

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini di Indonesia, perkembangan teknologi komunikasi tengah mengalami percepatan yang sangat luar biasa. Mengingat pandemi yang membatasi banyak sekali aktivitas masyarakat, kegiatan belajar mengajar pun turut terdampak secara signifikan. Semua pelajar mulai dari TK hingga perkuliahan merasakan dampaknya dimana mereka harus melaksanakan pendidikan mereka tanpa tatap muka langsung, dan justru dari rumah masing-masing. Kebutuhan masyarakat Indonesia terhadap metode pembelajaran yang baru semakin hari semakin tinggi, terbukti dengan munculnya berbagai perusahaan yang menyediakan fasilitas pembelajaran daring.

Menurut Edmuku.id, *Edtech* memiliki kepanjangan yaitu *Educational Technology*, atau dalam bahasa Indonesia berarti Teknologi Pendidikan, yang merupakan terobosan baru dalam bidang edukasi. Metode pembelajaran tersebut menguntungkan pelajar dan pengajar karena memberikan kepraktisan. Tidak hanya itu, namun pembelajaran kini bisa disajikan dalam bentuk yang lebih interaktif dan menarik yang sebelumnya tidak bisa dilakukan melalui pembelajaran konvensional (Edmuku.id, 25 Januari 2021).

Di masa pandemi ini, jumlah pelaku pasar dan skala dari masing-masing pelaku pasar dalam kategori *edtech* bertumbuh pesat dengan nada zenius, ruangguru, dll. Dalam kurun waktu 2 tahun saja banyak yang telah melakukan ekspansi, dan diversifikasi dalam bentuk penambahan kapasitas, penambahan bidang pendidikan, perbaharuan kualitas Pendidikan, dan masih banyak lagi. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran seperti ini merupakan sebuah langkah evolusi pendidikan Indonesia yang sangat krusial dalam upaya memajukan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia Indonesia yang lebih baik.

Permintaan terhadap pembelajaran secara daring juga mempengaruhi pergerakan industri lainnya, salah satunya adalah industri media kreatif. Adanya permintaan metode pembelajaran dalam bentuk video dan juga siaran langsung

menciptakan permintaan terhadap pekerja di bidang videografi juga. Dalam memproduksi video pembelajaran asinkron, beberapa bidang dalam industri media kreatif yang dibutuhkan, antara lain *Videographer*, *Editor*, *Sound Designer*, *Art Director*, dan lain-lain. Permintaan terhadap sumber daya manusia di bidang *Broadcasting* atau siaran langsung juga ikut meningkat guna melaksanakan sesi pembelajaran melalui siaran langsung.

PT. Edukita Jaya Global atau lebih dikenal dengan nama Edigy merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *edtech*. Sebagai salah satu pelaku pasar terbaru menyediakan video pembelajaran asinkron, pembelajaran melalui siaran langsung, soal-soal latihan, dan juga konsultasi jenjang pendidikan. Semua layanan tersebut bisa diakses melalui aplikasi dan juga *website* resmi. Edigy juga menyediakan pembelajaran non-akademik seperti bahasa Jepang, *Fashion Design*, dan lain-lain. Edigy merupakan salah satu perusahaan *edtech* dengan yang mengedepankan pembelajaran yang interaktif, menarik dan yang terpenting relevan dengan *target market* mereka. Maka dari itu, Edigy melihat besarnya kebutuhan dan juga potensi keberhasilan apabila adanya kerja sama antara industri *edtech* dengan industri kreatif, dimana perpaduan antara tenaga kerja pendidikan dan juga kreatif diharapkan menciptakan pengalaman belajar yang baru dan diminati pelajar saat ini.

Kesempatan yang diberikan oleh PT. Edukita Jaya Global di tengah situasi yang tidak mudah merupakan sebuah tantangan yang menarik bagi penulis. Dari kesempatan tersebut, penulis berharap untuk memperoleh pengalaman dan keahlian baru dan memahami perbedaan yang ada dalam pelaksanaannya sebagai pelaku industri kreatif khususnya dalam bekerjasama dengan industri *edtech*. Penulis juga berharap agar dapat memperoleh kemampuan dan fleksibilitas sebagai pelaku industri kreatif dalam kolaborasi dengan industri-industri lainnya.

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

Praktik kerja magang penulis lakukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah *internship* selaku mahasiswa program studi film fakultas Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara. Kerja magang ini juga bertujuan untuk menambah pengalaman kerja secara langsung sebagai *Editor* di bidang produksi video pembelajaran:

1. Mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara, seperti pada kelas *basic camera and basic editing, introduction to motion graphics, sound design*, dan lain-lain di sebuah perusahaan *edtech*. Sehingga, penulis dapat menciptakan karya video pembelajaran yang sesuai dengan visi perusahaan yaitu interaktif dan menarik bagi penikmatnya.
2. Melatih penulis dalam perencanaan, pelaksanaan dan juga pengambilan keputusan yang tepat dalam bekerja bersama tim.
3. Melatih penulis mengasah kreativitas dalam upaya menciptakan video yang menarik bagi pelajar dan juga menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan standar yang telah ditentukan.

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

Kegiatan praktik kerja magang penulis lakukan selama periode 6 (enam) bulan dimulai dari tanggal 7 Juni 2021 hingga 20 Desember 2021. Penulis telah melakukan kegiatan kerja magang kurang lebih selama 196 hari kerja. Kegiatan kerja magang dilaksanakan oleh penulis selama 5 (lima) hari seminggu dengan waktu 40 jam kerja/minggu. Kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis dilakukan secara *work from office* dan juga *work from home* di masa pandemi ini, mengikuti ketentuan PPKM yang berlaku pada waktunya. Selama pelaksanaan kegiatan kerja magang, penulis memiliki posisi sebagai editor di bidang produksi video pembelajaran asinkron. Penulis langsung berhadapan dengan *vice director* untuk diarahkan kedalam bidang produksi di PT. Edukita Jaya Global.