

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia merupakan program studi yang mempelajari seluk beluk industri teknologi rekayasa multimedia guna mempersiapkan mahasiswa-mahasiswa menghadapi dunia kerja. Hal tersebut didukung dengan program pelaksanaan magang 2 semester Fakultas Ilmu Terapan Telkom University. Oleh karena itu penulis ikut dalam program magang 2 semester ini dengan mendaftar di perusahaan PT. Tabel Data Informatika yang bertempat di Kota Bandung. Dengan Posisi multimedia, penulis melaksanakan pelaksanaan magang selama 10 bulan dari bulan Juli 2022 sampai bulan Mei 2023. Adapun beban kerja dengan posisi tersebut yakni pembuatan konten video atau gambar untuk keperluan media sosial, pembuatan aset-aset digital perusahaan berupa animasi, desain, video dan latar presentasi, desain aset ilustrasi, logo, dan *icon* situs web, video infografis produk perusahaan, *flyer*, dokumentasi video dan gambar, serta desain hal-hal lain yang dibutuhkan perusahaan.

PT. Tabel Data Informatika sebagai perusahaan konsultasi teknologi informasi memiliki kebutuhan aset-aset digital dengan fungsi yang beragam. media sosial Instagram dan Linkedn berupa konten-konten yang informatif baik tentang perusahaan, dunia teknologi, dan produk perusahaan. Sebelumnya *branding* media sosial perusahaan PT. Tabel Data Informatika belum terkonsep dengan maksimal, baik secara desain maupun isi konten. Selain itu PT. Tabel Data Informatika membutuhkan dokumentasi untuk setiap agenda dan acara sebagai arsip perusahaan, konten media sosial dan bentuk kesahihan informasi. Selain itu ada beberapa proyek *website* perusahaan yang membutuhkan aset-aset animasi ilustrasi, ornament, logo, dan *icon*. Dengan adanya divisi multimedia, pengerjaan aset-aset dan dokumentasi tersebut dapat terlaksana dengan hasil berupa desain grafis, gambar, dan video.

1.2 Rumusan Masalah

1. PT. Tabel Data Informatika membutuhkan desain grafis yang dapat digunakan untuk kebutuhan postingan media sosial, aset proyek website, desain alat—alat kantor, dan file presentasi kantor.
2. PT. Tabel membutuhkan aset video atau gambar dengan kualitas baik sehingga dapat diolah dan menjadi arsip dokumentasi perusahaan.
3. PT. Tabel Data Informatika membutuhkan video untuk diunggah di media sosial perusahaan dan sebagai bahan presentasi perusahaan.

1.3 Tujuan

1. Menghasilkan desain grafis yang dapat digunakan untuk kebutuhan postingan media sosial, aset proyek website, desain alat—alat kantor, dan file presentasi kantor sesuai arahan.

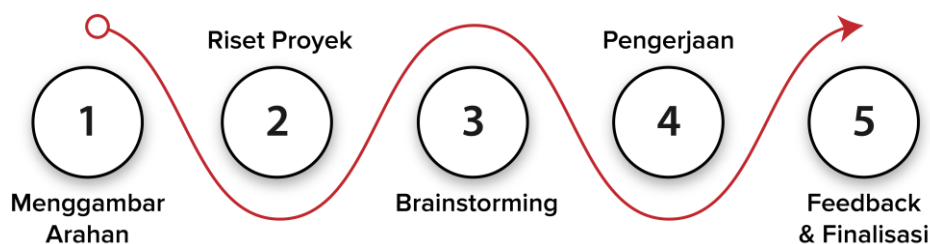
2. Mendapatkan video atau gambar yang didokumentasi dengan kualitas gambar yang baik dan dapat diolah untuk kebutuhan selanjutnya.
3. Menghasilkan hasil penyuntingan audio video dengan kualitas gambar yang baik sesuai arahan dan dapat digunakan untuk keperluan postingan media sosial dan presentasi.

1.4 Batasan Masalah

1. Hasil pembuatan aset-aset tidak mengandung unsur yang dapat menyinggung SARA.
2. Hasil desain grafis, pengambilan video & gambar, penyuntingan audio video serta animasi menjadi milik mutlak perusahaan dan tidak boleh digunakan untuk kepentingan di luar perusahaan.
3. Hasil pembuatan desain grafis dan penyuntingan audio video harus menyertakan identitas perusahaan seperti logo dan nama perusahaan.

1.5 Metode Pengerjaan

Pengerjaan kebutuhan aset-aset dan penyuntingan audio video menggunakan metode pengerjaan "*Graphic Design Process*". Terdapat 7 proses secara teori, namun secara praktek pengerjaan selama magang menjadi 5 tahapan. Gambar 1.1 dibawah akan menggambarkan tahapan-tahapan yang di laksanakan.[1]



Gambar 1. 1 Alur Metode pengerjaan

1.5.1 Menggambar Arahan

Tahapan pertama merupakan tahapan pendelegasian tugas kepada divisi multimedia. Dalam arahan terdapat beberapa detail-detail mendasar dari pekerjaan yang akan dilakukan.

1.5.2 Riset Proyek

Tahapan selanjutnya adalah melakukan riset akan kebutuhan proyek. Riset yang dilakukan mencakup inspirasi pekerjaan di internet, melakukan penyesuaian pekerjaan dengan yang dibutuhkan perusahaan, serta mengumpulkan aset-aset digital penunjang pekerjaan.

1.5.3 Brainstroming

Brainstroming merupakan tahapan pengumpulan ide dari pemberi arahan, klien, dan juga rekan satu divisi. Ide-ide yang akan dikumpulkan sehingga dapat dieksekusi ke tahap selanjutnya.

1.5.4 Pengerjaan

Pengerjaan merupakan tahapan pembuatan aset ataupun melakukan kegiatan penyuntingan audio video.

1.5.5 Feedback & Finalisasi

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dimana hasil pekerjaan akan ditinjau dan diberi masukan dan kemudian difinalisasikan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1 menampilkan jadwal pengerjaan selama melaksanakan kegiatan magang dari bulan Juli 2022 sampai bulan Oktober 2022.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan Magang dari Bulan Juli 2022 sampai Bulan Oktober 2022.

No.	Kegiatan	Juli				Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Media Sosial																
2.	Dokumentasi																
3.	Website Digivet-MR																
4.	Website SIWIK																
5.	Website Portal Istana																
6.	Website Bank WBS																
7.	Desain Peralatan Kantor																
8.	Penyuntingan Audio Video																

Tabel 1.2 menampilkan jadwal pengerjaan selama melaksanakan kegiatan magang dari bulan November 2022 sampai bulan Februari 2023.

Tabel 1. 2 Jadwal Pengerjaan Magang dari Bulan November 2022 sampai Bulan Februari 2023.

No.	Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Media Sosial																
2.	Dokumentasi																
3.	Website Digivet-MR																
4.	Website SIWIK																
5.	Website Portal Istana																
6.	Website Bank WBS																
7.	Desain Peralatan Kantor																
8.	Penyuntingan Audio Video																

Tabel 1.3 menampilkan jadwal pengerjaan selama melaksanakan kegiatan magang dari bulan Maret 2023 sampai bulan Mei 2023.

Tabel 1. 3 Jadwal Pengerjaan Magang dari Bulan Maret 2023 sampai Bulan Mei 2023.

No.	Kegiatan	Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Media Sosial	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.	Dokumentasi												
3.	Website Digivet-MR												
4.	Website SIWIK	■	■	■									
5.	Website Portal Istana					■	■	■	■				
6.	Website Bank WBS							■					
7.	Desain Peralatan Kantor										■		
8.	Penyuntingan Audio Video												