

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pandemi yang tengah melanda dunia berdampak cukup besar pada banyak sektor baik ekonomi, sosial, maupun pendidikan. Untuk menghentikan penyebaran virus, pertemuan tatap muka yang biasa dilakukan di sekolah-sekolah maupun kampus akhirnya dialihkan menjadi pertemuan jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh membuat kebutuhan akan media serta materi audio-visual dengan kualitas tinggi menjadi meningkat. Hal ini juga seiring dengan penggunaannya sebagai media pendukung dalam pembelajaran jarak jauh (Gonçalves & Mahgabovich, 2021)

Pembelajaran jarak jauh dalam aktivitas belajar mengajar membuat media pembelajaran yang digunakan semakin beragam. Keberagaman media belajar yang ada, membuat guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya informasi dalam proses pembelajaran siswa. Mulai dari media konvensional seperti buku ataupun media audio-visual yang lebih modern dan berbasis komputer seperti video, animasi, *grafis*, *motion graphic*, dan rekaman. Wiana (2015) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia seperti itu memberikan banyak manfaat yakni dapat menghasilkan ketertarikan baru, meningkatkan motivasi siswa, dan juga menstimulasi pembelajaran, dan bahkan memberikan efek psikologis kepada siswanya. Selain hal-hal yang sudah disebutkan, Wianna menambahkan pemilihan media yang sesuai dapat membantu siswa untuk lebih memahami pembelajaran, dan dapat mempresentasikan data dengan cara yang lebih menarik.

Seperti yang sudah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, *motion graphic* merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. *Motion graphic* merupakan turunan dari disiplin ilmu desain. Berbeda dari film animasi, *motion graphic* akan lebih banyak terfokus pada penyampaian informasi, meskipun dalam penyampaiannya dapat menarik dan menghibur seperti film animasi. Karena merupakan turunan dari disiplin ilmu desain, maka tujuan

pembuatannya adalah mengkomunikasikan informasi dan desain visual daripada membangun koneksi emosional pada penontonnya (Crook & Beare, 2016).

Kebutuhan akan produksi media audio-visual dan juga *interactive media learning* untuk membantu proses pembelajaran jarak jauh inilah yang membuat perusahaan seperti PT Stadikel Edukasi Teknologi hadir. Salah satu proyek yang dikerjakan oleh PT Stadikel Edukasi Teknologi bekerjasama dengan Kementerian Pendidikan Singapura (*Ministry of Education*) dalam pembuatan media dan konten pembelajaran. Oleh karena itu dalam pengerjaan proyek tersebut perusahaan membutuhkan *Content Visual Designer*. Posisi tersebut secara garis besar mencakup pembuatan visual dan desain sebuah konten yang diproduksi dalam proyek yang perusahaan kerjakan, termasuk salah satunya memproduksi video *motion graphic*. Proses pembuatan video *motion graphic* tersebut mulai dari pembuatan *storyboard*, ilustrasi aset, sampai dengan menganimasikan, *composite*, dan *final render*. Dengan demikian penulis tertarik untuk melakukan praktik magang di PT Stadikel Edukasi Teknologi.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di PT Stadikel Edukasi Teknologi dengan maksud dan tujuan yang disampaikan sebagai berikut:

- 1) Mengeksplorasi bidang baru yang jarang penulis geluti, yakni pembuatan *motion graphic* yang sifatnya edukatif dan informatif
- 2) Mempelajari alur kerja (*workflow*) perusahaan dalam memproduksi konten, mempelajari teknik dan *style* yang akan digunakan untuk konten bersifat edukatif
- 3) Meningkatkan kemampuan dalam membuat dan memproduksi video *motion graphic*
- 4) Merasakan pengalaman kerja kolaboratif dengan orang-orang lintas disiplin ilmu
- 5) Meningkatkan *soft skills* dan juga budaya kerja agar dapat mengembangkan diri menjadi lebih baik sehingga siap masuk ke dunia profesional

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang berdasarkan kontrak antara penulis dengan perusahaan dimulai dari tanggal 2 Agustus 2021 sampai dengan 31 Desember 2021. Namun, karena perusahaan adalah Mitra Kampus Merdeka, dan proses magang dilakukan hampir serentak seluruh Indonesia, maka yang tertulis secara administratif pada situs Kampus Merdeka adalah dari tanggal 23 Agustus 2021 sampai dengan 19 Januari 2022. Sesuai dengan persyaratan Magang Merdeka Trek 2 yang diselenggarakan kampus UMN, magang yang penulis lakukan berdurasi 800 jam kerja, atau setara 100 hari kerja, sekitar 4-5 bulan.

Pelaksanaan magang setiap hari Senin sampai Jumat, dilakukan secara *work from home*, dengan jam kerja 09.00-17.00 WIB. Durasi jam kerja fleksibel, pemegang dapat bekerja *overtime* atau memulai lebih awal jika ingin menyelesaikan tugas. Namun komunikasi yang dilakukan dianjurkan tidak melebihi dari waktu jam kerja. Selain itu, setiap minggu akan diadakan *meeting* per divisi untuk memberikan laporan progres dari tugas yang diberikan. Karena penulis memiliki proyek pada dua divisi yang berbeda, yakni divisi untuk pendidikan usia dini (*Early Year*) dan juga divisi sains (*Science*), maka penulis mengikuti dua *meeting*. *Meeting* untuk divisi *Early Year* diadakan tiap hari Rabu, pukul 11.30-12.30 WIB, via *google meet*. Sedangkan untuk divisi *Science* diadakan tiap hari Kamis, pukul 10.15-13.00 WIB, via *Zoom Meeting*.

Untuk koordinasi dan komunikasi sehari-hari, PT Stadikel Edukasi Teknologi menggunakan platform bernama *Basecamp*. Pada platform tersebut, semua *brief*, dokumen, jadwal, juga *to do list* diberikan. Selain itu pada platform tersebut dapat berkomunikasi baik via *chat group* per divisi maupun via *chat* pribadi. Untuk *monitoring* progres harian, perusahaan mewajibkan para pemegang untuk mengisi jurnal harian dalam bentuk *google sheet* yang berada dalam *google drive* masing-masing pemegang.

Proses pencarian tempat magang diawali dengan mencari lowongan kerja magang pada situs pencari kerja, yakni Glints. Penulis melihat pengumuman lowongan magang sebagai *2D Animator Intern* yang dibuka PT Studikel Edukasi Teknologi pada 5 Juli 2021. Lalu memutuskan untuk melamar setelah mendaftarkan

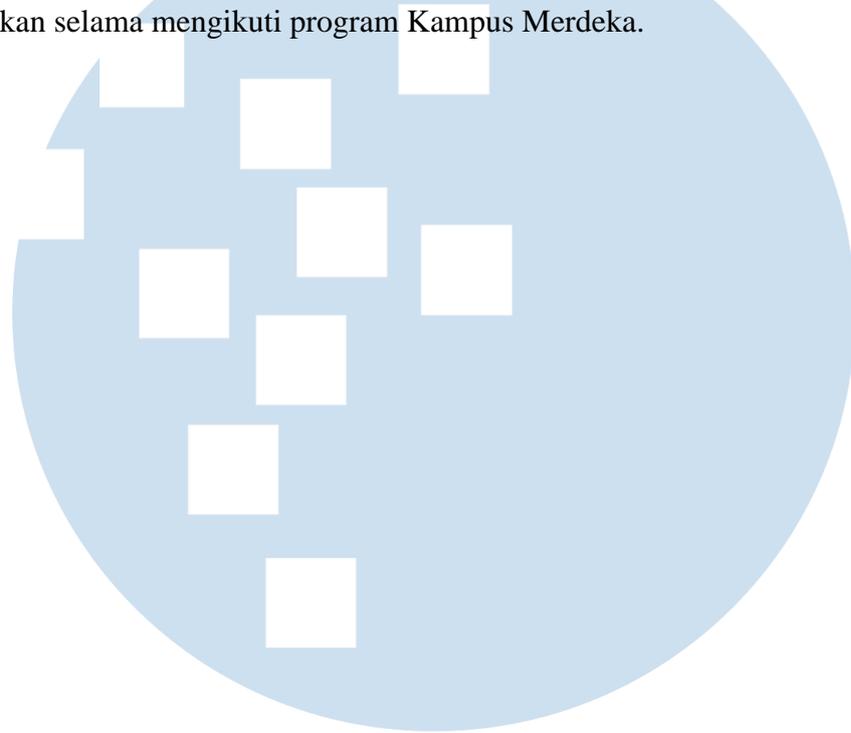
MBKM-01 pada situs *merdeka.umn.ac.id*. Kemudian tidak lama setelah mengirimkan CV dan *Cover Letter*, penulis mendapat *email* balasan untuk mengirimkan *showreel*, portofolio, transkrip nilai, dan juga Surat Pengantar Magang (MBKM-01) dari kampus, agar dapat memproses lamaran ke tahap selanjutnya.

Sebelum memasuki proses wawancara kerja, penulis harus melewati tahap *assessment*. Penulis diminta untuk menggambar 2 ilustrasi, yakni 1 ilustrasi hewan dan 1 ilustrasi manusia, dengan *style* bebas. Selain itu, penulis juga diminta untuk menuliskan latar belakang dan deskripsi dari ilustrasi yang dibuat. Sembari mengerjakan *assessment* yang diberikan, karena kesesuaian antara program Magang Merdeka Trek 2 UMN dengan program Magang Bersertifikat yang perusahaan tawarkan, penulis diminta untuk mendaftarkan diri di *website* Kampus Merdeka milik Kemendikbud RI. Dari *website* tersebut, penulis baru mengetahui bahwa perusahaan merupakan Mitra Kampus Merdeka. Selain itu, penulis juga baru mengetahui bahwa posisi *2D Animator Intern* yang dibuka merupakan bagian dari *Content Visual Designer*. Sehingga secara administratif pada *website* Kampus Merdeka penulis melamar posisi sebagai *Content Visual Designer*.

Setelah lulus tahap asesmen, penulis dihubungi kembali untuk dijadwalkan melakukan wawancara secara *online*. Lalu, dua minggu setelah tahap wawancara, pengumuman hasil wawancara diumumkan melalui *email* dan juga notifikasi pada *website* kampus merdeka. Setelah diterima sebagai pemegang di PT Stadikel Edukasi Teknologi, penulis juga terdaftar sebagai mahasiswa peserta Magang Bersertifikat dari Kemendikbud RI. Selanjutnya, setelah Surat Penerimaan Magang diperoleh, penulis diminta untuk menandatangani Surat Perjanjian Kerahasiaan. Kemudian, karena terdaftar dalam program Kampus Merdeka Kemendikbud RI, penulis juga diminta oleh pihak Kemendikbud RI untuk melengkapi dokumen seperti Surat Rekomendasi Perguruan Tinggi dan juga nomor rekening bank.

Setelah memasuki periode magang pada *website* kampus merdeka, para peserta magang diwajibkan untuk menulis *log book* tiap hari kerja, dan mengisi tentang apa saja yang sudah dikerjakan dan dipelajari. Selain menulis *log book* harian, terdapat laporan mingguan yang akan dikumpulkan pada situs Kampus

Merdeka untuk kemudian disetujui oleh Mentor Mitra Kampus Merdeka dan juga dapat dilihat oleh Dosen Pembimbing. Pengisian laporan ini akan menjadi bentuk pertanggung jawaban para peserta magang terhadap kegiatan atau aktivitas yang dijalankan selama mengikuti program Kampus Merdeka.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA