



1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia saat ini berada pada era milenial atau era teknologi yang modern, hal itu dapat dilihat dari masyarakat Indonesia sendiri yang tidak dapat lepas dari hal-hal yang berhubungan dengan teknologi seperti penggunaan *handphone* atau *gadget* lainnya, penggunaan internet untuk kegiatan apapun mulai dari kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan sehari-hari. Media sosial pun sudah sangat berkembang dan sangat dibutuhkan oleh masyarakat baik di Indonesia maupun diluar negeri, contohnya yaitu aplikasi untuk mengirim pesan singkat seperti Line dan Whatsapp, aplikasi untuk berbagi foto maupun video seperti Facebook, Twitter dan Instagram, serta aplikasi untuk menonton berbagai macam video seperti Youtube.

Semakin pesatnya kemajuan di bidang teknologi informasi dalam era globalisasi ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu yang mendukung kemajuan teknologi informasi pada saat ini yaitu peningkatan kualitas pelayanan informasi dalam menyajikan informasi dan komunikasi secara luas. Salah satu cara menyajikan informasi dan komunikasi secara luas yaitu dengan sarana multimedia.

Multimedia adalah perpaduan antara komunikasi satu sama lain. Misalkan dalam hal meng dan menerima informasi, kini lebih efektif dilakukan dan lebih mudah dipahami. Dengan hadirnya elemen-elemen multimedia kini telah memperkuat informasi yang akan didapatkan. Multimedia merupakan penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif (Munir 2012).

PT Inspirasi Masuk Kampus adalah sebuah perusahaan yang bergerak sebagai platform pendidikan berbasis media sosial Instagram dan bergerak sebagai *event organizer* acara pada bidang pendidikan. Platform pendidikan yang berada di bawah naungan perusahaan ini telah memiliki kurang lebih empat puluh akun aktif Instagram yang masing-masing akun berisi ratusan ribu pengikut sebagai media informasi terkini mengenai perguruan tinggi. Selain sebagai platform pendidikan yang menghadirkan informasi dan realitas perjuangan masuk perguruan tinggi di Indonesia, PT Inspirasi Masuk Kampus juga sebagai *event organizer* acara yang menghadirkan solusi komprehensif bagi lulusan SMA/ sederajat menuju kampus impiannya melalui *event try out* Masuk Kampus, Seminar Motivasi Masuk Kampus, dan *Workshop* Masuk Kampus yang dihadiri oleh narasumber/ tokoh inspiratif di bidang nya masing-masing pada *event-event* tersebut.

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dibawahhi oleh divisi *marketing communication* Masuk Kampus. Kegiatan ini menghasilkan *motion graphic* tata cara pendaftaran *try out* Masuk Kampus. *Motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion*, elemen - elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup (Umam 2016). Oleh sebab itu jika peserta mengikuti *event try out* yang diadakan oleh Masuk Kampus harus mengetahui tata cara untuk mendaftarkan diri dan melakukan transaksi tiket yang dilakukan melalui *website event management* Masuk Kampus. Melalui *motion*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

