

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemilihan tempat magang merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran. Magang juga mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa sesuai bidang studi yang dijalani. Pelaksanaan magang ini menjadi kewajiban agar memenuhi persyaratan kelulusan program studi. Mahasiswa dituntut memperoleh pengalaman kerja langsung di lingkungan industri. Lingkungan nyata memberi peluang mengasah kemampuan praktis.

Penulis memilih untuk melaksanakan magang di Arena Belajar KIDS, sebuah institusi pendidikan TK dan PAUD, karena sekolah ini memiliki kebutuhan yang signifikan dalam pengelolaan media visual sebagai sarana mendokumentasikan kegiatan, membuat media pembelajaran, serta mempromosikan sekolah melalui konten digital. Kesempatan ini memberikan ruang bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan teknis dan non-teknis secara langsung dalam lingkungan pendidikan yang mendukung pertumbuhan anak usia dini.

Dalam pelaksanaan magang, penulis berperan sebagai *motion graphic designer*, yang bertugas menghasilkan dokumentasi audio visual kegiatan sekolah, mengembangkan media pembelajaran berbasis visual, serta menciptakan konten promosi yang menarik. Peran ini relevan dengan ekosistem film dan media kreatif karena keterampilan *motion graphic* merupakan bagian dari rantai produksi konten audio visual yang tidak hanya digunakan dalam industri hiburan, tetapi juga dalam konteks pendidikan, komunikasi visual, dan pemasaran.

Menurut Crook dan Beare (2017), *motion graphics* adalah “*choreography of graphical elements over time to convey information*”. *Motion graphics* melibatkan gerakan, rotasi, atau pengubahan skala dari gambar, video, dan teks

secara visual yang biasanya disertai dengan soundtrack. Perbedaan utama *motion graphics* dengan animasi biasa adalah tujuannya yang lebih pada komunikasi informasi ketimbang sekadar hiburan visual. *Motion graphic designer* mendesain dan mengkoordinasikan animasi ini sehingga dapat menjelaskan konsep atau pesan secara efektif melalui kombinasi elemen visual dan temporal.

Arena Belajar KIDS merupakan lembaga pendidikan yang fokus dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak sejak usia dini, sehingga media visual yang efektif sangat dibutuhkan untuk mendukung proses belajar mengajar dan komunikasi dengan orang tua serta masyarakat luas. Selain itu, institusi ini juga menunjukkan komitmen dalam menerapkan teknologi digital sebagai bagian dari strategi pendidikan dan promosi, yang selaras dengan bidang keahlian penulis di bidang *motion graphic*.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Penulis memilih untuk melaksanakan magang di sekolah Arena Belajar KIDS dengan pertimbangan bahwa institusi pendidikan anak usia dini juga memerlukan pengelolaan media visual yang baik, khususnya dalam mendokumentasikan kegiatan, pembuatan media pembelajaran, serta promosi sekolah melalui konten digital.

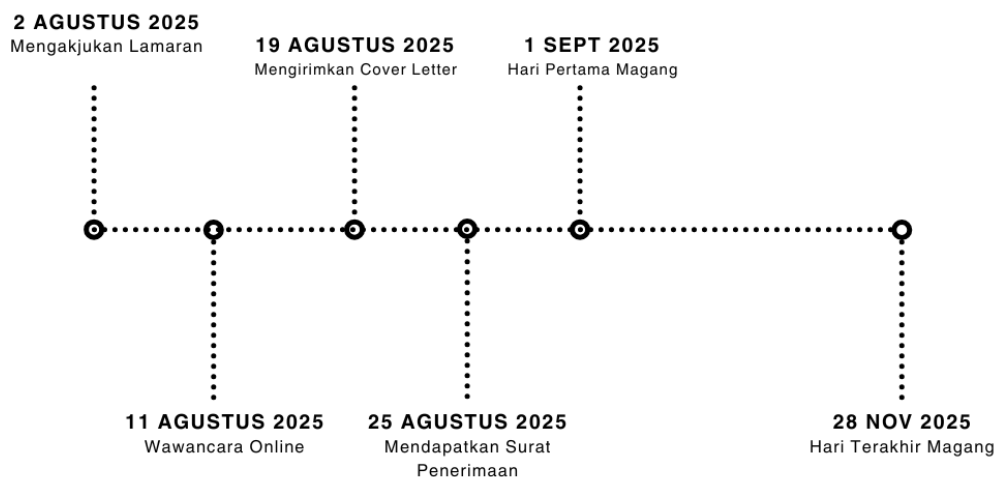
Tujuan dari kerja magang di perusahaan ini adalah:

1. Memberikan kontribusi nyata kepada sekolah dalam bidang dokumentasi kegiatan, pembuatan konten *motion graphic* untuk kebutuhan internal maupun eksternal.
2. Mendapatkan wawasan mengenai penerapan keterampilan multimedia di bidang pendidikan, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran dan media promosi sekolah.

3. Menambah pengalaman kerja dan memperkaya portofolio dengan karya yang telah diaplikasikan secara langsung di institusi pendidikan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada tanggal 2 Agustus 2025 penulis mengajukan lamaran ke Arena Belajar KIDS sebagai *Video editor* dan *Motion Graphic Designer* dengan melampirkan portofolio hasil karya. Selanjutnya, pada tanggal 11 Agustus 2025 penulis mengikuti proses wawancara secara online menggunakan platform *Google Meet* yang dimana proses wawancara berlangsung lancar dengan pembahasan mengenai alasan atau motivasi penulis, pengalaman dalam *editing* video, serta penjelasan peran yang akan dijalankan selama magang.



Gambar 1.3.1 Timeline magang.
sumber : canva (2025)

Setelah pertimbangan lebih lanjut, pihak institusi memutuskan untuk menerima penulis sebagai *Motion Graphic Designer*, dengan alasan bahwa posisi tersebut dianggap lebih sesuai dengan kebutuhan dan fokus pengembangan media visual di lingkungan sekolah. Dengan demikian, meskipun penulis melamar dalam dua peran sekaligus, penulis diberi kesempatan untuk berkontribusi khusus pada

aspek *motion graphic* dalam rangka mendukung pembuatan media pembelajaran dan konten promosi yang efektif. Keputusan ini menjadi landasan bagi penulis untuk mengembangkan keterampilan khusus dalam bidang *motion graphic* selama masa magang di Arena Belajar KIDS.

Sesudah proses wawancara, penulis mengirimkan surat pengantar atau *cover letter* pada tanggal 19 Agustus 2025 untuk memperkuat lamaran dan menunjukkan keseriusan dalam mengikuti program magang. Pada tanggal 25 Agustus 2025, penulis mendapatkan surat penerimaan atau *acceptance letter* dari pihak sekolah yang menyatakan bahwa penulis diterima magang sebagai *Motion Graphic Designer* di Arena Belajar KIDS. Pelaksanaan magang dilaksanakan mulai tanggal 1 September sampai dengan 28 November 2025, dengan jam kerja pukul 08.00 hingga 17.00 WITA setiap hari kerja.

