

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama masa magang, penulis mengikuti kegiatan secara terstruktur dengan bimbingan langsung dari supervisor di divisi kreatif. Penulis terlibat aktif dalam berbagai produksi konten visual yang menggabungkan kemampuan teknis dan kreativitas. Lingkungan kerja yang dinamis serta budaya kolaboratif di kantor memberikan ruang belajar yang sangat berharga, terutama bagi penulis yang ingin mengembangkan diri di bidang industri kreatif digital.



Gambar 1 Logo Kreature Media Indonesia

Fokus utama penulis adalah di bidang videografi dan pengolahan visual. Beberapa kegiatan yang dilakukan meliputi pengambilan gambar untuk dokumentasi, editing video, penyusunan alur visual, serta pembuatan motion graphic dan bumper video untuk keperluan media sosial maupun kebutuhan internal perusahaan. Penulis juga mendampingi proses pasca produksi dengan memperhatikan detail ritme, tone, dan narasi visual agar hasil akhir sesuai dengan karakter dan pesan brand. Dari setiap proyek, penulis belajar menyusun storytelling visual yang tidak hanya menarik, tetapi juga informatif dan relevan bagi audiens.

Selain video, penulis turut mengembangkan aset visual seperti kolase scrapbook digital yang ditampilkan dalam feed Instagram perusahaan. Proses ini melibatkan pemilahan dokumentasi foto, pengeditan warna, penyesuaian elemen visual, hingga penyusunan layout sesuai konsep brand. Tantangan utama dalam pekerjaan ini adalah menerjemahkan ide menjadi karya visual yang dapat dinikmati secara estetis, sekaligus menyampaikan pesan yang kuat. Penulis juga belajar mengelola waktu, membagi prioritas tugas, dan beradaptasi dengan cepat saat terjadi perubahan konsep atau revisi mendadak.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik sekaligus dokumentasi pembelajaran selama masa magang. Seluruh proses yang dijalani memberikan pemahaman lebih dalam mengenai pentingnya komunikasi visual, kerja tim, dan fleksibilitas dalam industri kreatif. Diharapkan laporan ini dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang aktivitas magang, serta menunjukkan

bagaimana pengalaman ini menjadi salah satu langkah penting dalam perjalanan pengembangan diri penulis sebagai desainer komunikasi visual.

1.2 Lingkup

Lingkup magang yang dijalani Penulis mencakup bidang videografi, fotografi, editing beberapa foto dan video teaser, hingga produksi after movie untuk sejumlah kegiatan, termasuk bazar UMKM dan event bertajuk Creative Community Day, sebuah acara tahunan yang mempertemukan berbagai komunitas kreatif lintas bidang seperti seni rupa, musik, literasi, dan wirausaha kreatif. Acara ini bertujuan membangun ruang kolaborasi dan pertukaran ide di antara para pelaku industri kreatif. Dalam event tersebut, penulis tak hanya menangani produksi visual seperti pembuatan bumper video, tetapi juga dipercaya sebagai PIC konsumsi serta tergabung dalam tim humas. Pengalaman ini memberikan wawasan yang luas, tidak hanya dalam hal teknis produksi visual, tetapi juga dalam pengelolaan acara secara menyeluruh.

Selain lingkup tersebut, penulis juga berperan dalam pengerjaan berbagai tugas visual lainnya seperti desain motion graphic untuk acara Ragam Rasa, sebuah bazar kuliner yang menampilkan ragam cita rasa dari UMKM lokal. Penulis juga mendesain konten scrapbook digital untuk feed Instagram promosi Safari Fun Ride yang ada di Kebun Binatang Surabaya, dengan pendekatan visual yang ramah keluarga dan informatif. Dalam bidang komersial, penulis terlibat dalam proses pengambilan gambar untuk endorsement sebuah klinik kecantikan, mencakup pengambilan footage ambience ruangan, dokumentasi proses treatment wajah oleh terapis, sesi konsultasi dengan dokter, serta showcase fasilitas klinik untuk kebutuhan digital branding.

Melalui beragam aktivitas tersebut, penulis mendapatkan gambaran yang utuh mengenai proses produksi konten multimedia mulai dari tahap praproduksi, eksekusi teknis, hingga penyusunan output untuk kebutuhan promosi digital yang profesional. Pengalaman ini menjadi bekal berharga dalam mengembangkan kompetensi di bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam menghadapi dinamika kerja nyata yang menuntut adaptabilitas, inisiatif, dan kolaborasi yang kuat antar tim lintas bidang.

1.3 Tujuan

Program magang ini dilaksanakan sebagai bagian dari upaya pengembangan diri mahasiswa melalui pengalaman langsung di dunia kerja. Dengan terjun ke lingkungan profesional, penulis tidak hanya belajar dari teori, tetapi juga merasakan dinamika dan tantangan nyata dalam industri kreatif. Adapun tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Mengasah keterampilan praktis di bidang desain visual, videografi, dan produksi konten agar dapat diterapkan secara nyata dalam lingkungan kerja profesional.

2. Mendalami proses kerja tim dalam industri kreatif, mulai dari menerima brief hingga menghasilkan output yang sesuai kebutuhan klien.
3. Membangun kepekaan visual dan kemampuan beradaptasi terhadap dinamika proyek, tren desain, serta kebutuhan platform digital yang terus berkembang.
4. Mengembangkan sikap profesional, seperti tanggung jawab, manajemen waktu, dan kemampuan komunikasi dalam menyelesaikan tugas secara kolaboratif.
5. Menumbuhkan rasa percaya diri dan kesiapan mental dalam menghadapi dunia kerja, sekaligus menjadikan pengalaman ini sebagai pijakan awal untuk perjalanan karier di masa depan.

1.4 Manfaat Magang

Magang bukan sekadar memenuhi kewajiban akademik, tetapi menjadi pengalaman belajar yang utuh mulai dari mengenal dunia kerja, berkontribusi secara nyata, hingga memberi dampak bagi lingkungan sekitar. Pengalaman ini membawa manfaat yang dirasakan tidak hanya oleh mahasiswa, tetapi juga oleh institusi pendidikan, perusahaan, dan masyarakat luas. Adapun manfaat dari pelaksanaan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengalaman nyata mahasiswa dalam menghadapi alur kerja profesional, mulai dari proses produksi hingga komunikasi tim.
2. Menghubungkan teori dan praktik, sehingga ilmu yang dipelajari di kelas dapat diterapkan secara langsung dalam proyek kreatif.
3. Memberikan masukan bagi institusi pendidikan untuk menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan industri saat ini.
4. Menambah perspektif dan energi baru bagi perusahaan, melalui kontribusi ide dan kreativitas dari mahasiswa magang.
5. Menyebarkan dampak positif ke masyarakat, lewat konten visual yang informatif, edukatif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.