

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang, teknologi semakin maju dan semakin banyak peminatnya. Mulai dari internet yang hanya bisa diakses oleh beberapa orang hingga semakin banyak yang menggunakan internet yang mempunyai banyak layanan. Ditambah dengan adanya *smartphone* yang membantu manusia untuk bisa mengakses internet dimana saja tanpa kesusahan. Internet bisa menghubungkan banyak orang dari tempat yang jauh karena itu terciptalah media sosial. Media sosial merupakan sebuah media untuk bersosialisasi dengan orang lainnya dan dilakukan secara online yang memungkinkan setiap manusia bisa saling berinteraksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Nimda,2012). Sudah banyak orang yang menggunakan media sosial, bahkan sekarang banyak perusahaan yang menggunakan media sosial untuk mempromosikan produk mereka. Salah satu media sosial yang paling banyak di pakai adalah Instagram.

Diliput dari Kompas.com, sampai November 2019 pengguna aktif Instagram sudah mencapai 61.610.000 akun (Wahyunanda, 2019), itu artinya nyaris seperempat dari penduduk Indonesia adalah pengguna Instagram. Pengguna yang paling banyak bergender perempuan yang sekitar 50,8% dan pria mencapai 49,2%. Untuk usia yang paling banyak menggunakan Instagram berkisar antara 18-24 tahun, diperkirakan sekitar 23 juta pengguna. Selain itu ada juga yang berusia 25-34 tahun, yang lebih sedikit penggunaanya. Berdasarkan presentase itulah banyak perusahaan yang memilih untuk menggunakan media sosial Instagram sebagai pilihan untuk mempromosikan produk atau jasa mereka. Mulai dari menunjukkan sebuah gambar dengan adanya tulisan sampai gambar yang bisa bergerak atau yang disebut sebagai *motion graphic*.

Motion graphic atau kadang kala bisa disebut juga sebagai *motion design*, dapat diartikan sebagai grafik yang bergerak atau tidak statis (Drips, 2021). *Motion graphic* sendiri lahir sekitar tahun 1940 melalui karya eksperimental oleh Oskar Fischinger dan Norman McLaren. Lalu akhirnya dikenalkan ke mata publik secara besar-besaran sekitar tahun 1950 oleh desainer luar biasa seperti Saul Bass, Maurice Binder, dan Pablo Ferro. Selain itu film yang dibuat oleh mereka masih menjadi referensi dan juga inspirasi utama untuk desainer *motion graphic* dan pakar perfilman. Cara baru bermain dengan kata-kata dan elemen grafis yang belum pernah diketahui sebelumnya menjadi titik masuk popularitas *motion graphic*, sampai mencapai bioskop dan TV arus utama. Seiring

perkembangan zaman, mulai munculnya program-program khusus yang mempermudah dalam membuat *motion graphic*. Sehingga *motion graphic* sudah bukan lagi menjadi hal yang langka untuk ditemui dan banyak orang yang bisa membuat *motion graphic* dengan lebih mudah. Dengan memilih *motion graphic* sebagai salah satu cara untuk mempromosikan juga mendapatnya sebuah keuntungan baik pada sisi perusahaan dan juga orang yang melihat. *Motion graphic* menyertakan gambar/ *visual* dan juga *text/ verbal* yang akan muncul sesuai keinginan/ informasi yang ingin diberitakan. Dengan durasi waktu yang tepat, orang lain bisa menangkap informasi yang ingin disampaikan menggunakan metode *motion graphic*.

1.2 Batasan Masalah

Ada pun beberapa batasan masalah yang dialami penulis selama melangsungkan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Arsa Boga, sebagai berikut:

- a. Penulis bergabung di bagian *motion graphic* di Arsa Boga
- b. Penulis melaksanakan magang selama empat bulan di Arsa Boga yang dimulai dari 8 Juli 2021– 11 November 2021

1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari dilaksanakannya Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Arsa Boga yang hendak dicapai, sebagai berikut:

- a. Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan agar mahasiswa siap untuk bekerja di lingkup dunia kerja yang sesungguhnya dan mempraktikkan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan
- b. Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan untuk menjalin hubungan baik antar mahasiswa dan pihak lain, khususnya kepada pihak Arsa Boga
- c. Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan untuk memenuhi syarat mata kuliah Praktik Kerja Lapangan (PKL)
- d. Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu syarat kelulusan di Universitas Ma Chung, Malang

1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Melalui Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah dilaksanakan diharapkan mampu memberikan berbagai manfaat bagi mahasiswa, bagi Universitas Ma Chung, dan bagi Arsa Boga, sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Mahasiswa

Manfaat yang didapatkan bagi mahasiswa sebagai berikut:

- a. Dengan dilaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) diharapkan mahasiswa mampu memahami ruang lingkup dunia kerja
- b. Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan wadah untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan
- c. Melalui Praktik Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa dapat belajar berkomunikasi dengan orang baru
- d. Sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Ma Chung

1.4.2 Bagi Universitas Ma Chung

Manfaat yang didapatkan bagi Universitas Ma Chung sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan Universitas Ma Chung di kalangan masyarakat
- b. Universitas Ma Chung mampu membangun hubungan lebih luas dengan pihak yang berkaitan dengan dunia kerja
- c. Membuat alumni dari Universitas Ma Chung menjadi pribadi yang terampil dalam melakukan pekerjaan setelah menjalani Praktik Kerja Lapangan (PKL)

1.4.3 Bagi Arsa Boga

Manfaat yang didapatkan bagi Arsa Boga

- a. Mahasiswa dapat membantu dalam menyelesaikan persoalan dalam perusahaan sesuai dengan bidang yang ditekuni
- b. Perusahaan mendapatkan hasil motion graphic yang bisa menjadi aset untuk kedepannya
- c. Perusahaan mampu mempromosikan produk lebih baik dengan konten yang telah dirancang oleh mahasiswa magang