

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bracket n Co adalah sebuah *production house* yang berfokus pada produksi video. Perusahaan ini menyediakan berbagai layanan yang mencakup pembuatan iklan digital, video korporat, dan *web series*. Perusahaan ini telah bekerja sama dengan sejumlah klien ternama seperti *Mini Cooper*, *Netflix*, *Telkomsel*, *Bebelac*, dan *Unilever*. Bracket n Co memiliki situs *website* yang berfungsi untuk memaparkan informasi lebih lanjut mengenai perusahaannya, seperti portofolio dan layanan yang disediakan. Dengan visi menjadi *production house* yang memberikan dampak positif di Asia, perusahaan ini senantiasa mengutamakan kepuasan klien dalam setiap proyek yang dijalankan. Saat ini, Bracket n Co sedang mengembangkan sebuah agensi yang bergerak di bidang *digital advertising*, yaitu Bisa Bisa Bisa Creative Strategist Bureau.

Dalam proses pemilihan tempat magang, penulis telah melamar ke beberapa perusahaan yang sudah disetujui oleh universitas, beberapa diantaranya adalah *Vindes*, *Figurupa*, *Synapsis*, *Waste4Change*, dan *Cinemajestic Pictures*. Akan tetapi, beberapa perusahaan tidak memberikan kabar lebih lanjut, ada yang memiliki *timeline* magang yang tidak sesuai dengan jadwal magang yang ditetapkan Universitas Multimedia Nusantara, dan ada yang mengundang penulis untuk mengikuti tahap wawancara setelah penulis sudah dinyatakan diterima di Bracket n Co. Secara pribadi, penulis memilih Bracket n Co sebagai tempat menjalani magang karena penulis tertarik dengan industri produksi video serta ingin memahami lebih dalam mengenai peran seorang desainer grafis dalam sebuah *production house*. Penulis juga ingin memperluas kemampuan penulis di luar bidang desainer grafis. Keputusan penulis memilih Bracket n Co juga dipengaruhi oleh ketertarikan penulis terhadap dinamika kerja di produksi video komersil maupun film. Penulis ingin merasakan langsung bagaimana komunikasi dan

kolaborasi antara kreatif, produksi, dan pemasaran yang dilakukan dalam satu lingkup kerja yang nyata. Adanya pengembangan agensi Bisa Bisa Bisa di bawah naungan Bracket n Co juga menjadi daya tarik tersendiri, karena bisa membuka ruang eksplorasi visual yang lebih luas dalam konteks *branding* dan komunikasi strategis. Penulis melihat peluang untuk terlibat dalam proses membangun sebuah *brand* dari awal sebagai kesempatan yang berharga dan akan sangat bermanfaat bagi penulis sebagai pengalaman dan pengembangan keterampilan.

Selama menjalani magang, penulis telah terlibat dalam berbagai tugas, mulai dari pembuatan desain *collateral*, pembuatan *deck* dan membantu *ideation* untuk keperluan *pitching*, hingga mendukung tim produksi dalam proses *shooting*. Selain itu, penulis juga mendapatkan kesempatan untuk menjadi bagian dari proses penyusunan *brand guideline*, mengerjakan desain konten media sosial, dan terlibat dalam pengerjaan materi visual untuk klien. Beberapa proyek tambahan yang dikerjakan memberi penulis pengalaman bekerja dengan *brand* besar, sehingga memperluas wawasan penulis mengenai desain dalam berbagai konteks sosial dan profesional. Tidak hanya bekerja secara mandiri, penulis juga terbiasa melakukan revisi berdasarkan masukan dari *supervisor*, berkomunikasi dengan rekan tim, serta belajar dari proses diskusi kreatif yang dilakukan selama produksi.

Melalui pengalaman ini magang sebagai desainer grafis di Bracket & Co, penulis berharap bisa membangun kebiasaan kerja yang baik, menjadi lebih disiplin, dan lebih memahami penerapan desainer grafis dalam industri produksi video. Selain itu, penulis ingin mengembangkan keterampilan penulis dalam menyusun visual yang efektif untuk mendukung *storytelling* dalam berbagai proyek kreatif. Program magang ini menjadi kesempatan yang sangat baik bagi penulis untuk belajar berpartisipasi dalam dunia kerja di bawah bimbingan dari orang yang sudah berpengalaman di industri kreatif yang profesional sehingga penulis bisa memahami alur kerja produksi konten komersil digital.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan penulis melakukan magang adalah sebagai berikut:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain.
2. Kesempatan untuk belajar mengenai dunia kerja profesional.
3. Mengembangkan pemahaman mengenai dinamika kerja di industri kreatif.
4. Sarana untuk belajar cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan klien dan memahami tantangan serta kondisi lapangan selama proses produksi.
5. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai desainer.
6. Mengembangkan kemampuan *problem-solving*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis mengikuti program magang sebagai bagian dari syarat kelulusan kuliah, dimana penulis diwajibkan menyelesaikan 640 jam kerja serta mengerjakan minimal lima proyek. Berikut detail mengenai waktu kerja magang beserta prosedur pelaksanaan magang yang penulis laksanakan di Bracket n Co.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Setelah melakukan proses diskusi dengan *supervisor* di tempat magang, penulis ditetapkan mulai menjalani magang di Bracket & Co sejak 30 Januari selama kurang lebih 14 minggu. Sistem kerja yang diterapkan adalah *hybrid*, yang merupakan kombinasi antara *Work from Home* (WFH) dan *Work from Office* (WFO). Penulis bekerja WFH pada hari Senin dan Rabu, sementara pada hari Selasa, Kamis, dan Jumat diwajibkan untuk WFO. Adapun jam kerja dimulai pada pukul 11.00 WIB dan berakhir pada pukul 20.00 WIB. Pembagian jadwal kerja ini memberikan fleksibilitas yang baik pada penulis dalam menyelesaikan tugas secara mandiri saat WFH dan juga memberikan kemungkinan bagi penulis untuk bekerja dengan kolaborasi tim yang lebih aktif saat WFO. Dengan sistem kerja ini, penulis dapat memahami keseimbangan antara tanggung jawab individu dan kolaborasi tim, yang merupakan bagian penting dalam industri kreatif.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada awal Desember 2024, penulis mulai melakukan pencarian informasi mengenai perusahaan-perusahaan yang membuka program magang untuk mahasiswa desain grafis tingkat akhir melalui sosial media dan internet. Setelah mendapatkan beberapa informasi program magang, penulis mencari informasi perusahaan dan mengajukan perusahaan tersebut ke *website* yang telah disediakan Universitas Multimedia Nusantara. Pada akhir bulan Desember 2024, pihak universitas menyetujui perusahaan yang penulis ajukan, sehingga penulis mulai mengirim surat lamaran magang beserta CV dan *portfolio* ke perusahaan-perusahaan tersebut. Dari beberapa perusahaan, Bracket & Co merupakan salah satu perusahaan yang menghubungi penulis untuk mengikuti tahapan wawancara yang diadakan pada 21 Januari 2025 secara *offline* di kantor Bracket & Co. Setelah menjalani proses wawancara, penulis diberikan tes sebagai bagian dari proese seleksi dengan tenggat waktu pengumpulan hasil desain pada 24 Januari 2025. Pada tanggal yang sama, penulis dinyatakan lulus selesi dan diterima sebagai *graphic design intern* di Bracket & Co. Penulis memulai magang pada tanggal 30 Januari 2025.

