

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar belakang

Desain Komunikasi Visual atau biasa disingkat dengan DKV adalah sebuah studi yang mempelajari ilmu komunikasi yang diimplementasikan kedalam sebuah rancangan visual. Selain itu, desain komunikasi visual merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan sebuah ide, cerita, konsep, dan informasi melalui penglihatan (Priscilia Yunita.2004:47-48). Menurut R. Buckminster Fuller seorang desainer dan arsitek yang menciptakan Geodesic Dome, mengatakan bahwa sebuah desain komunikasi harus dapat memenuhi kebutuhan masyarakat tidak hanya untuk memuaskan keinginan daripada desainer tersebut sendiri. Secara umum Desain Komunikasi Visual adalah jurusan yang mempelajari tentang elemen visual untuk menyampaikan suatu pesan yang komunikatif, efektif dan informatif, sehingga dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Pesan yang dimaksud mengkomunikasikan dan menyampaikan melalui ungkapan kreativitas seorang desainer dengan suatu media visual tertentu. Media dapat berupa 2D atau 3D seperti gambar, video, foto maupun media lainnya.

Sebagai seorang desainer komunikasi visual, penulis wajib mempelajari berbagai teknik desain. Teknik desain yang dimaksud meliputi teknik gambar, layout, tipografi, pewarnaan, hingga pembuatan/pengeditan sebuah video. Macam teknik ini dipelajari dengan tujuan untuk melatih penulis agar mempertajam kepekaan visual terhadap sebuah perancangan atau desain. Dalam praktik profesi, penulis diharapkan dapat mengimplementasikan wawasan dan kreativitas yang penulis dapatkan melalui pembelajaran dari dalam maupun luar kampus.

PT Dynamo Media Network atau lebih dikenal dengan kumparan.com adalah perusahaan yang bergerak di bidang media digital yang mengusung platform kolaboratif dan interaktif serta dibangun melalui inovasi dan teknologi terkini. kumparan berdiri sejak Januari 2017, Menyelaraskan dan memadukan jurnalisme dan teknologi dalam pemberitaan (technology based journalism), serta menyediakan ruang bagi UCG (User Generated Content) konten dari pengguna aplikasi kumparan di platformnya. kumparan juga memanfaatkan data dan inovasi

dalam menyampaikan konten kepada jutaan pembaca setiap hari melalui storytelling dan jurnalisme kelas dunia. Perkembangan industri teknologi yang sangat cepat dan dinamis, menuntut perusahaan untuk mengembangkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang dapat bersaing, karena SDM menjadi kunci yang mendukung perusahaan untuk terus berinovasi dalam menciptakan produk serta memiliki kualitas SDM yang siap terjun ke industri sedari dini.



Gambar 1.1 Foto landmark kumparan
(Sumber : glints.com, 2022)

PT Dynamo Media Network berkomitmen untuk membantu pemerintah dan lembaga pendidikan dalam percepatan persiapan talenta-talenta berbakat di Indonesia. Sejak awal berdiri, kumparan telah menjalin kerjasama dengan berbagai kampus dan sekolah mengadakan berbagai kegiatan mulai dari memberikan pelatihan atau sharing session, media visit, memberikan kesempatan magang, serta membantu akademisi dalam mengkaji kurikulum agar terus update dengan perkembangan industri. Pada tahun 2019, kumparan mengadakan kumparan Academy Development Program, yaitu wadah untuk mahasiswa dan fresh graduate untuk belajar dan berkembang melalui serangkaian pelatihan. kumparan Academy Internship Program adalah program magang yang ditujukan bagi para mahasiswa tingkat akhir untuk menerapkan ilmu yang didapatkan selama di kampus dan mengenal industri lebih mendalam. Hal ini juga menjadi kesempatan berharga bagi

para mahasiswa untuk membangun networking yang akan berguna dalam meniti karir yang akan datang.

I.2 Lingkup

Pada kumparan Academy Internship Program, mahasiswa dari berbagai jurusan dan perguruan tinggi yang berbeda di tempatkan dalam divisi yang berbeda. Divisi-divisi tersebut adalah Content, Marketing, Engineering yang terbagi lagi menjadi 17 posisi yang berbeda.. Berikut penjelasan posisi magang yang ada di PT. Dynamo Media Network :

Divisi	Posisi
Content	Reporter
	Photo Researcher
	Video Editor
Marketing	Sosial Media Officer
	SEO Writer
	Graphic Designer - Content Production
	Graphic Designer - Marketing Visual
	Content Writer
	Corporate Communication Officer
Engineering	Mobile Apps Engineer (Android Developer)
	Mobile Apps Engineer (iOS Developer)
	Frontend Mobile Engineer
	Frontend Engineer (ReactJS Developer)
	Backend Engineer (NodeJs Developer)
	Backend Engineer (Golang Developer)
	Site Reliability Engineer (SRE)
	Quality Assurance (QA) Engineer

Gambar 1.2 Tabel divisi dan posisi

(Sumber : Data Pribadi, 2022)

I.3 Tujuan

Dalam melaksanakan program MSIB di PT.Dynamo Media Network, terdapat beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Memiliki kemampuan dasar dalam desain mulai dari prinsip desain, tipografi, software desain, dan branding
2. Memiliki kreativitas dan menuangkannya dalam sebuah desain
3. Memiliki kemampuan dalam berkomunikasi dengan baik & efektif
4. Memiliki kemampuan dalam mengatur waktu dan prioritas pekerjaan