

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital yang terus berkembang ini, sudah tidak asing jika informasi beredar sangat cepat, bahkan terlalu cepat. Media sosial menjadi *platform* yang bukan hanya mendekatkan orang yang jauh saja, namun telah menjadi media informasi yang hampir dibaca semua orang, karena aksesnya yang mudah dan dapat dibilang gratis, cukup dengan membuat akun sosial media, seseorang dapat mencari informasi apapun sesuai keinginan mereka. Dengan kemudahan ini tak jarang juga timbul perpecahan dan efek negatif ke masyarakat. Karena kemudahan akses informasi, tak jarang hal ini disalahgunakan oleh oknum untuk menyebarkan berita bohong bahkan cenderung fitnah kepada individu atau kelompok lain.

Padahal jika media sosial dipergunakan dengan baik, hal ini dapat memberikan dampak yang positif kepada banyak orang, media sosial dapat menjadi *platform* baru untuk memengaruhi banyak orang berbuat kebaikan, media sosial dapat dijadikan *platform* untuk menyebarkan inspirasi, edukasi, dan persuasi ke orang untuk membantu sesama yang lebih membutuhkan, baik itu dalam bentuk dukungan ataupun sedekah.

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah salah satu disiplin ilmu yang berkaitan dengan desain grafis dan komunikasi visual. Desain Komunikasi Visual melibatkan penggunaan elemen-elemen desain, seperti gambar, tipografi, warna, dan komposisi, untuk menyampaikan pesan atau informasi secara visual. Para profesional dalam bidang DKV menciptakan desain grafis, ilustrasi, identitas merek, materi pemasaran, dan konten visual lainnya untuk berbagai media, termasuk cetak, digital, dan media sosial. Tujuan Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam kampanye sosial adalah untuk menggunakan elemen-elemen desain grafis dan komunikasi visual guna mencapai hasil yang efektif dalam mendukung inisiatif sosial tertentu. Dalam tujuan utamanya, diharapkan hasil visual yang diciptakan mahasiswa DKV dalam rangka kampanye sosial antara lain : mengomunikasikan pesan dengan jelas, menggerakkan emosi dan perhatian, menginspirasi perubahan, meningkatkan kesadaran masyarakat, memopulerkan isu sosial, serta meningkatkan partisipasi dan dukungan.

Sebagai bagian dari upaya ini, program magang MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) PKKM (Program Kompetisi Kampus Merdeka) di UPN “Veteran” Jawa Timur, telah menjadi wadah penting bagi mahasiswa DKV untuk berpartisipasi dalam proyek-proyek yang mendukung berbagai inisiatif sosial dan kemasyarakatan. Salah satu kolaborasi

yang signifikan adalah antara mahasiswa DKV dan Yayasan Generasi Pemenang dalam mengampanyekan soal nilai - nilai berbagi dan sedekah lewat salah satu program yang menjadi wadah anak yatim dan dhuafa yaitu Rumah Masa Depan Yatim. Yayasan Generasi Pemenang adalah sebuah lembaga non pemerintahan yang berkomitmen untuk memberikan cinta, pendidikan, dan perlindungan kepada anak-anak yatim, dan kampanye ini bertujuan untuk menggalang dukungan dari masyarakat luas, mengedukasi mereka tentang pentingnya membantu, menyayangi, dan bersedekah kepada anak yatim dan dhuafa, serta mendorong tindakan nyata.

Sebagai mahasiswa DKV di UPN Veteran Jawa Timur, penulis melihat program magang MBKM PKKM sebagai kesempatan berharga untuk mengaplikasikan keterampilan desain grafis dan konten kreator kami dalam mendukung inisiatif sosial ini. Kolaborasi ini menggabungkan pendidikan akademis kami dengan pengalaman praktis di lapangan. Melalui program magang ini, kami memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam merancang konten yang efektif dan menarik, pada akun Instagram Rumah Masa Depan Yatim.

Laporan ini akan membahas rincian perancangan kampanye sosial, strategi desain grafis, serta konten kreator yang kami kembangkan sebagai bagian dari program magang MBKM PKKM. Kami berharap bahwa dengan menyajikan latar belakang dan hasil dari kolaborasi ini, lebih banyak mahasiswa DKV di UPN Veteran Jawa Timur dan di seluruh dunia akan terinspirasi untuk memanfaatkan program - program magang semacam ini untuk mendukung inisiatif sosial yang relevan dengan nilai-nilai kemanusiaan dan kemasyarakatan.

1.2. Lingkup

Dalam program MBKM magang PKKM ini, penulis ditempatkan pada divisi media, dan selama kurang lebih 3 bulan, penulis akan bertanggung jawab pada beberapa konten dalam akun instagram @rumahmasadepanyatim. Penulis akan melakukan *brainstorming* ide dan eksekusi untuk konten *feed*, *reels*, beberapa desain grafis, sampai ke *merchandise* untuk salah satu sub divisi yang ada dalam Yayasan Rumah Generasi Pemenang.

1.3. Tujuan

Tujuan penulis memilih program magang MBKM PKKM di Yayasan Rumah Generasi Pemenang antara lain :

1. Sebagai tempat pengembangan keterampilan dan kemampuan terutama di bidang desain dan konten *creating* yang sesuai dengan peminatan penulis yaitu KVM.
2. Menjadi tempat dan media penulis untuk mengeksplorasi karir dan dunia kerja

secara profesional baik secara tim maupun individu.

3. Melatih efisiensi kerja, dan adaptif terhadap segala pekerjaan yang diberikan, serta bertanggung jawab dengan pekerjaan tersebut.
4. Tempat untuk belajar banyak hal dan ilmu baru yang belum pernah didapatkan di kampus baik dalam bidang desain ataupun di luar itu.
5. Menjadi kesempatan untuk menjalin dan mengembangkan relasi dengan orang - orang yang lebih berpengalaman.