

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Penulis melaksanakan Magang MBKM sebagai jalur lulus dari jurusan D4 Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia pada mitra OK OCE Indonesia yang merupakan salah satu organisasi penyedia lapangan pekerjaan dan juga pelatihan serta pendampingan kepada UMKM selama kurang lebih empat bulan. OK OCE Indonesia didirikan oleh bapak Sandiaga Salahuddin Uno dan Indra Uno yang mempunyai misi ekonomi yang mengutamakan rakyat, adil, makmur, berkualitas dan berwawasan lingkungan; mendorong penciptaan wirausaha baru melalui gerakan OK OCE dengan membangun pusat kewirausahaan di tingkat kecamatan untuk memperkuat produk-produk UMKM; serta menciptakan lapangan kerja sebanyak-banyaknya dengan mengutamakan tenaga kerja lokal. OK OCE Indonesia sendiri diketuai oleh bapak Iim Rusyamsi dalam struktur organisasinya. Dalam kegiatan magang kali ini, posisi yang diberikan yaitu sebagai pembuat desain dan konten digital yang ditempatkan pada *digital learning division*. Untuk menjalankan programnya, OK OCE Indonesia terutama pada *digital learning division* membutuhkan pembuatan desain dan konten digital yang menarik, unik dan kekinian sebagai sarana penyampaian informasi dan juga bisa menggaet para pencari kerja dan UMKM untuk berpartisipasi dalam program pelatihan dan pendampingan yang telah disusun oleh OK OCE Indonesia.

Desain dan konten digital akan direpresentasikan dalam bentuk pelatihan atau *workshop*, dua video menarik (reels instagram) dan lima belas foto berbentuk *flyer* yang akan diunggah pada laman sosial media Instagram OK OCE Youth. OK OCE Youth merupakan nama penggerak dibawah naungan OK OCE Indonesia. Menurut Kotler dan Keller, sosial media adalah cara konsumen membagikan informasi seperti gambar, audio, video, teks kepada orang lain dan perusahaan ataupun sebaliknya.[1] Melalui pembuatan digital konten dan desain di sosial media, diharapkan akan lebih mudah menjangkau masyarakat awam dan banyak UMKM serta pencari kerja mendapatkan informasi dan tertarik untuk mengikuti program pelatihan dan pendampingan OK OCE Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat desain dan konten digital yang menarik, unik dan kekinian untuk sosial media Instagram OK OCE Youth?
2. Bagaimana membuat desain dan konten digital diaplikasikan sebagai media penyampaian informasi di Instagram OK OCE Youth?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dan manfaat dalam mengikuti program Magang MBKM ini adalah:

1. Memberikan konten yang menarik, menggambarkan program pelatihan dan pendampingan yang dijalankan OK OCE Indonesia.
2. Desain yang menarik, unik dan kekinian dapat menjadi media penyampaian informasi di akun Instagram OK OCE Youth.
3. Pembuatan desain dan konten digital ini diharapkan dapat bermanfaat untuk para UMKM dan pencari kerja yang membutuhkan pelatihan dan pendampingan bisnis berkelanjutan.

## 1.4 Batasan Masalah

1. OK OCE Indonesia memberikan kepercayaan sepenuhnya untuk melakukan pekerjaan pembuatan desain dan konten digital ini dikarenakan sesuai dengan mata kuliah yang berhubungan dengan desain dan editing.
2. Digital desain dan konten digital akan dalam bentuk pelatihan atau *workshop*, video menarik dan foto berbentuk *flyer* yang akan diunggah di halaman sosial media Instagram OK OCE Youth.

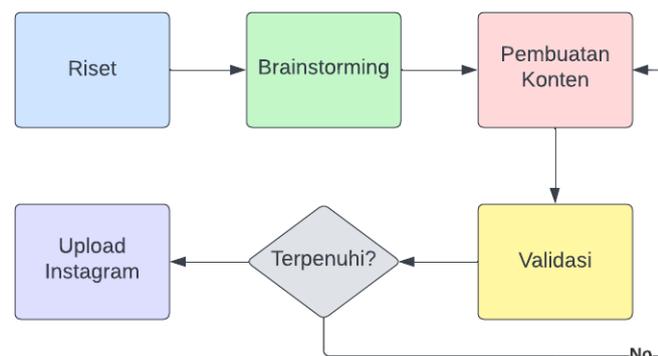
## 1.5 Definisi Operasional

1. Konten digital dibuat sebagai sarana penyampaian informasi dari OK OCE Indonesia dalam bentuk video. Konten ini bergantung pada kegiatan magang yang dilakukan di mitra OK OCE Indonesia.
2. Desain dibuat sebagai sarana penyampaian informasi dari OK OCE Indonesia dalam bentuk foto berbentuk *flyer*. Desain ini bergantung pada kegiatan magang yang dilakukan di mitra OK OCE Indonesia dan hari besar yang telah ditentukan.

## 1.6 Metode Pengerjaan Konten Digital

Pengerjaan konten disesuaikan dengan ditematkannya penulis di *digital learning division*.

Gambaran pengerjaan terdapat pada Gambar 1.1



Gambar 1. 1 Metode Pengerjaan Konten

### 1.6.1 Riset

Riset dilakukan dengan melihat trend yang sedang berkembang di masyarakat. Tujuan melakukan analisis trend ialah, bisa menentukan target pasar atau *audience* yang akan dituju dan melihat apakah trend tersebut bisa menunjang penyebaran informasi mengenai pelatihan dan pendampingan UMKM serta pencari kerja oleh OK OCE Indonesia.

### 1.6.2 Brainstorming

*Brainstorming* berarti berdiskusi dan tukar pendapat bersama team terkait dan mentor, membahas mengenai konten apa yang harus dibuat secara lebih spesifik.

### 1.6.3 Pembuatan Konten Digital

Pembuatan konten dilakukan sesuai dengan hasil riset dan *brainstorming* bersama team terkait. Pembuatan konten digital menggunakan Adobe Premiere Pro yang merupakan salah satu *software* pendukung untuk editing video.

### 1.6.4 Validasi

Memastikan kembali konten yang telah dibuat kepada mentor. Konten yang dibuat harus sesuai standar informasi program yang ada di OK OCE Indonesia ataupun UMKM yang di dampingi oleh OK OCE Indonesia.

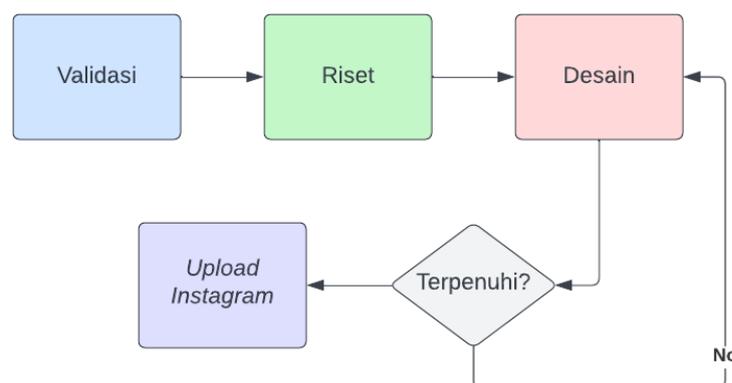
### 1.6.5 Upload Instagram

Konten digital yang sudah memenuhi standar, akan diunggah di halaman sosial media Instagram OK OCE Youth sesuai dengan konten yang tersedia atau telah dibuat sebelumnya.

## 1.7 Metode Pengerjaan Desain Grafis

Pengerjaan desain disesuaikan dengan ditempatkannya penulis di *digital learning division*.

Gambaran pengerjaan terdapat pada Gambar 3.2



Gambar 1. 2 Metode Pengerjaan Desain

### 1.7.1 Validasi

Validasi disini berhubungan dengan penyampaian informasi yang akan dibuat dan membutuhkan desain sebagai media penyalurnya. Validasi dilakukan dengan memastikan

tetap dengan standar informasi program pelatihan dan pendampingan yang ada di OK OCE Indonesia. Selain program pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan oleh OK OCE Indonesia, desain juga memuat hari-hari besar atau hari penting nasional.

### 1.7.2 Riset

Riset memperhatikan unsur-unsur penyempurna desain seperti *layout*, tata letak, warna, komponen tulisan dan lain sebagainya. Riset juga digunakan untuk mencari informasi mengenai model desain yang sedang berkembang di era sekarang.

### 1.7.3 Desain

Pembuatan desain menggunakan bantuan *software* Adobe Illustrator dan Canva. Dua aplikasi tersebut dianggap sebagai salah satu *software* yang mudah dipahami dan tutorial nya dapat diakses secara mudah di internet.

### 1.7.4 Upload Instagram

Desain yang sudah memenuhi standar, akan diunggah di halaman sosial media Instagram OK OCE Youth sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan sebelumnya.

## 1.8 Jadwal Pengerjaan

Table 1. 1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4			
		M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4
1	Pengenalan kegiatan Magang MBKM																
2	Pengenalan mitra OK OCE Indonesia																

3	Pembagian tugas di <i>Digital Learning Division</i>																
4	Pembuatan Konten																
5	Pembuatan Desain																
6	Pembuatan dokumen PA																