

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual mempelajari tentang bagaimana suatu informasi dapat disampaikan kepada khalayak umum secara efektif dengan memanfaatkan elemen-elemen visual melalui sebuah media dengan tujuan tertentu. Desain Komunikasi Visual pada dasarnya adalah istilah untuk penggambaran proses pengolahan suatu media dalam memvisualkan ide atau menyampaikan informasi sehingga dapat terlihat maupun dibaca. Program Studi ini memiliki kaitan dengan penggunaan tanda, simbol, ilustrasi, huruf, gambar dan warna yang memiliki kaitan erat dengan visual. Desain Komunikasi Visual mempelajari tentang bagaimana suatu informasi dapat disampaikan kepada khalayak umum secara efektif dengan memanfaatkan elemen-elemen visual melalui sebuah media dengan tujuan tertentu.

Pada perancangan video explainer Trans Jatim ini, pihak mitra magang mengajak penulis untuk peduli pada kurangnya informasi media pengenalan Trans Jatim bagi yang belum *aware* terhadap pentingnya menggunakan transportasi umum. Menurut pihak mitra magang, banyak masyarakat Indonesia saat ini dapat dengan lebih mudah menangkap inti informasi lewat media gambar bergerak atau video. Oleh sebab itu, mitra magang mengajak penulis memutar otak untuk memanfaatkan software dengan potensi memiliki *action-animation* standar dengan gerakan yang efektif dan mudah dipahami.

Power Point memiliki potensi karena dapat dipergunakan secara berbayar maupun tidak. Software presentasi berbasis slide ini bisa diedit secara daring maupun luring dengan dengan cukup mudah. Software ini tidak serta-merta dipilih karena kemudahannya, melainkan juga ukuran file yang relatif lebih ringan.

Video Explainer adalah suatu bentuk konten visual yang dirancang untuk menjelaskan konsep, produk, atau layanan dengan cara yang jelas dan mudah dipahami. Dalam video ini, biasanya digunakan animasi, grafik, dan narasi yang disusun secara ringkas dan menarik untuk menyampaikan informasi kompleks atau abstrak dengan cara yang dapat dicerna oleh pemirsa. Tujuan utama dari Video Explainer adalah menyediakan gambaran yang singkat namun informatif mengenai suatu topik, memfasilitasi pemahaman cepat, dan memotivasi pemirsa untuk mengambil tindakan selanjutnya. Video Explainer sering digunakan dalam pemasaran, pendidikan, dan pelatihan untuk mengkomunikasikan pesan dengan efektif dan mempertahankan minat audien.

Magang ini juga mengajarkan saya berkomunikasi dan bernegosiasi dengan seseorang yang tidak memiliki ilmu DKV, mengajarkan tentang pentingnya komunikasi secara verbal, tulisan, maupun visual. Komunikasi verbal, tulisan ataupun menggunakan gambar memiliki peran yang penting untuk menyampaikan pesan dengan baik. Komunikasi melalui kata-kata dan suara (komunikasi verbal) membantu kita berbicara langsung dengan orang lain. Komunikasi tertulis memungkinkan kita menjelaskan ide atau informasi secara terinci dan terstruktur. Sedangkan komunikasi visual menggunakan gambar atau grafik bertujuan membuat pesan menjadi lebih mudah dimengerti. Explainer video menggunakan software Power Point memiliki permintaan yang cukup banyak dan memiliki nilai jual karena selain dapat diekspor menjadi video, file ini dapat digunakan sebagai media presentasi interaktif tergantung permintaan *stakeholder*.

Pembuatan video explainer menggunakan PowerPoint dipilih karena kepraktisan dan kemudahan penggunaannya. PowerPoint, sebagai alat presentasi umum, menyediakan antarmuka yang mudah dipahami, memungkinkan pengguna untuk dengan cepat memahami fungsionalitasnya. Fleksibilitas dalam desain, dengan berbagai fitur animasi, efek transisi, dan integrasi multimedia, memungkinkan pembuat video explainer untuk menciptakan presentasi yang visual menarik. Keuntungan lainnya adalah kemampuan untuk menyimpan presentasi dalam format video, memudahkan proses berbagi dan distribusi. PowerPoint juga merupakan pilihan ekonomis karena sudah ada di banyak sistem operasi, dan kemudahan kolaborasi memungkinkan tim untuk bekerja sama dalam proses pembuatan. Dengan alasan-alasan ini, PowerPoint menjadi alat yang efektif dan populer untuk menghasilkan video explainer yang informatif dan menarik.

1.2 Lingkup Magang

Dalam program magang di PT. Mitra Mapan Mulia, penulis mendapat posisi divisi sebagai desainer, dimana pekerjaan dari posisi ini meliputi desainer grafis, perancangan aset isometrik, menganimasikan objek yang sudah dibuat pada proyek Power Point.

Pelaksanaan magang yang dijalani penulis di PT. Mitra Mapan Mulia (Mitrabrand), berada dalam Divisi Digital Meda. Proyek-proyek yang dikerjakan, masuk dalam lingkup pengolahan visual maupun audio; dimana masuk dalam cakupan editor gambar bergerak hingga desainer grafis. Sesuai dengan disiplin ilmu yang dipelajari dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang masuk dalam peminatan jurusan Komunikasi Visual Multimedia. Cakupan acara yang diadakan/dikelola adalah atas dasar memperkuat branding suatu lembaga/perusahaan, baik dalam hal sosialisasi maupun hiburan. Sama halnya dengan acara, cakupan produksi adalah pembuatan produk sebagai representasi branding suatu lembaga/komunitas/perseorangan yang diimplementasikan pada media elektronik luar dan dalam jaringan.

Penulis yang mana memilih peminatan jurusan Komunikasi Visual Multimedia, terbilang sesuai dengan apa yang penulis jalani dalam program Magang Mandiri PKKMM ini. Terlebih penulis berada dalam Divisi Digital Media. Sedangkan proyek dalam hal produksi mencakup pembuatan Video Explainer, Presentasi Interaktif, serta proses penyusunan gambar diam maupun bergerak yang harus mencerminkan identitas branding secara konsisten.

1.3 Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Tujuan

1. Meningkatkan keterampilan dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan.
2. Meningkatkan pengetahuan mahasiswa terhadap dunia kerja profesional, serta memberikan wawasan mengenai hal-hal terbaru di dalam industri tersebut.
3. Memperluas jaringan relasi mahasiswa, sehingga memberikan peluang kerja yang lebih besar kepada mahasiswa di masa depan.
4. Mempersiapkan mahasiswa untuk lebih siap ketika hendak memasuki dunia kerja profesional.
5. Meningkatkan keterampilan lunak mahasiswa, seperti kepemimpinan, kemampuan sosial, berpikir kritis dalam dunia kerja profesional.
6. Membantu mahasiswa untuk mengetahui minat, sehingga dapat membuat keputusan karir yang sesuai dengan visi misi pribadi mahasiswa.

Manfaat

1. Mengetahui, memahami, dan mengalami secara langsung bagaimana keadaan dalam dunia kerja profesional.
2. Mendapat kesempatan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja profesional.
3. Mendapat kesempatan untuk mengetahui minat dan bakat yang dapat mempermudah dalam pemilihan karir
4. Menambah portofolio yang berguna untuk pemilihan karir di masa depan.