

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain komunikasi visual merupakan disiplin ilmu yang menyoroti pentingnya pengalaman langsung yang berfokus pada teori dan praktik. Oleh karena itu pada kurikulum semester enam ini, diupayakan untuk memilih program praktik yang dapat diambil oleh setiap mahasiswa yang ingin melanjutkan ke jenjang praktek kerja lapangan. Tujuan dari program ini adalah mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan akademis pengetahuan, memperluas jaringan profesional, dan meningkatkan keterampilan yang relevan di industri kreatif.

Magang Mandiri MBKM merupakan salah satu upaya yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar di luar kampus. Mahasiswa bisa mencari dan melakukan magang secara mandiri di berbagai perusahaan atau organisasi. Pada program magang MBKM ini mahasiswa dapat fleksibel dalam memilih kebutuhan dan minat. Pada saat yang bersamaan pula Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur menuntun mahasiswa yang mengikuti magang MBKM dengan memberi sistem mata kuliah konversi dan sistem inisiasi yang disesuaikan dengan penjurusan masing-masing mahasiswa. Magang MBKM Mandiri ini menuntun mahasiswa dalam mengomunikasikan *branding*, ketertarikan minat bakat lewat industri kerja yang nyata lewat kegiatan magang.

Pada masa magang ini, berkesempatan untuk bekerja *fulltime* di PT. Sentra Vidya Utama sebagai tempat magang program MBKM. Perusahaan ini menyediakan peluang dalam teknologi informasi yang berfokus pada penyediaan solusi teknologi untuk institusi pendidikan tinggi berbasis *cloud*. PT Sentra Vidya Utama juga membantu dalam meningkatkan keilmuan yang lebih dinamis dibidang *Digital marketing* dan pada kesempatan ini berpartisipasi menjadi *Motion graphic designer* yang ikut serta membantu jalannya *marketing* di PT. Sentra Vidya Utama. Harapannya pada program magang ini adalah dapat meningkatkan potensi, skill dan menuangkan idenya lewat PT. Sentra Vidya Utama.



Gambar 1. 1 Logo PT. Sentra Vidya Utama
(sumber : dokumen perusahaan, 2025)

PT. Sentra Vidya Utama (SEVIMA) adalah perusahaan konsultan dan pengembang Teknologi Informasi yang didirikan pada tahun 2004 di Surabaya, Jawa Timur, Indonesia yang bergerak di bidang Teknologi Pendidikan (*EdTech*). Perusahaan ini berfokus pada penyediaan solusi terintegrasi tata kelola perguruan tinggi, dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan akademik melalui layanan berbasis *cloud* yang dipercaya oleh 1.200+ perguruan tinggi. 22 tahun SEVIMA konsisten dalam mendukung transformasi *digital* perguruan tinggi.

Era teknologi dan *bigdata* saat ini terdapat beberapa fakta tentang perguruan tinggi di Indonesia, terdapat 6.599 perguruan tinggi di Indonesia yang bersaing ketat mendapatkan mahasiswa baru yaitu sama dengan 52% dan hanya 4,2% perguruan tinggi di Indonesia meraih akreditasi unggul, sementara 69,7% belum tercatat di PDDIKTI (dikutip dari *compro* Sevima). Hal ini menuntut kampus untuk bisa menyediakan semua akses dan layanan terhadap semua seperti mahasiswa, dosen, manajemen secara cepat, terintegrasi dan kapanpun dibutuhkan. Mulai dari penyampaian materi perkuliahan dari modul Edlink di SEVIMA Platform sampai kepada jadwal perkuliahan dan mengajar yang bisa diakses dosen melalui modul SiakadCloud.

Dengan tagline *#RevolutionizedEducation* dan dukungan dari 270+ tenaga asli profesional, SEVIMA berhasil meraih visi dalam merevolusi pendidikan di Indonesia. Dengan data 100% berhasil bertransformasi *digital*, 3 Juta pengguna dosen dan mahasiswa, 9 dari 10 Mitra sukses melakukan pelaporan 100%. SEVIMA Platform sendiri telah terdaftar dan tersertifikasi mulai dari TKDN Indonesia, KOMINFO, KAN,

Direktoral Jendral Kekayaan Intelektual dan AWS Partner. Dengan dukungan Infrastruktur kelas dunia dan support *Amazon Web Services (AWS)* Membuat kehandalan layanan *Cloud Computing SEVIMA platform* belum dapat ditandingi di Indonesia sebagai market leader dengan 3 juta *user* dan 1.200 kampus.

1.2 Lingkup Magang

Dalam proses Magang Mandiri MBKM di PT. Sentra Vidya Utama selama kurang lebih lima bulan, penulis selaku pemegang ditempatkan pada tim *digital marketing* (Tim Thor) dan pada kesempatan ini penulis berpartisipasi menjadi *Motion graphic designer* yang ikut serta membantu jalannya *marketing* di PT. Sentra Vidya Utama. Pada tim *digital marketing* ini rekan setim saling membagi tugas dengan divisi *graphic designer*, dan *videographic designer* dimana rekan setim menjadi eksekutor lapangan pada setiap proyek perusahaan. Lini masa magang mandiri MBKM ini akan berfokus pada pengerjaan media video, terutama pada *Motion graphic*. Kegiatan ini mengajari bagaimana memproduksi konten video melalui aplikasi yang profesional yaitu, Adobe After effect, dan Premiere Pro. Di kegiatan inilah mendapat kesempatan untuk dibimbing dan ilmu yang banyak dalam pre produksi, produksi, dan pasca produksi pada bidang videografi.

1.3 Tujuan Magang

Program magang mandiri selama satu semester ini, sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan *softskill* hingga *hardskill*. Magang ini juga menambah wawasan dalam membantu pemenuhan media audio visual/ konten yang diperlukan oleh tim *digital marketing*. Program magang MBKM ini memberikan pengalaman langsung dalam memahami dan terlibat secara aktif dalam berbagai proses yang terjadi di industri kreatif, mulai dari perancangan hingga eksekusi sebuah konten. Selain itu, program magang ini juga menjadi wadah bagi penulis dalam mempertemukan teori yang telah dipelajari khususnya dalam bidang desain komunikasi visual yaitu multimedia.

Keterlibatan pada tim *digital marketing* (Tim Thor) membawa diri lebih aktif dan berani dalam pengambilan proyek video, seperti konten youtube, video konten instagram, sampai keperluan syuting video lapangan. Pada magang ini, penulis juga diberi kesempatan untuk belajar memanfaatkan penggunaan *artificial intelligence*, mulai dari *prompt*, media foto, hingga video. Tentu saja penggunaan *artificial intelligence* ini memerlukan batasan, dan keperluan yang didasari oleh etika dan pemahaman. Pada penggunaan ini, penulis berkesempatan untuk memakai berbagai macam *platform Gen-AI* dengan tujuan permintaan dari tim *digital marketing* dan perusahaan. Penggunaan *artificial intelligence* ini juga penulis serta rekan setim kreatif diawasi oleh mentor profesional di bidangnya, sehingga sedikit kemungkinan kesalahan dalam pemakaian *Gen-AI* yang dipakai, seperti unsur sara, pornografi, dan hal-hal menyimpang lainnya.

Lebih dari itu, program magang ini juga memberikan kontribusi hasil yang signifikan bagi kegiatan didunia pendidikan, khususnya pada kebutuhan industri dengan kurikulum akademik atau MBKM di era *digital*. Dengan pengalaman yang didapatkan, diharapkan untuk mampu membawa perspektif baru ke dalam proses pembelajaran di kampus, sekaligus menjadi mahasiswa yang mendorong inovasi manfaat *artificial intelligence* dan keberlanjutan dalam industri kreatif khususnya bidang multimedia dan *video production*.