

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif yang semakin cepat mendorong banyak perusahaan untuk terus menghasilkan konten visual yang menarik agar tetap kompetitif di dunia digital. Konten visual kini memiliki peran penting dalam membangun identitas merek sekaligus menarik perhatian konsumen, terutama dalam kegiatan promosi produk. Dalam praktik pemasaran modern, visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai sarana komunikasi strategis yang mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif (Manic, 2015). Karena itu, divisi *Advertising & Promotion* memegang peran besar dalam menghasilkan materi promosi digital yang kreatif, efisien, dan terarah, mulai dari tahap perencanaan konsep hingga publikasi.

Sebagai mahasiswa jurusan Animasi, penulis memiliki ketertarikan khusus pada desain gerak (*motion graphic*), yang saat ini menjadi salah satu komponen utama dalam pemasaran digital. *Motion graphic* mampu menyederhanakan informasi yang kompleks dan menyajikannya secara visual dengan cara yang menarik dan mudah dipahami (Das, 2024). Dengan kemampuan menggunakan perangkat seperti *Adobe After Effects*, penulis ingin mengembangkan keterampilan dalam membuat animasi promosi yang komunikatif dan sesuai dengan kebutuhan industri. Keinginan untuk menerapkan teori yang dipelajari di perkuliahan ke dalam situasi kerja nyata juga menjadi alasan utama penulis memilih tempat magang yang relevan dengan bidang tersebut.

PT *Elite Watch Studio* dipilih sebagai lokasi magang karena perusahaan ini aktif dalam mendistribusikan dan mempromosikan berbagai merek jam tangan ternama. Hal ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar secara langsung di divisi *Advertising & Promotion*. Di divisi ini, penulis dapat ikut terlibat dalam proses kreatif mulai dari penyusunan konsep visual hingga pembuatan dan

publikasi konten promosi di media digital. Lingkungan kerja yang profesional dan kolaboratif juga menjadi nilai tambah karena memungkinkan penulis untuk bekerja bersama tim kreatif dan memahami dinamika industri secara nyata.

Melalui program magang ini, penulis berharap dapat meningkatkan kemampuan teknis dalam motion graphic, memahami alur kerja promosi produk di industri, dan melatih sikap profesional dalam bekerja sama dengan berbagai divisi. Pengalaman ini diharapkan menjadi bekal penting saat memasuki dunia kerja setelah lulus, sekaligus memperluas wawasan mengenai bagaimana ilmu animasi dapat diterapkan dalam strategi komunikasi visual dan promosi secara langsung.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Kegiatan magang merupakan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama kuliah ke dalam dunia kerja yang sebenarnya. Melalui program ini, mahasiswa dapat memahami bagaimana industri berjalan, sekaligus mempelajari pola kerja profesional yang relevan dengan bidang yang mereka tekuni. Pelaksanaan magang di PT *Elite Watch Studio* menjadi langkah penting bagi penulis untuk memperluas wawasan di industri kreatif, khususnya dalam bidang desain dan periklanan digital yang berfokus pada pembuatan konten promosi berbasis *motion graphic*.

Tujuan utama dari kegiatan magang ini adalah untuk memperoleh pengalaman kerja yang selaras dengan studi animasi serta memahami proses pembuatan materi promosi di divisi *Advertising & Promotion*. Selain itu, magang ini dimaksudkan untuk menjembatani teori yang dipelajari di bangku kuliah dengan praktik nyata di lapangan, sehingga penulis dapat mengembangkan kemampuan profesional sekaligus memberikan kontribusi yang berarti bagi perusahaan.

Adapun tujuan khusus dari pelaksanaan magang ini mencakup:

1. Memenuhi persyaratan akademik mata kuliah magang sebagai bagian dari proses kelulusan.

2. Menambah pengalaman kerja serta meningkatkan kemampuan teknis dan profesional dalam bidang animasi dan desain visual.
3. Melatih soft skill seperti komunikasi, kerja sama tim, disiplin, dan tanggung jawab dalam lingkungan kerja nyata.
4. Mengembangkan hard skill di bidang motion graphic menggunakan perangkat lunak profesional seperti *Adobe After Effects* dan software pendukung lainnya.
5. Memberikan kontribusi nyata kepada tim *Advertising & Promotion PT Elite Watch Studio* melalui pembuatan materi promosi digital yang kreatif dan efektif.
6. Mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai strategi komunikasi visual yang dapat diterapkan di dunia industri kreatif di masa mendatang.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Program magang yang dijalani penulis di *PT Elite Watch Studio* berlangsung selama enam bulan, mulai 1 Juli 2025 hingga 31 Desember 2025, dengan total durasi sekitar 640 jam. Seluruh kegiatan dilakukan secara *Work From Office (WFO)*, di mana penulis wajib hadir dari Senin hingga Jumat pukul 07.00–17.00 WIB, dengan toleransi absensi hingga pukul 07.30 WIB. Ketentuan ini diterapkan perusahaan sebagai upaya membentuk kedisiplinan, tanggung jawab, serta kesiapan mahasiswa menghadapi ritme kerja profesional. Namun karena tugas harus diselesaikan pada hari yang sama, penulis terkadang mengambil lembur hingga jam 19.00.

Selama magang, penulis ditempatkan di divisi *Advertising & Promotion (A&P)* dan terlibat langsung dalam proses pembuatan konten digital untuk keperluan promosi, khususnya konten berbasis *motion graphic*. Setiap hari Senin, kegiatan dimulai dengan sesi pengambilan gambar produk jam tangan yang nantinya akan digunakan sebagai aset visual. Setelah itu, penulis melanjutkan pekerjaan dengan melakukan *editing video*, menyiapkan animasi, hingga tahap

penyelesaian akhir menggunakan software seperti *Adobe After Effects* sesuai workflow tim kreatif. Proses kerja ini mencerminkan praktik industri kreatif saat ini, di mana desain visual dan editing video menjadi elemen penting dalam strategi pemasaran digital (Alfazri & Pritama, 2023).

Sebelum magang dimulai, penulis mengikuti serangkaian prosedur, dimulai dari pengajuan surat permohonan magang oleh pihak kampus kepada perusahaan. Setelah dokumen diterima, PT *Elite Watch Studio* melakukan seleksi administrasi terhadap portofolio dan berkas peserta, kemudian dilanjutkan dengan wawancara singkat untuk menilai kemampuan teknis, kreativitas, serta karakter pelamar. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa proses seleksi yang baik dan komunikasi profesional sejak tahap awal sangat berpengaruh terhadap keberhasilan mahasiswa dalam menjalani magang (Elena de Prada & Mercedes Mareque).

Setelah resmi diterima, penulis mengikuti sesi orientasi kerja yang mencakup pengenalan struktur organisasi, peran setiap divisi, standar operasional, serta etika profesional di lingkungan perusahaan. Tahap adaptasi ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa keberhasilan program magang bergantung pada kemampuan mahasiswa menghubungkan teori etika kerja dengan praktik profesional di industri.

Secara keseluruhan, rangkaian proses mulai dari pengajuan magang hingga pelaksanaan aktivitas kerja memberikan pengalaman yang sangat komprehensif bagi penulis dalam memahami alur kerja industri kreatif modern. Selain memperkuat keterampilan teknis di bidang *motion graphic* dan produksi konten digital, pengalaman ini juga menanamkan nilai-nilai penting seperti kedisiplinan, tanggung jawab, serta kemampuan komunikasi profesional yang sangat bermanfaat sebagai persiapan memasuki dunia kerja setelah lulus.