

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Bowen (2019), desain visual melibatkan kombinasi elemen grafis dan *interface* seperti *layout*, warna, tipografi, *image*, dan navigasi yang disusun untuk meningkatkan estetika sekaligus kegunaan dalam *digital interface* serta membentuk kesan pertama pengguna dan memungkinkan interaksi yang efektif. Dalam proses desain, interaksi merupakan aspek fundamental karena menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu desain, baik itu produk, sistem, maupun layanan. Hubungan ini menunjukkan bagaimana interaksi berkontribusi pada desain visual, yang dapat lebih dipahami melalui contoh desain interaktif dalam praktik.

Berdasarkan Usability Body of Knowledge (2011), desain interaktif dapat diamati pada berbagai produk dan sistem digital, di mana fokusnya adalah bagaimana pengguna berinteraksi dengan sesuatu *interface* melalui aksi dan respons. Salah satu penerapannya adalah melalui desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX), yang menekankan tidak hanya pada tampilan produk digital tetapi juga pada bagaimana produk merespons masukan pengguna. Sebagai contoh dari hasil observasi personal, *platform* seperti Instagram dan Spotify menggunakan fitur interaktif seperti menggeser postingan sementara bernama “*story*”, mengetuk dua kali untuk menyukai postingan, menyesuaikan *playlist*, dan mengontrol pemutaran secara *real time*, yang sering kali menggabungkan elemen gamifikasi seperti indikator kemajuan berupa *streak*.

Interactive designer memainkan peran penting dalam proses ini, karena mereka bertanggung jawab untuk membentuk bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan. Menurut Hui Xie (2023), tugas seorang *interactive designer* adalah mempertimbangkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan desain, serta memastikan bahwa elemen visual tidak hanya

menarik secara estetika, tetapi juga fungsional. Pekerjaannya bercakup merancang tata letak responsif, merencanakan alur pengguna, menentukan mekanisme umpan balik, dan melakukan pengujian kegunaan untuk memastikan interaksi yang intuitif dan bermakna. Selain memastikan kegunaan dan interaksi yang intuitif, *interactive designer* sering memasukkan elemen gamifikasi untuk lebih meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna.

Dengan menggabungkan desain UI/UX yang responsif dengan fitur gamifikasi, *interactive designer* menciptakan pengalaman yang menarik dan mudah digunakan. Gamifikasi didefinisikan sebagai “proses membuat aktivitas dalam konteks non-*game* menjadi lebih mirip permainan dengan menggunakan elemen desain permainan” (Sailer et al., 2017). Prinsip-prinsip ini diterapkan dalam metode yang disebut pembelajaran interaktif, sehingga lebih menarik dan memotivasi, karena desain interaktif memastikan sistem merespons tindakan peserta belajar secara efektif melalui *feedback*, pelacakan kemajuan, dan tantangan yang adaptif.

Salah satu perusahaan yang menghargai pentingnya gamifikasi dalam pembelajaran interaktif adalah FXMedia. FXMedia adalah perusahaan media digital dengan pengalaman luas dalam menyediakan solusi inovatif dan dinamis untuk memenuhi kebutuhan klien, baik itu untuk melibatkan audiens, meningkatkan kehadiran merek, maupun menciptakan pengalaman pembelajaran interaktif menggunakan teknologi imersif. Ketertarikan penulis untuk bekerja di perusahaan ini dimulai setelah mengetahui bahwa FXMedia mengintegrasikan gamifikasi dalam proyek interaktif mereka, sehingga menimbulkan minat untuk mempelajari UI/UX dan desain interaktif.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan utama magang penulis menjadi *Interactive Designer Intern* di FXMedia adalah untuk merancang *user interface* menggunakan Figma untuk FXMedia. Selain itu, penulis ingin memenuhi syarat kelulusan S1, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Masa magang ini

dimanfaatkan untuk pengembangan *hard skills* dan *soft skills* yang relevan dengan dunia kerja. Berikut adalah tujuan spesifik dari kegiatan magang:

1. Memenuhi syarat kelulusan S1;
2. Mempelajari proses perancangan *interface* serta *user experience* (UI/UX) pada produk digital;
3. Menguasai *Figma* sebagai bagian dari pekerjaan seorang *Interactive Designer*;
4. Mengembangkan *soft skills* dalam dunia kerja, seperti belajar bekerja dengan *deadline* dan berkolaborasi dalam tim.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Selama pencarian tempat magang, penulis awalnya tertarik untuk bekerja sebagai *character illustrator*. Namun, demi mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan magang sesuai waktu, penulis memperluas area peminatan. Dari *social media content creator*, desainer multimedia, hingga akhirnya *interactive designer*. Menariknya, penulis tidak menyangka akan mendapatkan magang di bidang ini karena desain interaktif yang berkaitan dengan UI/UX merupakan salah satu desain yang penulis perjuangkan secara pribadi. Namun, penulis tidak akan rugi, justru mendapatkan banyak keuntungan dengan melamar; begitulah penulis menemukan FXMedia.

Proses pendaftaran dimulai setelah email lamaran dikirim ke HRD, yang dilanjutkan dengan diskusi singkat melalui teks mengenai portofolio penulis. Setelah diskusi selesai, penulis kemudian harus menjalani wawancara resmi kedua dengan HRD dan supervisor melalui panggilan Teams. Proses wawancara ini singkat dan efisien; dimulai dengan meminta penulis untuk melakukan perkenalan yang kemudian dilanjutkan dengan penjelasan lebih lanjut tentang portofolio yang diberikan kepada mereka. Penulis berhasil mendapatkan magang dan mulai bekerja beberapa hari setelah diterima. Prosesnya cepat dan tidak memakan waktu, dan

pada hari Jumat, 15 Agustus 2025, penulis memulai pekerjaan pertamanya pukul 08.30 hingga 17.30 WIB.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Karena FXMedia adalah perusahaan yang awalnya berbasis di Singapura, pekerja Indonesia diperkenankan untuk bekerja dari rumah (WFH), termasuk para pekerja magang mereka. Karena hal ini, komunikasi antara rekan kerja dan pekerja magang terutama akan dilakukan melalui Telegram. Setiap pekerja magang dapat memiliki grup obrolan mereka sendiri yang terdiri dari supervisor, *Creative Lead*, dan mentor. Selama masa magang, orang yang akan terlibat terutama adalah mentor, bukan supervisor; mentor penulis akan membimbing, mengajar, dan menjawab sebagian besar pertanyaan di tempat kerja.

Mentor penulis menjelaskan bahwa para peserta magang baru mulai bekerja setelah satu bulan pelatihan. Pelatihan ini mencakup pembelajaran tentang media utama yang digunakan FXMedia sebagai solusi kreatif bagi klien mereka, yaitu gamifikasi untuk masalah akademik dan kesehatan. Artinya, para peserta magang akan diuji dengan kemampuan membuat konsep dan desain visual untuk berbagai jenis media menggunakan Figma seperti situs web *desktop-mobile*, *augmented reality game (AR)*, *virtual reality game (VR)*, *desktop-mobile game*, dan *video editing*. Demi efisiensi proses, mereka mendukung gagasan penggunaan AI untuk seluruh proses kreatif; mulai dari pembuatan konsep hingga pembuatan aset.

Selama proses pelatihan ini, para peserta magang juga akan belajar membuat proposal untuk memulai proses *pitching*. Proposal dibuat dalam bentuk *slide* berisi konsep kreatif secara singkat, referensi, dan desain *mock-up* yang telah dibuat. Selain mempelajari cara menyusun proposal, para peserta magang juga perlu mengikuti pertemuan bulanan dengan sesama

peserta magang dan karyawan dari setiap departemen di FXMedia, serta didampingi oleh direktur dan memantau presentasi mereka.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis mengirimkan lamaran pada tanggal 25 Juli 2025. Setelah itu, proses seleksi dimulai dengan wawancara pertama pada 1 Agustus 2025 secara *online* oleh HRD lewat aplikasi Teams. Penulis ditanyakan mengenai pengalaman dalam desain *interface* dan interaksi digital, pemahaman mengenai *prototyping*, serta menjelaskan secara singkat isi portofolio lainnya yang berkaitan dengan UI/UX. Proses *interview* pertama ini dilakukan lewat konversasi teks di Teams, dan bersifat sangat singkat.

Setelah wawancara selesai, HRD kemudian memberikan pengarahan mengenai bagaimana magang di FXMedia nantinya, yaitu penulis akan bekerja di hari kerja pukul 08.30 hingga 17.30 WIB dan bersifat *work from home* (WFH), ruang lingkup pekerjaan seorang *interactive designer* di FXMedia akan menjalankan berbagai jenis desain media seperti *user interface*, *video editing*, dan aset ilustrasi, serta bahwa pekerja magang akan dibayar setiap awal bulan. Ada kemungkinan pekerja magang akan bekerja lembur dan di akhir pekan, tetapi hal itu akan diberitahukan sebelumnya.

Namun, bahkan setelah diberi pengarahan, HRD mengklarifikasi bahwa penulis masih dalam proses seleksi, dan akan ada wawancara kedua yang harus dilalui penulis. HRD akan memberikan pengarahan singkat tentang wawancara kedua dan memberi tahu semua calon peserta magang detail penting seperti di mana dan kapan wawancara akan diadakan, serta apa saja yang perlu dipersiapkan. Wawancara kedua dilakukan melalui *meeting* di Teams dan dipimpin oleh supervisor, di hadapan *Creative Lead* dan HRD yang telah berbicara dengan penulis selama beberapa hari terakhir.

Wawancara kedua berlangsung pada 12 Agustus 2025. Saat itu, hanya penulis yang membuka kamera, tetapi tetap saja, tidak ada alasan untuk

gugup. Supervisor mengarahkan jalannya wawancara; dimulai dengan perkenalan penulis, pertanyaan umum mengapa penulis tertarik magang di FXMedia, dan kemudian diskusi tentang portofolio penulis. Supervisor akan mengajukan pertanyaan lebih lanjut terkait minat terkait desain dan *game*, yang tidak ragu diungkapkan oleh penulis.

Pengumuman penerimaan magang desainer interaktif di FXMedia disampaikan keesokan harinya, 13 Agustus 2025, melalui pesan teks di Teams oleh HRD. HRD kemudian melanjutkan bahwa magang akan dimulai pada 15 Agustus 2025, dan penulis tidak memiliki alasan untuk menolak sehingga tawaran tersebut diterima. Setelah bertanya kepada HRD, penulis kemudian mendapatkan surat penerimaan resmi dari HRD untuk kemudian dilaporkan kembali ke situs web universitas.

Pada hari pertama magang, mentor memberikan *briefing* melalui *Microsoft Teams* untuk memperkenalkan para penulis dan menjelaskan tugas-tugas selanjutnya yang akan dilaksanakan para *intern*. Sesi ini membahas jadwal pelatihan untuk bulan pertama, cakupan pekerjaan aturan, serta situs web dan program yang akan digunakan. Tujuan pelatihan ini adalah untuk menilai keterampilan, kekuatan, dan kelemahan setiap peserta magang, sehingga mentor dapat memberikan tugas yang sesuai di kemudian hari. Penilaian tersebut meliputi pembuatan serangkaian proyek *High Fidelity website desktop dan mobile, augmented reality (AR) game, virtual reality (VR) game, Metaverse game, video game trailer, serta video trailer film.*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA