serta butuh penerapan strategi yang baik agar visual *brand* bisa menarik minat konsumen.

Untuk itu, sebagai mahasiswa DKV, penulis percaya bahwa *visual branding* dalam desain memiliki peran penting dalam upaya mempresentasikan jasa yang ada pada perusahaan. Dengan dituliskan laporan ini, penulis berharap dapat membantu dan memberikan kontribusi melalui proyek supergrafis dan desain media implementasi yang dikerjakan bersama rekan-rekan magang lainnya, sebagai upaya meningkatkan efektifitas *visual branding* pada logo perusahaan yang membantu meningkatkan daya tarik pada klien.

1.2 Lingkup

Selama program magang di CV. Hexa Integra Mandiri diadakan, penulis dapat melihat cara kerja yang ada di perusahaan tersebut. Dan juga penulis diberikan kesempatan untuk terjun langsung menyelesaikan suatu proyek yang akan dikerjakan secara tim. Melalui kesempatan ini penulis memperoleh banyak pengalaman dan ilmu baru yang penting, salah satunya bagaimana cara mengoperasikan Figma dalam pengerjaan tugas-tugas desain yang diberikan. Salah satu software andalan yang bisa dikuasai selama magang, yang nantinya digunakan secara bersamaan dengan rekan-rekan magang lainnya di bawah bimbingan mentor. Penulis sendiri berada di dalam posisi *Branding designer*, dimana pekerjaan yang di dapat dari posisi ini meliputi pembuatan brosur, supergrafis, media implementasi, dan beberapa diselingi tugas diluar pekerjaan branding seperti desain sketsa dan maskot.

Dalam magang di CV . Hexa Integra Mandiri dibutuhkan kerjasama yang baik dengan rekan-rekan magang dalam proses pengerjaan proyek. Tidak hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga memberikan kesadaran dan pemahaman pentingnya kolaborasi dan komunikasi yang efektif dalam lingkungan kerja. Selain itu eksplorasi kreativitas juga diperlukan untuk mengetahui alternatif desain lain dan tidak hanya terpaku pada satu desain saja, hal ini juga bermanfaat untuk melatih pemikiran kritis dan kreatif saat menangani suatu proyek. Setelahnya hasil pengerjaan akan dievaluasi, untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan yang perlu diperbaiki pada hasil pekerjaan yang telah dikerjakan. Kemudian akan dilakukan evaluasi kembali.

1.3 Tujuan

Program MBKM magang mandiri memberikan pengalaman kerja bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang relevan dengan program studi dan bidangnya. Adapun beberapa tujuan utama dari pelaksanaan program MBKM magang mandiri di CV. Hexa Integra Mandiri yaitu sebagai berikut :

1. Membangun kerjasama kelompok yang baik saat menangani proyek secara tim
2. Memberikan keterampilan tambahan di luar lingkup kurikulum akademik
3. Mampu berpikir kritis dan kreatif dalam membuat desain yang diinginkan oleh klien
4. Menerapkan materi yang telah dipelajari selama perkuliahan
5. Mengenal lebih dalam mengenai industri di bidang IT
6. Dapat mempelajari dan menerapkan *software* desain lainnya seperti Figma Dan Framer
7. Mendapatkan pengalaman kerja secara nyata dengan bekerja dan berkontribusi langsung