

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang, media sosial telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Media sosial tidak hanya digunakan untuk berinteraksi dengan teman-teman dan keluarga, tetapi juga sebagai *platform* untuk menyampaikan pesan-pesan sosial. Di sisi lain, desain grafis memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi cara pesan-pesan diterima dan dipahami oleh pengguna media sosial.

Media sosial memberikan *platform* yang luas dan akses mudah kepada khalayak luas yang memungkinkan untuk menjangkau orang-orang baik untuk bersedekah. Media sosial memungkinkan organisasi amal, yayasan atau individu untuk mencapai sasaran pengguna yang lebih besar dan beragam daripada yang selama ini dicapai melalui cara tradisional. Namun, untuk mencapai sasaran target yang luas di media sosial, dibutuhkan desain grafis. Dengan desain grafis yang tepat, pesan-pesan sosial seperti pentingnya bersedekah, membantu mereka yang membutuhkan, dan dampak positif dari tindakan sosial tersebut dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan emosional.



Gambar 1 Logo Yayasan Rumah Generasi Pemenang

Dalam hal ini, Yayasan Rumah Generasi Pemenang adalah salah satu penggerak di bidang sosial yang mengedukasi pengguna media sosial dengan konten-konten mereka untuk bersedekah. Yayasan Rumah Generasi Pemenang atau RGP adalah sebuah lembaga sosial yang berfokus pada anak-anak yatim dan kaum dhuafa, dan sudah dipastikan kredibilitasnya dalam mengajak bersedekah melalui media sosial. RGP mengedukasi dengan konten grafis yang menginspirasi dan mengkomunikasikan pesan-pesan mengenai urgensi bersedekah kepada masyarakat. Banyak program yang dijalani oleh RGP setiap tahunnya, guna memberikan santunan berupa bantuan hidup ke masyarakat kurang mampu.

Salah satu media visual yang digunakan Yayasan Rumah Generasi Pemenang untuk mempromosikan program kebajikanannya adalah dengan ilustrasi. Ilustrasi adalah alat informasi, alat penyampaian opini, sebagai alat bercerita, alat persuasi, bagian dalam desain dan yang terakhir adalah sebagai identitas (Ii and Teori, 2009). Dengan ilustrasi, misi dapat disampaikan secara menarik dan mudah dimengerti dengan menggunakan gambar atau ilustrasi yang relevan. Hal ini juga dapat digunakan untuk memvisualisasikan dampak positif yang telah dicapai oleh RGP. Ini dapat melibatkan penggunaan foto, maskot, infografik dan ilustrasi lainnya untuk menunjukkan kontribusi positif RGP dalam masyarakat

Dengan dibuatnya laporan ini penulis berharap dapat memberi kontribusi dalam konten ilustrasi sebagai stok aset konten agar tujuan memberikan informasi kebaikan terus berjalan walaupun penulis sudah menyelesaikan masa magang di RGP. Dengan karya yang menarik diharapkan dapat berguna dan sesuai dengan efisiensi konten dalam misi kebaikan khususnya mengajak pengguna media sosial untuk senantiasa berdonasi/bersedekah lewat RGP yang nanti akan disalurkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dhuafa dan yatim piatu binaan.

1.2 Lingkup

Melalui program PKKM, Yayasan Rumah Generasi Pemenang membuka tiga divisi magang bagi mahasiswa, yakni:

1. Divisi Media: berfokus pada konten-konten untuk keperluan media, seperti media cetak dan media digital.
2. Divisi Sosial: berfokus dalam kegiatan sosial masyarakat yaitu seperti turun ke lapangan untuk berbagi sembako gratis untuk pedagang atau masyarakat dhuafa.
3. Divisi Edukasi: berfokus pada konten edukasi melalui media sosial. Konten yang disajikan biasanya terkait dengan isu terkini yang *viral*.

Posisi magang yang ditempati oleh penulis adalah sebagai anggota di divisi media. Secara rinci, penulis dan peserta magang divisi media akan di petakan kembali sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dalam hal ini, penulis bertanggung jawab dalam semua pembuatan desain ilustrasi untuk aset konten baik digital maupun cetak. Selain itu, penulis juga mendapatkan beberapa *task* tambahan seperti konten feed, dan juga editing video.

1.3 Tujuan

Dalam pelaksanaan magang di Yayasan Rumah Generasi Pemenang terdapat tujuan yang sesuai dengan keahlian masing-masing yang harus dikembangkan dan diraih oleh setiap peserta magang. Adapun tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

- Melatih peserta agar dengan cepat dapat mempelajari hal baru dan mudah beradaptasi dengan perubahan.
- Melatih peserta untuk senantiasa bersosialisasi dengan masyarakat tanpa pandang bulu.
- Mengajak peserta untuk melakukan kebiasaan baik seperti membantu anak yatim/piatu, kaum dhuafa dan senantiasa taat dan beribadah kepada Allah SWT.
- Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk meningkatkan skill dan pemahaman tentang penyampaian informasi yang baik dengan memanfaatkan skill yang ada.