

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kerja Praktek (KP) merupakan salah satu bentuk implementasi kurikulum pendidikan tinggi yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan, keterampilan, serta kreativitas yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata. Menurut Ramadhanty dkk. (2023), kegiatan praktik kerja di lapangan mampu memperkaya pemahaman mahasiswa karena menempatkan mereka langsung pada permasalahan nyata yang dihadapi oleh industri.

Bagi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, kerja praktek menjadi wadah penting untuk menghubungkan teori dengan praktik kreatif di industri. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramos-Rodriguez et al. (2010) bahwa kemampuan mengenali peluang dan mengimplementasikan inovasi dipengaruhi oleh modal intelektual dan pengalaman praktis individu. Oleh karena itu, kerja praktek berperan sebagai jembatan bagi mahasiswa untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tren pasar.

Jasmine Gallery merupakan usaha kreatif yang berdiri sejak 2023 dengan fokus pada pengembangan produk fashion berbasis wastra Nusantara, seperti tapis Lampung, lurik Jawa, dan batik. Produk yang dihasilkan meliputi vest, totebag, pouch, dan aksesoris fashion lain yang menggabungkan estetika tradisional dengan gaya modern.

Namun, di balik potensinya, Jasmine Gallery menghadapi permasalahan utama berupa kurangnya pemanfaatan teknologi desain modern. Hal ini menimbulkan beberapa kendala, yaitu:

- a. Efisiensi produksi rendah. Setiap desain baru membutuhkan prototype fisik sehingga menambah biaya dan waktu produksi.
- b. Kualitas visualisasi terbatas. Dokumentasi produk masih berupa foto dua dimensi yang tidak sepenuhnya menampilkan detail tekstur dan jatuh kain.
- c. Promosi digital kurang maksimal. Konten promosi sederhana membuat daya tarik konsumen tidak optimal di era media sosial.
- d. Branding belum kuat. Jasmine Gallery masih dipersepsikan sebagai UMKM lokal konvensional, belum terlihat sebagai brand fashion inovatif.

Akar masalah dari kondisi di atas adalah belum adanya implementasi teknologi CLO3D dalam proses desain dan promosi produk. CLO3D adalah perangkat lunak desain fashion berbasis tiga dimensi yang memungkinkan simulasi kain, pola, dan model secara realistis. Menurut Choi & Cho (2019), penggunaan CLO3D mampu meningkatkan efisiensi produksi dengan mengurangi kebutuhan sampel fisik, meningkatkan kualitas visualisasi produk, serta memperbaiki strategi komunikasi pemasaran digital.

Dengan demikian, kerja praktek ini berfokus pada implementasi desain sederhana Jasmine Gallery ke dalam CLO3D. Tujuannya adalah untuk:

- meningkatkan efisiensi proses desain dan produksi,
- memperbaiki kualitas visualisasi produk,
- memberikan dampak positif terhadap promosi digital, dan

- memperkuat branding Jasmine Gallery sebagai brand fashion etnik modern yang inovatif.

Melalui kegiatan ini, mahasiswa memperoleh pengalaman praktis dalam pengembangan desain berbasis teknologi, sementara Jasmine Gallery mendapatkan solusi nyata untuk meningkatkan daya saing di pasar fashion digital.

B. Ruang Lingkup Kerja Program Kerja Praktek

Ruang lingkup kerja praktek ini disusun berdasarkan akar masalah yang dihadapi Jasmine Gallery, yaitu keterbatasan pemanfaatan teknologi desain modern (CLO3D) yang berakibat pada rendahnya efisiensi, kualitas visualisasi, efektivitas promosi digital, serta lemahnya branding. Oleh karena itu, kegiatan yang dilakukan berfokus pada penerapan CLO3D sebagai solusi terhadap masalah tersebut. Pembuatan pola digital produk sederhana (vest, totebag, pouch) menggunakan software CLO3D.

Adapun ruang lingkup kerja praktek meliputi kegiatan berikut:

- a. Pembuatan Pola Digital Produk.
- b. Simulasi Desain Produk Berbasis Wastra Nusantara Analisis efektivitas visualisasi 3D terhadap strategi pemasaran Jasmine Gallery.
- c. Rendering Hasil Desain untuk Katalog Online dan Promosi Media Sosial
- d. Analisis Efektivitas Visualisasi 3D terhadap Strategi Pemasaran

C. Manfaat dan Tujuan

a. Manfaat Kerja Praktek

- a) Bagi Mahasiswa: memperoleh pengalaman praktis dalam penggunaan teknologi CLO3D dan memperluas pemahaman tentang industri fesyen digital.
- b) Bagi Jasmine Gallery: mendapatkan inovasi baru dalam bentuk visualisasi produk 3D yang meningkatkan daya tarik konsumen.
- c) Bagi Perguruan Tinggi: memperkuat keterkaitan antara teori akademik dan praktik industri kreatif berbasis budaya lokal.

b. Tujuan Program Kerja Praktek

- a) Menerapkan ilmu desain komunikasi visual ke dalam praktik nyata melalui penggunaan CLO3D.
- b) Menghasilkan visualisasi produk Jasmine Gallery dalam format digital 3D.
- c) Mendukung strategi promosi Jasmine Gallery dengan konten berbasis teknologi digital.
- d) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan industri kreatif berbasis wastra Nusantara.

D. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Program kerja Praktek

a. Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan dilakukan selama empat bulan dari tanggal 7 Juli sampai dengan 12 November 2025.

b. Tempat Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan kegiatan adalah di Jasmine Gallery, beralamat di Jl. Ridwan Rais Bakti Praja IV No.64, Kalibalau Kencana, Kec. Kedamaian, Bandar Lampung 35122.

E. Sistematika Penulisan

Adapun susunan penulisannya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, ruang lingkup kerja praktek, manfaat dan tujuan, waktu serta tempat pelaksanaan, hingga sistematika penulisan laporan. Bab ini menjadi dasar pemahaman mengapa kegiatan kerja praktek dilaksanakan dan apa yang ingin dicapai.

Bab II Gambaran Umum Perusahaan

Menjelaskan profil Jasmine Gallery sebagai tempat pelaksanaan kerja praktek, meliputi sejarah singkat, visi dan misi, bidang usaha, serta struktur organisasi yang mendukung jalannya kegiatan.

Bab III Permasalahan Perusahaan

Menguraikan permasalahan yang dihadapi Jasmine Gallery, analisis situasi, serta pendekatan yang digunakan untuk memberikan solusi melalui program PKM-K.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Berisi uraian hasil implementasi CLO3D serta pembahasan efektivitasnya dalam mendukung promosi digital Jasmine Gallery.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Menyajikan ringkasan hasil kegiatan kerja praktek, khususnya kontribusi penggunaan CLO3D dalam meningkatkan visualisasi produk Jasmine Gallery. Pada bagian ini juga disajikan saran pengembangan, seperti penerapan CLO3D secara berkelanjutan, peningkatan variasi desain digital, dan pemanfaatan hasil 3D untuk memperkuat branding dan pemasaran online Jasmine Gallery.

Daftar Pustaka:

Sebagai kredit untuk penulisan serta memperkuat argumen dan kredibilitas tulisan.

Lampiran:

Bukti foto kegiatan Kerja Praktek.