

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia hingga dunia sedang dilanda oleh pandemi yang cukup mematikan. Banyak orang yang harus menghentikan aktivitas keluar rumahnya menjadi berdiam diri dirumah seperti bekerja, kumpul keluarga, hingga kegiatan Pendidikan seperti sekolah harus dihentikan dikarenakan pandemi yang melanda dunia. Pada 17 maret 2020, Menteri Pendidikan juga menerbitkan surat edaran bernomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang berisikan tentang Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19. Surat itu ditujukan kepada semua ketua dinas pendidikan dari dasar hingga tinggi. Pada tahun 2021 ini teknologi semakin meningkat meskipun terdapat pandemi diluar sana siswa yang tadinya harus datang kesekolah sekarang bisa belajar dirumah menggunakan sistem belajar virtual atau video pembelajaran *online* yang diberikan beberapa Lembaga-lembaga tertentu selain dari pemerintah dan sekolah. Sistem ini sama dengan pembelajaran pada sekolah akan tetapi pembawaannya yang berbeda dapat menggandeng siswa untuk lebih pada paham dengan materi yang diberikan dengan cara dimana seorang guru yang merekam dirinya sedang memberikan materi pembelajaran pada siswa melalui kamera dengan ditambahkan beberapa visual ilustrasi tentang materi yang sedang dibahas oleh guru agar lebih dapat merangkul dan menarik minat siswa untuk belajar dan lebih memahami sangat berbeda dengan sistem belajar sekolah yang kaku dan hanya bertuju pada buku.

Perusahaan PT. Edukita Jaya Global (Edigy) merupakan sebuah perusahaan *start-up* yang bergerak di bidang pendidikan berbasis *online* seperti Ruang guru, Zenius dan Pahamify. Edigy membuat sebuah video pembelajaran untuk membantu anak-anak sekolah belajar tanpa harus keluar rumah cukup dengan layar telfon genggam atau layar laptop. Pada saat ini, Edigy memfokuskan dalam pembuatan video pembelajaran SMA dari kelas 10-12 semester 2 serta soal-soal UTBK yang nantinya akan digunakan untuk men-test siswa sudah sampai mana kemampuan mereka belajar. Produk ini akan dilaunching pada tahun 2022 dikarenakan adanya hambatan pandemi sehingga investor dari Jepang belum bisa masuk ke Indoneisa.

Pada era digital ini video pembelajaran *online* sudah sangat banyak sekali di Indonesia seperti Ruang guru, Zenius, Pahamify, Quipper, Kelas pintar, Rumah belajar dan lain-lainnya. Pada sekian banyak Lembaga pembelajaran *online*, saya memilih Edigy dikarenakan saya ingin membantu sebuah start up kecil yang akan berjuang melawan lembaga yang sudah mempunyai nama besar seperti Ruang guru dan Zenius. Pada Edigy saya juga ingin mengasah skill ilustrasi saya sebelum memasuki ruang kerja yang lebih professional, oleh karena itu pilihan mengambil program kerja magang di Edigy adalah pilihan yang cukup tepat untuk mengasah skill serta mencari pengalaman dan ilmu agar bisa mengambil langkah selanjutnya dalam ruang kerja professional.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan penulis menjalankan program kerja magang di PT. Edukita Jaya Global adalah untuk memenuhi syarat untuk kelulusan S-1 di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga saat melakukan program kerja magang belajar banyak dari rekan-rekan kantor dan senior yang ada di kantor, penulis juga merasakan dan mengetahui sistem kerja nyata pada perusahaan korporat. Penulis juga ingin mengasah kemampuan desain grafis pada dunia kerja yang selama ini sudah dipelajari dan dipersiapkan semasa kuliah di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis banyak mendapatkan pelajaran di PT. Edukita Jaya Global bahwa kita tidak bisa bekerja secara individual, kita diharuskan bekerja secara tim di bagian kreatif sehingga tidak terdapat revisi untuk projek selanjutnya, penulis juga belajar banyak untuk manajemen waktu dengan baik, disiplin dan juga bertanggung jawab kepada tugas yang sudah diberikan supervisor.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang penulis dimulai pada tanggal 18 Januari – 20 Mei 2021. Penulis bekerja pada hari *weekdays* Senin-Jumat, mulai pukul 08.30-17.30 WIB. Pada hari *weekend* dan hari libur nasional, PT. Edukita Jaya Global meliburkan semua karyawannya. Pada masa pandemi ini terdapat pengurangan jumlah karyawan yang datang ke kantor pada hari kerja sehingga beberapa karyawan di tugaskan untuk bekerja secara WFH (*Work From Home*) dengan cara bergantian untuk tim akademik, dan full

WFO (*Work From Office*) untuk tim desain grafis dan videografi. Total jam kerja program magang yang telah ditempuh penulis adalah 74 hari kerja atau 666 jam.

1.3.2. Prosedur Kerja Magang

Proses pelamaran kerja magang penulis menggunakan aturan dan prosedur kampus Universitas Multimedia Nusantara, yaitu dengan cara mengajukan KM-01 terlebih dahulu kepada kampus. Setelah mendapat persetujuan dari kampus berupa surat KM-02, penulis baru mengajukan lamaran CV (*Curriculum Vitae*) dan juga portfolio, selain itu penulis juga melampirkan surat keterangan magang yang telah diberikan dari kampus. Setelah penulis dipanggil oleh perusahaan penulis melalui tahap interview dan test membuat ilustrasi untuk diseleksi lebih lanjut, setelah melakukan test penulis dikabarkan akan di beri tahu sekitar 2 minggu kedepan diterima atau tidak, akhirnya penulis diterima untuk melaksanakan program kerja magang di PT. Edukita Jaya Global. Sebagai bukti bahwa diterimanya penulis sebagai karyawan magang di perusahaan, penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari perusahaan, kemudian penulis men-scan surat lalu mengirimkan data tersebut ke *e-mail* kampus sebagai tanda bukti diterimanya penulis.

Penulis memulai program kerja magang pada tanggal 18 Januari 2021. Pada hari pertama kerja, penulis mendapatkan arahan serta *style* yang digunakan untuk membuat ilustrasi dan asset untuk pembelajaran, penulis juga diberikan jobdesk tersendiri untuk mengurus seluruh ilustrasi pada materi kelas 12. Pada satu minggu pertama kerja penulis sudah mengerti *workflow* dan karakteristik tim sehingga pekerjaan dan flownya bisa terlihat jelas.