Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era pandemi Covid-19 yang kini sedang melanda seluruh dunia berdampak sekali ke dalam berbagai bidang kehidupan. Banyak alternatif yang muncul sebagai solusi untuk melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi yang bertumbuh dengan pesat karena pandemi ini berpengaruh besar ke dalam kehidupan masyarakat luas. Pandemi ini menyebabkan terjadinya pembatasan segala aktivitas manusia secara fisik yang ditetapkan oleh pemerintah. Maka aktifitas masyarakat menjadi terhambat sehingga masyarakat perlu mencari alternatif lain untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Penerapan teknologi menjadi hal yang mutlak harus dipelajari oleh masyarakat.

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan para mahasiswa untuk mengikuti program kerja magang. Bertujuan untuk memperkenalkan mahasiswa kedalam dunia pekerjaan dan gambaran akan apa yang mereka hadapi setelah lulus kuliah. PT. Edukita Jaya Global merupakan suatu perusahaan *start-up* yang bergerak di bidang edukasi, pendidikan, pelatihan *skill* serta menyediakan akses melalui *platform digital* atau pembelajaran *online*. Produk dan layanannya di bidang edukasi dirancang untuk siswa kelas SMA 1, 2 dan 3. Edukita menyediakan fasilitas pembelajaran seperti pelatihan soal, konten pembelajaran, latihan UTBK, dan lain sebagainya melalui *platform digital*. Edukita akan mulai diluncurkan pada bulan Desember.

Sebelum melakukan praktik kerja magang, penulis sudah berpengalaman di bidang film pendek serta *TV commercial* untuk beberapa proyek di luar tugas kuliah. Namun penulis tidak mempunyai pengalaman di bidang *digital education* sehingga penulis tertarik saat mendapatkan kesempatan untuk bergabung di PT. Edukita Jaya Global. Membuat konten pembelajaran berbasis *online* adalah pengalaman yang baru untuk penulis. Selain itu juga mendapatkan wawasan yang lebih terutama karena perusahaan ini adalah *start-up business*. Penulis melakukan riset terlebih dahulu mengenai PT. Edukita Jaya Global seperti *founder, sejarah*

serta proyek-proyek yang sudah dibuat. Penulis ditawarkan untuk bergabung dengan tim videografer di bidang *offline editing*. Penulis menyetuji penawaran tersebut dan pelaksanaan kerja magang dimulai.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan kerja magang melakukan program kerja magang adalah:

1. Memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana seni (S.Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mempunyai pengalaman di bidang produksi konten edukasi digital.
3. Menambah wawasan serta pemahaman teknis mengenai dunia *digital content*.
4. Menerapkan ilmu *editing* dan *shooting* yang sudah dipelajari selama kuliah.
5. Melatih *skill* komunikasi antar rekan kerja dan mengenal berbagai karakteristik pekerja profesional.
6. Membiasakan diri untuk disiplin dan inisiatif dalam dunia pekerjaan sesuai dengan prosedur.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode magang penulis dilakukan mulai dari tanggal 3 Agustus 2020 sampai dengan 2 November 2020. Hari efektif kerja PT. Edukita Jaya Global berlangsung dari hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja mulai dari jam 08.30 WIB sampai pukul 5.30 WIB sesuai jam kantor yang tertera di kontrak kerja. Hari Sabtu dan Minggu tidak ada kegiatan kantor bagi karyawan maupun karyawan magang. PT. Edukita Jaya Global tidak mewajibkan karyawan untuk lembur. Perusahaan menyediakan akomodasi bagi karyawan terutama karena adanya peberlakuan PSBB oleh pemerintah yang menghambat perjalanan dari rumah ke kantor. Perusahaan juga menyediakan surat izin kerja yang diwajibkan oleh pemerintah untuk memperlakukan *Work From Office* (WFO).

Kerja magang yang dilakukan oleh penulis harus melalui beberapa prosedur yang sudah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Penulis awalnya diwajibkan untuk mengikuti pembekalan magang yang sudah diadakan oleh kampus, tujuannya untuk mengajukan KM-01 yang berisi daftar tempat magang yang sudah ditargetkan penulis untuk mendaftar. Setelah mendapatkan persetujuan dari koordinator magang, penulis mendapatkan KM-02 yang merupakan surat pengantar dari universitas kepada tempat magang yang dituju. Penulis kemudian mengirimkan portfolio, *curriculum vitae* (CV) dan surat pengantar melalui *email* ke setiap perusahaan tujuan yang sudah diajukan oleh penulis. Beberapa perusahaan sudah merespon penulis, salah satunya adalah PT. Edukita Jaya Global. Setelah proses wawancara di PT. Edukita Jaya Global, penulis langsung dinyatakan sebagai karyawan magang dan dapat mulai aktifitas kerja pada tanggal 3 Agustus 2020. Penulis setelah itu mendaftarkan perusahaan tempat kerja magang di my.umn.ac.id dan mengunduh berkas yang dibutuhkan.

Pada tanggal 3 Agustus 2020 penulis melaksanakan hari pertama praktik kerja magang. Penulis langsung berhadapan dengan *Vice Directo*r yang sekaligus menjadi supervisor untuk diarahkan *workflow* di PT. Edukita Jaya Global. Di hari pertama, penulis diarahkan untuk mengerjakan *project* prototype untuk mata pelajaran fisika. *Prototype* ini digunakan untuk menjadi arahan bagaimana *workflow* yang cocok untuk digunakan para peserta magang.