

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Telkom Indonesia (Persero) Tbk (Telkom) adalah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak di bidang jasa layanan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan jaringan telekomunikasi di Indonesia. Dalam upaya bertransformasi menjadi *digital telecommunication company*, TelkomGroup mengimplementasikan strategi bisnis dan operasional perusahaan yang berorientasi kepada pelanggan (*customer-oriented*). Transformasi tersebut akan membuat organisasi TelkomGroup menjadi lebih *lean* (*ramping*) dan *agile* (*lincah*) dalam beradaptasi dengan perubahan industri telekomunikasi yang berlangsung sangat cepat. Organisasi yang baru juga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam menciptakan *customer experience* yang berkualitas. Telkom berusaha sesuai misinya dalam merealisasikan transformasi digital dengan cara memberikan pembaruan pada budaya perusahaan untuk semakin memajukan dan mendukung transformasi pola pikir, perilaku, keterampilan, dan keahlian yang berorientasi digital menggunakan tolak ukur sistem perusahaan yaitu AKHLAK [1]. Telkom mempunyai program dalam hal memajukan *future leader* khususnya *digital talent* yang ada di Indonesia, yakni program Digistar Connect yang telah dijalankan sejak tahun 2020.

Digistar Connect merupakan salah satu cabang dari program Digistar yang diinisiasi oleh divisi *Employer Branding* Telkom Indonesia. Program Digistar sendiri hadir dalam rangka menginkubasi para *future leader* khususnya *digital talent* yang ada di Indonesia. Program Digistar Connect dirancang untuk memfasilitasi siswa dan mahasiswa dari seluruh sekolah maupun universitas di Indonesia untuk mengetahui lebih jauh dan lebih dalam terkait dunia kerja khususnya di Telkom Indonesia. Digistar Connect adalah event interaktif yang memungkinkan peserta melihat dan memahami persiapan karir serta proses kerja di Telkom Indonesia, serta menghubungkan para *future digital leader* dengan Telkom melalui *roadshow* ke kampus-kampus, *sharing session*, *coaching*, *practice session* maupun *office tour*. Peran desain multimedia dalam program Digistar Connect memiliki implikasi yang signifikan. Desain multimedia tidak hanya melibatkan penciptaan konten visual dan audiovisual, tetapi juga berperan dalam menyusun setiap aspek konten, mulai dari tahap pra-acara hingga pasca-acara. Desain multimedia mencakup penggunaan berbagai elemen seperti teks, grafis, audio, video, dan animasi untuk menyampaikan informasi. Dengan demikian, desain multimedia tidak hanya meningkatkan estetika visual, tetapi juga menyajikan pengalaman yang terpadu dan berkesan bagi peserta, serta memastikan bahwa pesan dan tujuan program tersampaikan dengan jelas dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, rumusan masalah yang dapat penulis tarik adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat konten audiovisual untuk meningkatkan *awareness* terhadap program Digistar Connect.
2. Bagaimana cara memperkenalkan program Digistar Connect sebagai program yang menjembatani siswa dan mahasiswa untuk bisa mengenal dunia kerja di Telkom Indonesia.

1.3 Tujuan

Pada subbab ini dituliskan tujuan yang ingin dicapai dari pengerjaan proyek akhir. Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan dibuatnya konten audiovisual adalah agar siswa dan mahasiswa mengetahui informasi yang ada di dalam program *employer branding* dari Telkom Indonesia yaitu Digistar Connect.
2. Manfaat dari pengerjaan proyek akhir ini adalah memperkenalkan Digistar Connect ke siswa dan mahasiswa agar dapat melihat gambaran nyata dan mengetahui persiapan karir dan proses kerja secara langsung di Telkom Indonesia.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Adapun ruang lingkup proyek akhir adalah sebagai berikut :

1. Membuat desain poster pra-acara Digistar Connect menggunakan platform canva.
2. Membuat desain *playbook* pra-acara Digistar Connect menggunakan platform canva.
3. Membuat desain *rules of games* pra-acara Digistar Connect menggunakan platform canva.
4. Membuat desain *live report* pra-acara Digistar Connect untuk story Instagram menggunakan platform canva.
5. Membuat video animasi bumper pra-acara Digistar Connect untuk di hari acara menggunakan platform canva.
6. Membuat desain *merchandise* pra-acara Digistar Connect menggunakan platform canva.
7. Membuat desain *e-certificate* pasca-acara Digistar Connect menggunakan platform canva.
8. Membuat konten video recap acara di pasca-acara Digistar Connect X SMKN 1 Kabupaten Tangerang di reels Instagram menggunakan platform capcut.

1.5 Definisi Operasional

1. Digistar Connect

Digistar Connect merupakan salah satu cabang dari program Digistar yang diinisiasi oleh divisi *Employer Branding* Telkom Indonesia. Program Digistar sendiri hadir dalam rangka menginkubasi para *future leader* khususnya *digital talent* yang ada di Indonesia.

2. Konten Visual

Konten visual merupakan berbagai bentuk konten atau isi yang dapat dinikmati secara visual dalam sebuah media di dunia teknologi yang ada pada saat ini baik itu berupa foto, ilustrasi atau video [2].

3. Konten Audiovisual

Konten Audiovisual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar [7].

4. Canva

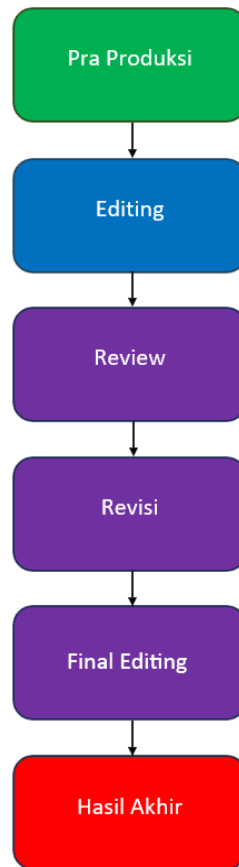
Canva adalah platform desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan memublikasikannya di mana pun [11]

5. CapCut

CapCut adalah platform kreatif *all-in-one* yang didukung oleh AI yang memungkinkan pengeditan video dan desain gambar di browser, Windows, Mac, Android dan IOS .

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam proses pembuatan konten visual & audiovisual untuk Digistar Connect by Telkom Indonesia, penulis menggunakan metode pengerjaan yang terdiri dari enam tahapan. Metode ini harus menyelesaikan terlebih dahulu tahapan pertama agar dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya.



Gambar 1. 1 Metode Pengerjaan

1.6.1 Pra Produksi

Penulis mengumpulkan semua elemen konten yang diperlukan, termasuk gambar, ilustrasi, video, dan *copywriting*, untuk memastikan konten yang dihasilkan lengkap, informatif, dan menarik bagi audiens yang ditargetkan.

1.6.2 Editing

Penulis telah mengumpulkan semua elemen konten yang diperlukan dan melanjutkan ke tahap penyatuan melalui editing yang teliti. Proses ini meliputi penyesuaian visual, pengaturan tata letak, penyuntingan teks, serta penyempurnaan aspek audio dan visual. Tujuannya adalah menghasilkan konten yang estetis, informatif, efektif, dan memenuhi standar kualitas tinggi, sehingga berdampak positif pada audiens.

1.6.3 Review

Tahap *review* melibatkan penilaian menyeluruh untuk memastikan kualitas, keakuratan, dan kesesuaian konten dengan tujuan. Ini mencakup pemeriksaan visual, teks, dan multimedia agar semuanya berfungsi dengan baik dan mendukung pesan.

1.6.4 Revisi

Setelah *review*, konten direvisi untuk memperbaiki kekurangan dan memastikan kesesuaian dengan instruksi Pembimbing Lapangan, sehingga mencapai standar yang diharapkan.

1.6.5 Final Editing

Tahap *final editing* menyatukan dan menyempurnakan semua elemen konten, memastikan tata bahasa, konsistensi gaya, tata letak, dan harmonisasi teks, gambar, dan multimedia, sehingga konten siap diposting dan digunakan saat acara berlangsung.

1.6.6 Hasil Akhir

Tahap akhir adalah finalisasi konten untuk publikasi. Konten yang telah melalui pra-produksi, *review*, revisi, dan editing akan diposting di media sosial seperti Instagram dan diunggah ke website resmi. Selain itu, konten akan digunakan saat acara, seperti video bumper. Proses ini memastikan semua elemen konten terintegrasi dan berfungsi optimal untuk menarik audiens, memberikan informasi, serta meningkatkan *engagement* dan pengalaman pengguna selama acara, sehingga mendukung kesuksesan acara dan komunikasi yang efektif.

1.7 Jadwal Pengerjaan

1.7.1 Jadwal Pekerjaan Madusem 2023

Tabel 1. 1 Jadwal Pekerjaan Madusem 2023

| No | Kegiatan | Waktu Pekerjaan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------------------------------|-----------------|---|---|---|---------|---|---|---|-----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|
| | | Tahun 2023 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Juli | | | | Agustus | | | | September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Digistar Connect x UAD | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Digistar Connect x UNDIP | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Digistar Connect x UCMC UNNES | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Digistar Connect x SMK Asta Mitra | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Digistar Connect x SMKN1 Kab. Tangerang | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| 6 | Kegiatan Lain | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Keterangan: • Hijau: Pra-Produksi • Biru: Editing • Ungu: *Review*, Revisi & *Final Editing* • Merah: Hasil Akhir • Abu-abu: Kegiatan Lain

1.7.2 Jadwal Pekerjaan Madusem 2024

Tabel 1. 2 Jadwal Pekerjaan Madusem 2024

| No | Kegiatan | Waktu Pekerjaan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------|---|---|---|----------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|--|--|--|--|--|--|
| | | Tahun 2024 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Januari | | | | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | |
| 1 | Digistar Connect x Binus University | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Digistar Connect x ITB | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Kegiatan Lain | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Keterangan: • Hijau: Pra-Produksi • Biru: Editing • Ungu: Review, Revisi & Final Editing • Merah: Hasil Akhir • Abu-abu: Kegiatan Lain | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |