

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial bisa dipandang sebagai teknologi digital yang menyediakan pengguna sebuah lingkungan di mana informasi dan konten digital bisa dikirim dan diterima melalui jaringan sosial digital (Appel et al., 2020, 80). Mengikuti itu, banyak jenis aktivitas mulai berkembang dalam jaringan Internet yang menjadi media terbesar untuk hubungan antara berbagai macam pihak bersama-sama. Dari hubungan yang terjalin, maka terbukalah cara komunikasi yang menjadi teknik pemasaran yang efektif karena jangkauannya yang sangat luas, sehingga dibutuhkan seorang desainer grafis untuk memenuhi peran yang bertujuan untuk memanfaatkan teknik tersebut dengan menciptakan konten pemasaran yang diunggah melalui saluran digital supaya bisa mencapai target dari suatu pesan.

Desain grafis adalah jenis seni visual yang mencakup banyak bidang kreatif, termasuk tipografi, tata letak halaman, teknologi informasi dan lain-lain (Ambrose et al., 2019, 10). Jenis seni ini menjadi penting dalam perkembangan media di mana masyarakat menggunakan layar visual untuk mendapatkan informasi. Rancangan desain visual memiliki kemampuan untuk memegang dan menyampaikan pesan dari satu orang ataupun suatu merek perusahaan, untuk mempengaruhi orang lain dengan efek yang diinginkan. Perusahaan harus membangun aktivitas di dalam media sosial untuk menjalin hubungan dengan konsumen sebagai strategi yang penting untuk mencapai tujuan pemasaran yang optimal (Wibowo et al., 2019, 15).

Dalam laporan ini, penulis membentuk berbagai macam kemampuan dan mengumpulkan pengalaman selama menempuh kurikulum akademis di Universitas Multimedia Nusantara. Spesialisasi yang dikembangkan dalam perancangan desain yang digunakan dalam bentuk media digital berupa media sosial, *website*, layar-layar digital. Itu menjadi alasan penulis memilih Virtuosity Film Production Lab karena bidang pekerjaan yang ditawarkan untuk magang, serta bidang Film dan Animasi yang menarik penulis. Peran desain grafis yang berbasis digital sebagai

digital content designer, yang menurut penulis sesuai dengan kemampuan yang dikembangkan. Di dalam peran tersebut, penulis bisa menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dikumpulkan selama periode akademik di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan merancang desain konten digital, penulis bisa menggambarkan pesan yang ingin disampaikan *Virtuosity* kepada *target audience* yang tertarik dengan semua karya film yang diciptakan.

1.2 Tujuan Magang

Penulis memilih magang di program studi Film Universitas Multimedia Nusantara supaya mendapatkan pengalaman dan gambaran mengenai dunia kerja dalam bidang desain grafis dengan media digital. Tujuan dari aktivitas magang penulis sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan sarjana dari Universitas Multimedia Nusantara sesuai dengan ketentuan.
2. Mengasah kreativitas dan pengetahuan melalui pengalaman kerja sebagai magang supaya penulis mampu merancang desain yang lebih menarik.
3. Meningkatkan *hard skill* selama masa periode magang supaya bisa digunakan dalam lingkungan kerja profesional.
4. Membangun *soft skill* selama masa periode magang supaya bisa navigasi melalui hubungan antara diri dengan rekan kerja serta anggota lain dalam dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis menjalani periode kerja magang sesuai dengan ketentuan Universitas Multimedia Nusantara untuk memenuhi syarat kelulusan semester. Informasi mengenai ketentuan tersebut disediakan pada semester sebelumnya untuk menyediakan waktu dalam mempersiapkan mahasiswa calon magang. Penulis mampu mengikuti setiap tahap prosedur magang dengan lancar karena itu.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

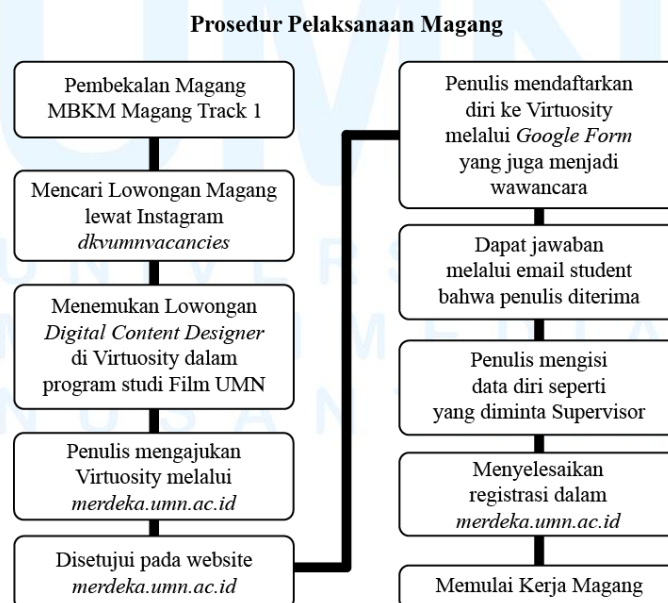
Periode kerja magang dalam *Virtuosity Film Production Lab* yang disetujui akan berlangsung selama 88 (delapan puluh delapan) hari kerja dari tanggal 9 Juli 2024 hingga 8 November 2024. Jumlah hari kerja yang disetujui

bisa diterjemahkan menjadi sekitar 704 (tujuh ratus empat). Penulis serta rekan kerja lain diwajibkan untuk datang dan bekerja di dalam kantor yang sudah disediakan di dalam Gedung B Universitas Multimedia Nusantara. Dengan persetujuan ini, pelaksanaan kerja magang dapat memenuhi persyaratan minimal 640 (enam ratus empat puluh) jam kerja.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis pertama menghadiri pembekalan magang untuk mendapatkan informasi cukup mengenai prosedur MBKM Magang Track 1. Setelah pembekalan, penulis mengisi pra-KRS (Kartu Rencana Studi) mahasiswa sebelum mencari lowongan kerja terbuka dalam bidang desain digital. Melalui media sosial *dkvumnvacancies*, penulis menemukan lowongan kerja untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dari *Center of Excellence* program studi Film UMN, yaitu *Virtuosity*.

Penulis mengajukan *Virtuosity* sebagai tempat magang melalui *website* *merdeka.umn.ac.id* sesuai dengan prosedur Magang Track 1. Setelah pengajuan tersebut disetujui dari pihak UMN, penulis mendaftarkan diri melalui *google form*. Penulis lalu mendapatkan jawaban bahwa penulis diterima dalam tim *Virtuosity* dan segera menyelesaikan registrasi magang *merdeka* setelah menerima surat penerimaan magang.



Gambar 1.1 Bagan Timeline Prosedur Pelaksanaan Magang