

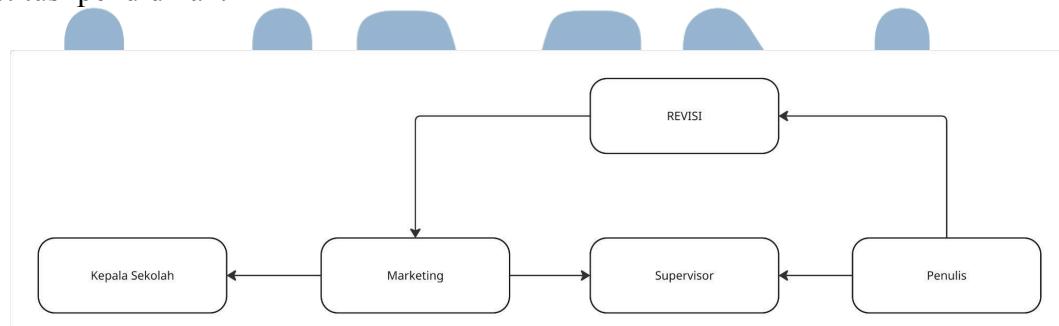
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama magang di Arena Belajar KIDS, penulis menempati posisi sebagai *Motion Graphic Design* yang berada di bawah divisi *marketing*. Dalam menjalankan tugas, penulis bertanggung jawab memproduksi berbagai konten visual dan dokumentasi yang mendukung kegiatan promosi dan branding sekolah.

Alur koordinasi kerja berlangsung secara sistematis, di mana hasil karya penulis terlebih dahulu dikonsultasikan kepada *supervisor* dan tim *marketing* untuk mendapat evaluasi serta revisi jika diperlukan. Selanjutnya, *supervisor* akan berkoordinasi dengan kepala sekolah untuk persetujuan akhir sebelum konten dipublikasikan. Skema koordinasi ini memastikan seluruh *output* sesuai standar dan kebutuhan lembaga, serta memberikan ruang bagi penulis untuk mengeksplorasi ide kreatif dalam koridor arahan tim *marketing* dan *supervisor*. Melalui proses kolaboratif tersebut, penulis memperoleh pengalaman kerja profesional sekaligus pemahaman tentang mekanisme kerja tim dalam lingkungan institusi pendidikan.



**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

Gambar 3.1.1 Bagan alur kerja.
Sumber: Miro (2025).

3.2. Tugas dan Uraian Kerja Magang

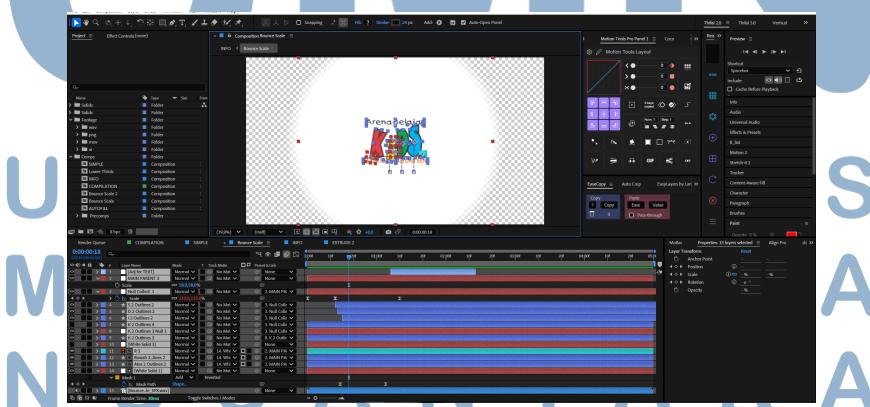
3.2.1. Tugas yang Dilakukan

Pada masa pelaksanaan magang, penulis diberikan sejumlah tugas yang berkaitan dengan kebutuhan komunikasi visual di lingkungan sekolah mitra. Tugas-tugas ini dilaksanakan dengan mempertimbangkan tujuan utama magang, yaitu memperoleh pengalaman kerja nyata serta memberikan kontribusi terhadap kegiatan promosi dan edukasi di sekolah. Adapun rincian tugas yang dilakukan selama magang adalah sebagai berikut:

1. Membuat tiga jenis animasi *motion graphic* berupa bumper logo untuk kebutuhan profil sekolah.
2. Membuat video edukasi yang ditujukan untuk orang tua siswa.
3. Membuat materi promosi berupa *motion graphic* untuk acara sekolah.

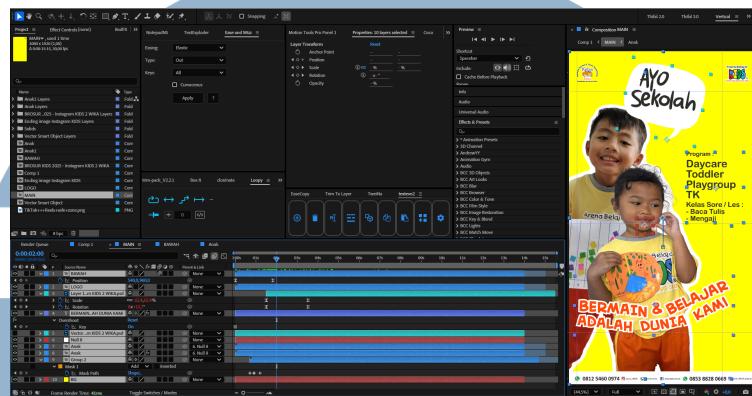
3.2.2. Uraian Kerja Magang

Pada masa magang di Arena Belajar KIDS sebagai *Motion Graphic Designer*, penulis melakukan berbagai kegiatan kerja yang berfokus pada produksi konten visual untuk media promosi dan edukasi sekolah. Secara umum, pekerjaan meliputi pembuatan tiga jenis bumper logo animasi untuk profil sekolah, penyusunan video edukasi yang ditujukan untuk orang tua siswa, serta desain materi promosi *motion graphic* untuk mendukung acara internal sekolah.



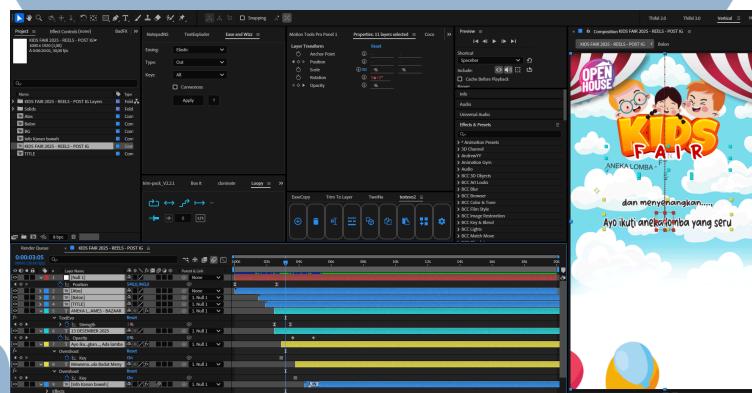
Gambar 3.2.2.1 Screenshot Project Bumper.

Sumber : Adobe After Effects(2025).



Gambar 3.2.2.2 Screenshot Project Iklan Pendaftaran.

Sumber : Adobe After Effects(2025).



Gambar 3.2.2.3 Screenshot Project Iklan KIDS Fair.

Sumber : Adobe After Effects(2025).

Pekerjaan juga mencakup diskusi berkala dan revisi berdasarkan feedback *supervisor* sebelum karya diupload ke platform promosi sekolah (Instagram, WhatsApp, dan website). Pengalaman magang ini memberi kesempatan penulis untuk mengasah kemampuan dalam komunikasi lintas divisi, manajemen waktu, dan pemecahan masalah teknis di bidang kreatif.

MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.2.2.1 Tabel Tugas Pekerjaan. Sumber : Penulis (2025)

No	Bulan	Tugas	Deskripsi
1.	September	Bumper Logo	Membuat tiga jenis variasi bumper logo Arena Belajar KIDS
2.	Oktober	1. <i>Motion Graphic Story</i> 2. Membuat Template Video	1. Membuat video <i>motion graphic</i> untuk dipublikasikan di media sosial. 2. Membuat template video untuk media sosial agar dapat digunakan secara berulang.
3.	November	<i>Motion Graphic Story</i>	Membuat video <i>motion graphic</i> untuk dipublikasikan di media sosial.

3.3. Kendala yang Ditemukan

Selama proses magang di Arena Belajar KIDS, penulis menghadapi beberapa kendala terkait pelaksanaan tugas sebagai *Motion Graphic Designer*, di antaranya:

1. Faktor Pemahaman Materi Promosi oleh Tim Non-Kreatif
Koordinasi dengan divisi non-kreatif (*marketing*, operator, guru) kadang mengalami miss komunikasi mengenai tujuan visual konten, sehingga penulis perlu melakukan klarifikasi berkali-kali agar hasil sesuai harapan.

2. Waktu Produksi yang Terbatas
Jadwal tugas harian di sekolah cukup padat, sehingga penulis harus membagi waktu antara produksi konten, diskusi, revisi, dan dokumentasi dengan efektif.

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

3.4. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi analisis serta solusi terhadap kendala yang penulis temukan selama proses magang di Arena Belajar KIDS. Solusi yang diterapkan meliputi:

1. Optimalisasi Komunikasi Tim dan SOP Produksi Konten

Penulis meningkatkan komunikasi dan kolaborasi melalui briefing rutin dan diskusi revisi terbuka dengan tim non-kreatif, sekaligus menyusun SOP sederhana produksi motion graphic dan video agar alur produksi hingga publikasi lebih terstruktur, sehingga miskomunikasi dan kendala pemahaman materi promosi dari tim non-kreatif dapat diminimalisir melalui koordinasi dan klarifikasi yang berulang sampai hasil sesuai tujuan visual.

2. Manajemen Waktu yang Lebih Baik

Untuk mengatasi keterbatasan waktu, penulis menerapkan time blocking serta prioritas tugas berdasar deadline. Setiap minggu, penulis membuat daftar tugas yang harus diselesaikan dan mencatat progres harian.

