

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi di era yang semakin modern ini dapat berkembang dengan sangat pesat. Cepatnya perkembangan teknologi ini juga dapat berdampak pada perkembangan periklanan dan promosi. Namun dengan berkembangnya teknologi ini, memiliki arti bahwa setiap orang yang ingin menggunakan iklan dan promosi ini harus dapat mengimbangi kemajuan teknologi tersebut.

Menurut M Suyanto (2004), Periklanan merupakan salah satu tahap dalam pemasaran. Produk, barang atau jasa, baik penamaannya, pengemasannya, penetapan harga, berbagai produk tidak akan dapat mengalir secara lancar ke para distributor atau penjual. Proses pengiklanan ini dapat dilakukan secara *digital* maupun tradisional. Contoh periklanan yang dilakukan secara tradisional dapat berupa iklan *billboard*, koran, dan majalah. Sedangkan contoh periklanan yang dilakukan secara *digital* yaitu iklan yang berada di media digital seperti *youtube*, televisi, dan *internet*. Masing – masing metode periklanan pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing – masing seperti pada iklan tradisional, adalah jangkauan audiens yang lebih sempit dibandingkan iklan *digital*. Namun pada iklan *digital*, kekurangan yang didapati adalah proses pembuatan yang lebih rumit dan biaya yang lebih mahal. Kelebihan pada iklan tradisional dapat berupa proses pengerjaan yang lebih simpel dan kelebihan pada iklan digital merupakan hasil yang lebih interaktif dan menarik.

Dalam pembuatan iklan dan promosi digital ini, biasa ditemukan teknik yang dinamakan *motion graphics*. Menurut Al Boardman dalam artikelnya yang berjudul “What is *motion Graphics*?”, *motion graphics* merupakan suatu teknik digital yang menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, teks, *vector*, dan suara menjadi suatu video tunggal. Teknik ini banyak digunakan pada video – video iklan atau promosi, video edukasi, dan sebagainya

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan dari kerja praktek magang yang dilakukan oleh penulis selain untuk syarat kelulusan adalah untuk mengasah ilmu softskill dan hardskill dalam pekerjaan yang diberikan oleh perusahaan. Penulis juga berharap dengan mengikuti kerja praktek ini, penulis dapat menambah pengalaman lapangan dalam bekerja di suatu tim dan beradaptasi terhadap lingkungan pekerjaan. Maka dari itu, dengan melakukan kerja praktek ini, penulis dapat menambahkan portofolio dalam bidang yang ditekuni oleh penulis dan mengimplementasikan ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja praktek magang ini dilaksanakan selama 3 bulan, dimulai dari tanggal 10 Maret 2021 sampai tanggal 16 Juni 2021. Adapun tujuan dari pembuatan laporan ini adalah untuk melaporkan tentang hal yang telah dikerjakan selama 3 bulan semenjak hari pertama praktek magang ini dilaksanakan. Kerja praktek magang ini dilaksanakan di perusahaan Bernama GambaranBrand yang berlokasi di Grha Krisbiantoro, Jl. Bromo K 8, Cibubur, Jakarta Timur. Waktu bekerja dimulai dari pukul 09.30 pagi dan berakhir pada pukul 18.00 sore dengan waktu istirahat pada pukul 12.00 siang selama 1 jam. Namun apabila terdapat pekerjaan yang belum selesai, penulis biasa menyelesaikan pekerjaannya tersebut terlebih dahulu sebelum pulang sehingga waktu kepulangan bisa sampai pukul 20.00 – 21.00. Sehingga durasi kerja per hari pada normalnya adalah 7 Jam dan bila ada pekerjaan lembur, menjadi 10 Jam kerja.