

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman tidak menutup kemungkinan manusia berkarya menciptakan sebuah inovasi. Teknologi yang semakin canggih tentu menuntun manusia bergerak cepat dan saling berlomba menjadi yang terdahulu, khususnya dalam penyebaran berita dan informasi. Menurut Prasanti (2017), semua informasi yang tersebar dengan cepat dipengaruhi karena mulai banyaknya media informasi berupa *online* atau digital (hlm. 150). Straubhaar, LaRose dan Davenport (2016) juga menjelaskan bahwa dalam waktu yang singkat, teknologi sudah menggeser komunikasi analog (tatap wajah dan berbincang langsung) menjadi era digital. Dimana hampir semua bentuk komunikasi dibuat dan di transisi menjadi bentuk digital (hlm. 8).

Hartono (2016) mengatakan bahwa politik secara sederhananya adalah sesuatu yang berhubungan dengan pemerintahan, kekuasaan, segala bentuk badan organisasi milik pemerintah dan juga mencakup tujuan dari suatu negara serta pemerintahnya (hlm. 4). Pada era yang sudah maju pesat, generasi muda memiliki peran penting dalam dunia perpolitikan, khususnya Indonesia.

Menurut Apriyani (2020), mengutip dari Ramadhani, pada tahun 2020 silam menjadi momentum yang tepat bagi para generasi muda untuk berkecimbung di dunia perpolitikan. Hal ini didukung semakin banyaknya milenial yang menunjukkan langkah strategis dalam merayakan pesta demokrasi dan menjunjung gerakan anti golput dan kampanye positif dalam pemilihan kepala daerah yang berkualitas. Sehingga keberadaan generasi muda memegang kendali besar dalam perpolitikan di Indonesia dan dianggap harus bersikap aktif terhadap segala kebijakan pemerintahan.

Pemilihan perusahaan P.T. Media Pintar Kreasi (PinterPolitik) adalah karena penulis tertarik dengan dunia perpolitikan Indonesia. PinterPolitik sendiri menjadi satu dari kelima pilihan pertama yang penulis ajukan pada KM1. Sejak tahun 2018, penulis cukup tertarik dengan politik dan sejarah Indonesia. Namun penulis adalah tidak pandai mengingat dan tidak memiliki wawasan yang luas mengenai pengetahuan sosial. Setelah mengetahui akun PinterPolitik melalui aplikasi Instagram, penulis sangat tertarik karena menyajikan berita dan pengetahuan mengenai sejarah, tokoh, dan dunia perpolitikan baik

Indonesia dan luar negeri dalam bentuk infografis (menarik dan rangkap). Oleh karena itu PinterPolitik menjadi salah satu wadah penulis mengetahui perkembangan perpolitikan di seluruh dunia dan sejarah-sejarah yang barangkali belum dipahami.

Karena ketertarikan tersebut dan sudah mendapat verifikasi dari pihak dosen, penulis pun mengirimkan email pada perusahaan tersebut pada tanggal 12 Januari 2021. PT. Media Pintar Kreasi inilah perusahaan yang pertama kali menjawab email pengajuan saya. Bapak Arful kemudian meminta penulis untuk mengirimkan *Curriculum Vitae* dan portofolio melalui email dan meminta nomor telepon penulis bila ada pemberitahuan selanjutnya.

Kemudian pada tanggal 15 Januari 2021, penulis mendapat kabar dari Bapak Arful melalui *Whatsapp*. Bapak Arful menanyakan beberapa hal mengenai kerja magang yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan kriteria yang ingin penulis ajukan. Pada saat itu, penulis mengajukan untuk mendaftar di divisi desain khusus infografik. Setelah menanyakan beberapa hal, Bapak Arful pun akan membahas dulu mengenai pengajuan kerja magang ini ke dalam rapat bersama Pemimpin Redaksi.

Pada tanggal 18 Januari 2021, Bapak Arful kembali mengabarkan penulis bahwa tidak ada tempat untuk divisi tersebut. Kemudian Bapak Arful menawarkan penulis untuk masuk di divisi *motion graphic*. Penulis pun langsung menyetujui tawaran tersebut. Meskipun masih belum terlalu mahir, akan ada pembimbing yang membantu mengajarkan penulis. Lalu pada tanggal 21 Januari, penulis melakukan pertemuan melalui aplikasi *Zoom* dengan pembimbing lapangan untuk melakukan perkenalan singkat mengenai pekerjaan di divisi *motion graphic*. Dan pada tanggal 25 Januari, penulis pun sudah bisa memulai kerja magang di PinterPolitik.

PinterPolitik pun bukan satu-satunya wadah penyedia informasi dengan konsep video atau *motion graphic*. Terdapat juga wadah bernama Hipotesa dan Neuron yang juga menggunakan konsep video dalam menerangkan suatu informasi. Hipotesa pada deskripsi di halaman Youtube (2017) menjelaskan bahwa membahas mengenai politik, persoalan ekonomi dan keadaan sosial. Sementara dalam deskripsi di halaman Youtubanya, Neuron (2018) lebih banyak membahas mengenai informasi tubuh atau kesehatan.

## 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang penulis lakukan adalah untuk menerapkan pembelajaran yang sudah penulis pelajari selama masa perkuliahan. Hal ini juga untuk mengukur kemampuan penulis dalam merancang desain karena di setiap perusahaan memiliki alur *brief* dan ide yang berbeda-beda dalam menciptakan produk desainnya yang unik dan berbeda.

Tujuan kerja magang ini tentunya untuk memenuhi kriteria kelulusan S1 untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu juga menjadi pelatihan bagi penulis untuk memperlancar diri dalam membuat video informasi dan dapat berguna dalam perancangan tugas akhir untuk membuat *motion graphic*.

Dalam melakukan kerja magang bersama tim juga dapat memberikan penulis pengalaman berkoordinasi, melatih *softskill* dalam bersikap dan tata krama dalam berkomunikasi.

## 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.

Team desain *motion graphic* terdiri dari tiga orang, yaitu Bayu Adjie Putra, Ferdinandus Hardi Pasgoro, dan Ganesha. Lalu ada Krisantus Tobias Ghena Ona selaku *host* dan *scriptwriter* untuk konten-konten video. Kemudian Dwi Aditya Priambodo dan Kinanti Tembang Raras yang juga memberikan tugas seputar desain kepada penulis.

Pekerjaan penulis ini dilakukan secara *Work From Home* atau *online*. Bila dibutuhkan ke kantor, penulis bisa menyanggupinya. Jam kerja dimulai pada pukul 10.00 hingga 17.00. Program kerja magang ini dimulai sejak 25 April dan telah berjalan selama 3 bulan 2 hari atau setara dengan 64 hari (hari libur tidak, perusahaan libur). Sementara waktu yang dibutuhkan adalah 483 jam dan memenuhi syarat magang dari Universitas Multimedia Nusantara.