

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan PT. Edukita Jaya Global merupakan perusahaan *start-up* yang bergerak di dunia pendidikan berbasis online. Edukita membuat sebuah video pembelajaran untuk anak-anak sekolah. Untuk saat ini, mereka memfokuskan dalam pembuatan video edukasi SMA kelas 10-12 semester 2 serta soal-soal UTBK. Produk ini awalnya akan diluncurkan pada Desember 2020. Namun, karena adanya pandemi, sehingga belum ada investor yang bisa datang ke Indonesia, serta waktu pembuatan video yang sedikit, maka rencananya proses peluncuran video akan dilakukan pada tahun 2022.

Kondisi dunia saat ini sedang dilanda virus yang menghentikan seluruh kegiatan. Virus mematikan ini membuat banyak kegiatan yang mengumpulkan banyak orang terhentikan. Hal itu termasuk kegiatan belajar mengajar. Namun, dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan menemukan caranya sendiri untuk tetap melakukan kegiatan belajar mengajar. Salah satu caranya adalah dengan pembuatan video pembelajaran secara online, dimana seorang guru merekam dirinya sedang memberikan materi, kemudian ditambahkan ilustrasi-ilustrasi tentang materi yang dibahas, sehingga penonton lebih memahami.

Penulis menjalankan proses kerja magang mulai dari tanggal 3 Agustus-2 November 2020. Penulis bekerja sebagai *production design*, dimana harus menyusun konsep *art* untuk menunjang visualisasi yang menarik bagi penonton yang merupakan anak-anak sekolah. Sebuah visual yang menarik, merupakan kolaborasi antara sutradara, *cameraman*, dan *production design*. Selain itu, penulis juga menjadi seorang *make-up artist*. Perusahaan ini memberikan peluang yang cukup besar bagi penulis untuk meng-*explore* hal-hal baru. Selain itu, pekerjaan yang dilakukan di perusahaan ini berbeda dengan pembelajaran yang selama ini didapatkan di kuliah. Mulai dari pembuatan konsep, hingga eksekusinya. Maka dari itu, penulis memilih perusahaan ini sebagai tempat praktik kerja magang. Penulis berharap mendapatkan pengalaman dan ilmu yang belum pernah di dapatkan setelah bekerja di perusahaan ini.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis menjalankan praktik kerja magang adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana seni (S.Sn).
2. Mendapatkan pengalaman kerja di dunia kerja yang lebih professional.
3. Menerapkan materi dan pembelajaran selama masa perkuliahan.
4. Mendapatkan koneksi di dunia kerja.
5. Membiasakan diri untuk berkomunikasi dengan orang secara lebih teratur dan professional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang berlangsung mulai tanggal 3 Agustus - 2 November 2020. Penulis bekerja dari Senin-Jumat, mulai pukul 08.30-17.30. Selama *weekend* dan hari libur nasional, PT. Edukita Jaya Global meliburkan karyawannya. Selama masa pandemi, perusahaan terpaksa melakukan WFO (*Work From Office*) secara bergantian untuk tim akademik, dan full WFO untuk tim videografi. Hal ini dilakukan untuk mengurangi jumlah orang yang berkumpul di kantor. Namun, untuk tim videografi, tidak memungkinkan untuk melakukan WFO secara bergilir, mengingat harus melakukan proses shooting di studio.

Proses pelamaran kerja magang dimulai berdasarkan aturan dan prosedur kampus Universitas Multimedia Nusantara, yaitu dengan mengajukan KM-01 terlebih dahulu. Setelah mendapat persetujuan dari kampus berupa surat KM-02, penulis mengajukan lamaran berupa CV (*Curriculum Vitae*) dan portofolio. Selain itu penulis juga melampirkan surat keterangan magang dari kampus. Setelah melalui tahap *interview*, akhirnya penulis diterima untuk melaksanakan praktik kerja magang di PT. Edukita Jaya Global. Sebagai tanda diterimanya penulis sebagai karyawan magang di perusahaan tersebut, penulis menerima surat penerimaan magang dari perusahaan, kemudian mengirimkannya ke *e-mail* kampus sebagai tanda bukti diterimanya penulis.

Penulis bersama tim memulai praktik kerja magang pada tanggal 3 Agustus 2020. Pada hari pertama, penulis dan tim diarahkan untuk membuat *workflow* kerja yang sesuai. Selain itu, penulis juga merancang studio yang akan digunakan untuk membuat konten. Pada seminggu awal praktik kerja magang, penulis bersama tim masih merancang dan menerka-nerka *workflow* yang sesuai, serta menyusun studio. Selain itu, penulis bersama tim juga membuat *prototype* untuk diserahkan kepada pemilik perusahaan. Setelah disetujui, penulis bersama tim mulai mengerjakan pembuatan konten-konten. Penulis bertugas menyusun warna *wardrobe* yang disesuaikan dengan warna *asset*, merias wajah *talent*, dan saat shooting berlangsung, penulis menjadi *clapper*.