

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebelum memulai program magang, penulis tentunya diberikan kesempatan oleh universitas untuk memilih dan mendaftarkan diri ke beberapa perusahaan. Terdapat 10 perusahaan yang menjadi pilihan penulis untuk dijadikan tempat magang, hal ini dilakukan dengan menyesuaikan ketentuan dari pihak kampus dalam mendaftarkan program magang. Namun, karena adanya keterbatasan tenggat waktu dan pada saat itu hanya ada satu perusahaan yang memberikan respon cepat yaitu Bracket & Co. Penulis akhirnya memutuskan untuk mengambil konfirmasi wawancara perusahaan tersebut yang telah dilakukan oleh Production House Bracket & Co sehingga menjadikan perusahaan ini sebagai pilihan penulis.

Bracket & Co sendiri merupakan sebuah rumah produksi (*production house*) yang berfokus pada produksi video komersil berupa iklan digital, *web series*, serta company profile video. Perusahaan ini memiliki hubungan dekat dengan berbagai perusahaan yang tentunya telah menjadi klien tetap seperti; Unilever, Indofood, Netflix, Nestle, Telkomsel, Mini Cooper, dan beberapa perusahaan lainnya baik domestik maupun eksternal. Dengan visi untuk memberikan dampak positif di Asia dalam industri kreatif, Bracket & Co selalu mengutamakan kepuasan klien dalam setiap proyeknya. Perusahaan ini juga memiliki situs web resmi yang menyajikan informasi lebih lanjut mengenai layanan dan portofolio milik mereka. Selain itu, perusahaan ini juga sedang mengembangkan anak perusahaan yaitu sebuah ahensi bernama Bisa Bisa Bisa Creative Strategist Bureau.

Dalam industri kreatif yang terus berkembang pesat, peran seorang desainer grafis gerak (*motion graphic designer*) dan desainer grafis (*graphic designer*) menjadi semakin penting dalam menghadirkan konten visual yang menarik, inovatif, serta memiliki daya tarik yang tinggi bagi para audiens. Dengan meningkatnya konsumen pada media digital saat ini, keterampilan desain yang di

padukan dengan *motion graphic* tentunya tidak hanya berfokus pada aspek teknis baik dalam segin penguasaan perangkat lunak untuk desain dan animasi, tentunya juga dalam proses perancangan awal, pemahaman mendalam tentang *story telling*, penentuan komposisi dari visual, psikologi warna, hingga tren industri kreatif yang terus memiliki perubahan. Hal ini tentunya diperlukan kemampuan dalam menggabungkan elemen-elemen tersebut secara harmonis sehingga dapat menciptakan konten yang tidak hanya tampil dengan estetika yang baik, namun dapat menyampaikan pesan kepada audiens yang melihatnya.

Dengan pengalaman magang yang terbagi menjadi dua lingkup pekerjaan sebagai seorang *motion graphic designer* di *Production House Bracket & Co* ini tentunya menjadi kesempatan yang sangat berharga bagi penulis untuk mengasah keterampilan tersebut dalam lingkungan profesional yang kompetitif dan inovatif. Program magang ini tentunya memberikan peluang untuk belajar serta terjun secara langsung dalam suatu proyek langsung di bawah bimbingan dari para profesional industri kreatif sehingga penulis dapat memahami alur kerja produksi konten digital dimulai dari tahap perancangan, proses eksekusi, hingga *post production*. Lewat program magang ini, penulis berharap dapat membangun kebiasaan dalam manajemen waktu yang baik, kebiasaan bekerja yang baik, serta mendalami penerapan desain grafis gerak dalam industri produksi video.

## **1.2 Tujuan Magang**

Selama penulis mengikuti pelaksanaan magang selama tiga setengah bulan, pelaksanaan magang ini tentunya memiliki tujuan sebagai salah satu syarat wajib yang harus dipenuhi oleh penulis dalam masa perkuliahan untuk mendapatkan gelar sarjana. Terdapat juga beberapa tujuan dari magang ini berupa;

1. Program magang memberikan pengalaman serta wawasan dalam dunia kerja khususnya dalam industri kreatif,
2. Dengan mengikuti program magang ini, penulis tentunya dapat mengasah pola pikir strategi serta keterampilan teknis dalam menciptakan konten,

3. Penulis juga dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi serta kolaborasi dengan maupun klien dalam membangun sistem kerja yang baik sehingga dapat membuahkan hasil yang sesuai dengan harapan,
4. Program magang ini tentunya dapat melatih mental penulis dalam menghadapi berbagai macam keadaan termasuk revisi,
5. Pengalaman selama magang tentunya dapat berguna bagi penulis untuk memperdalam pemahaman penerapan desainer dalam merancang *motion graphic* di dunia kerja,
6. Dengan program magang ini, penulis dapat membentuk sifat disiplin, kreatif, serta komitmen dan membangun profesionalitas.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang**

Pelaksanaan magang pada *production house* ini berlangsung dari hari Senin hingga Jumat, yang memiliki jam operasional dimulai dari pukul 11.00 WIB hingga 20.00 WIB. Penerapan jam operasional ini tentunya sudah termasuk satu jam istirahat di tengah jam kerja yang berada pada pukul 15.00 WIB. Informasi seputar jadwal tersebut telah ditentukan sejak tahap wawancara penerimaan magang pada hari Selasa, 21 Januari 2025.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Pelaksanaan mangang dimulai pada tanggal 30 Januari 2025 berdasarkan informasi yang telah diberikan berdasarkan *internship letter of acceptance* yang akan menempuh masa magang sebanyak 800 jam dalam waktu 3 setengah bulan yang berakhir pada bulan Mei. *Production house* ini menerapkan sistem kerja *hybrid*, yang memadukan metode *Work from Home* (WFH) dan *Work from Office* (WFO). Dengan penerapan sistem kerja ini, penulis bekerja secara remote pada hari Senin dan Rabu, sementara pada hari Selasa, Kamis, dan Jumat diwajibkan hadir di kantor untuk bekerja secara *offline* (langsung), dengan jam operasional kerja yang dimulai dari pukul 11.00 WIB hingga 20.00 WIB.

Pembagian jadwal kerja ini memberikan keseimbangan antara fleksibilitas dan kolaborasi. Saat WFH, penulis memiliki kesempatan untuk menyelesaikan pekerjaan secara mandiri dengan lebih fokus, sedangkan pada hari-hari WFO, proses pengerjaan proyek dikerjakan dengan interaksi secara langsung dengan tim sehingga dapat memungkinkan untuk berdiskusi yang lebih efektif dan kolaborasi yang lebih dinamis dalam berbagai proyek kreatif. Sistem ini juga dapat melatih penulis untuk beradaptasi dengan pola kerja modern yang semakin banyak diterapkan dalam industri kreatif, dimana terdapat keseimbangan antara tanggung jawab individu dan kerja tim yang menjadi bagian penting dalam meningkatkan produktivitas serta kualitas kerja sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Pada akhir Desember 2025, penulis melakukan rangkaian proses registrasi pengajuan tempat magang pada *website* kampus merdeka, rangkaian ini dimulai dari pengisian *list* dan serta biodata dari 10 perusahaan berdasarkan ketentuan dari pembakalan magang yang telah dilaksanakan hingga mengisi formulir pengajuan tempat magang. Setelah mendapatkan *approval* dari koordinator magang terhadap 10 perusahaan yang telah didaftarkan, penulis segera mengirimkan CV beserta portofolio milik penulis untuk di ajukan pada perusahaan yang telah dipilih oleh penulis.

Penulis mendapat panggilan wawancara dari *production house* Bracket & Co pada Selasa, 21 Januari 2025. Pada proses wawancara ini ini, penulis diberikan pertanyaan seputar alasan mengapa memilih untuk magang di Bracket & Co, pengalaman bekerja apa saja yang telah penulis dapatkan sebelum magang, harapan penulis setelah menyelesaikan program magang di Bracket & Co, hingga pengenalan singkat terhadap *production house* Bracket & CO dalam dunia industri kreatif. Setelah melakukan proses wawancara, penulis memulai pelaksanaan magang pada Kamis, 30 Februari 2025. Pelaksanaan magang ini dilakukan selama 3 setengah bulan yang berakhir pada pertengahan bulan Mei 2025.