

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Multimedia memiliki peran besar dalam dunia pendidikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif. Menurut Munir (2015), multimedia dapat meningkatkan kemampuan audiens dalam mengingat informasi. Hal tersebut dapat dibuktikan karena multimedia mempengaruhi panca indera audiensnya melalui visual dan audio. Audiens akan lebih mudah mengingat informasi bila melihat gambar dan mendengarkan audionya. Contoh media yang memanfaatkan visual dan audio dalam penyampaian informasi adalah video animasi. Media tersebut juga seringkali digunakan sebagai media pembelajaran alternatif bagi pelajar di era digital.

Salah satu perusahaan yang telah berkontribusi dalam pendidikan Indonesia adalah perusahaan Geniora. Perusahaan tersebut menargetkan audiensnya mulai dari kelas 1 hingga kelas 6 SD. Melalui aplikasi Geniora SayaB!sa, materi pembelajaran disampaikan menggunakan video animasi agar informasi lebih mudah dipahami dan diingat oleh pelajar. Video animasi juga diunggah di *Youtube* dan dipromosikan di berbagai sosial media agar memperluas jangkauan audiensnya.

Pada tahun 2020, Geniora berkesempatan untuk bekerja sama dengan TVRI dalam program BDR (Belajar dari Rumah) yang dirancang oleh Kemendikbud. Program tersebut dirancang dengan tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran daring jarak jauh yang disebabkan oleh pandemi *COVID-19*. Program BDR ditujukan untuk siswa kelas 1 sampai Kelas 6. Setiap kelasnya terdapat 116 *episode* yang ditayangkan sejak tanggal 1 Maret 2021 mulai dari hari Senin sampai Jumat di TVRI, TV Edukasi, dan Rumah Belajar Kemendikbud. Geniora mengambil bagian dalam perancangan animasi BDR untuk kelas 1 dan 2.

Pada kesempatan ini, penulis memutuskan untuk melaksanakan praktik kerja magang di Geniora karena melihat potensi dari perusahaan tersebut. Dari bidang desain, penulis tertarik untuk mengasah lebih dalam kemampuan desain serta mengolah ide dan konsep kreatif. Selain itu, penulis juga ingin mempelajari

proses kerja tim kreatif Geniora dalam mengolah materi pembelajaran hingga menjadi visual.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dari pelaksanaan kerja magang di Geniora adalah mengimplementasikan ilmu desain yang telah dipelajari selama kuliah ke dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Melalui pengalaman kerja ini, penulis bertujuan untuk mengasah lebih dalam kemampuan desain mulai dari mengolah ide dan konsep kreatif hingga menjadi visual. Selain itu, penulis juga bertujuan untuk dapat beradaptasi di lingkungan kerja dan menyelesaikan tanggung jawab pekerjaan yang telah diberikan secara profesional.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Sesuai dengan prosedur yang diterapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, prosedur pelaksanaan kerja magang diawali dengan mengikuti pembekalan magang pada Jumat, 27 November 2020 secara daring melalui aplikasi *Zoom*. Setelah mengikuti pembekalan magang, penulis mendapatkan surat SPKM dan pada tanggal 9 Januari 2021 penulis mengajukan KM 1 berisikan nama-nama perusahaan yang akan ditinjau. Setelah mendapatkan persetujuan dari koordinator magang, pada 11 Januari 2021 penulis mendapatkan KM 2 berupa surat pengantar magang yang akan diberikan pada perusahaan yang dituju. Penulis mempersiapkan lamaran kerja magang dengan merancang *CV* dan portofolio sesuai dengan perusahaan yang dituju. Pada 2 Februari 2021, penulis mengajukan lamaran magang kepada Geniora dan melaksanakan wawancara pada keesok harinya secara daring. Setelah dinyatakan diterima magang, penulis mulai melaksanakan kerja magang dari tanggal 5 Februari 2021 hingga 30 Juni 2021 sesuai dengan kontrak kerja yang telah disepakati. Penulis ditempatkan untuk bekerja dalam tim proyek BDR Kemendikbud sebagai *storyboard artist*. Setelah menerima surat penerimaan magang dari Geniora, penulis menyerahkannya kepada admin FSD melalui email dan segera memproses KM 3 sampai 7.

Jam kerja di Geniora adalah setiap hari Senin sampai Jumat, mulai dari pukul 09:00 sampai pukul 17:00. Karyawan dianggap lembur bila bekerja diluar dari jam kerja atau di hari libur. Penulis bekerja secara WFO (*work from office*) dengan mematuhi protokol kesehatan Kemenkes. Selama pengerjaan proyek BRD Kemendikbud, penulis bekerja selama 6 hari mulai dari Senin sampai Sabtu dengan jam kerja dari jam 09:00 sampai kurang lebih pukul 21:00. Hal ini penulis dilakukan agar pekerjaan dapat selesai sesuai dengan tenggat waktunya. Lembur bersifat tidak wajib dan hanya dilakukan sesuai dengan kebutuhan setiap karyawan dalam menyelesaikan target pekerjaan. Selama lembur, karyawan juga disediakan konsumsi dan waktu untuk istirahat. Per tanggal 28 April 2021 penulis telah melaksanakan program magang selama 632 jam dengan total 61 hari kerja dan masih berlangsung hingga 30 Juni 2021 sesuai dengan kontrak kerja yang telah disepakati.

Selama proses kerja magang di Geniora, kegiatan diawali dengan penjelasan seluruh *SOP* untuk memudahkan pelaksanaan pekerjaan. Setelah penjelasan *SOP*, penulis diberi akses *Google Drive Project Geniora* untuk keperluan proyek BDR Kemendikbud. Supervisor juga telah menyusun seluruh *timeline* dan *jobdesk* setiap divisi menggunakan *Google Sheet* yang dapat diakses oleh seluruh tim. Proses pengerjaan dimulai dari tim *script* mengolah materi menjadi skenario animasi berdurasi 22 sampai 23 menit setiap *episodenya*. Setelah itu tim *script* akan mengarahkan tim *storyboard* untuk menerjemahkan skenario menjadi sketsa visual. *Briefing script* ditujukan untuk menyatukan persepsi antara *scriptwriter* dengan *storyboard artist* tentang animasi yang akan diproduksi. Kemudian, tim *storyboard* akan mengarahkan tim *asset* dan *animator* sesuai dengan *storyboard* yang sudah dirancang. Tahapan selanjutnya, tim *editor* akan menyunting dan menyempurnakan animasi dengan menambahkan *SFX*, transisi, dan *subtitle*. Setelah video animasi selesai disunting, *head post production* akan menyerahkan hasil video animasi kepada pihak Kemendikbud BDR untuk mendapatkan *feedback*. Tim pengkaji Kemendikbud BDR akan memberikan *feedback* mulai dari segi materi, visual,

animasi, dan audio. Seluruh *feedback* yang diberikan nantinya akan direvisi hingga dinyatakan sempurna dan siap ditayangkan di televisi.