

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran E-learning telah kembali dipergunakan sebagai alternatif menjalankan proses belajar mengajar selama masa pandemi. Dengan masa waktu yang cukup lama untuk membatasi aktifitas, beberapa sekolah atau kursus melakukan kegiatan pembelajaran dengan jarak jauh dan memanfaatkan E-learning. Menurut Hartanto (2016) kegiatan pembelajaran E-learning memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi para pengajar dan pelajar yaitu keefektivitasan waktu dan biaya, mempermudah pelajar untuk mengakses bermacam macam sumber pembelajaran, hingga pelajar maupun pengajar mampu lebih berinteraksi antar satu sama lain.

Perusahaan PT. Digikidz Indonesia juga telah menerapkan kegiatan proses belajar mengajar E-learning ini kepada *coach* dan *studentnya* pada masa waktu pandemi datang. Oleh karena itu, PT. Digikidz Indonesia melakukan perubahan strategi kurikulum pembelajarannya untuk bisa tetap mengikuti perkembangan yang ada. PT. Digikidz merupakan sebuah perusahaan learning center anak yang bergerak dibidang kreatif dan sudah berdiri sejak tahun 2001 telah mulai lisensi sejak tahun 2009. PT. Digikidz Indonesia telah membangun 11 cabang, di 9 kota besar di Indonesia. PT. Digikidz Indonesia mempunyai misi untuk mengembangkan anak-anak menjadi Creator dan Innovator, dengan tujuan untuk membangun generasi yang berkualitas melibatkan menjadi The Maker atau pembentuk bukanlah konsumen. PT. Digikidz Indonesia telah menyediakan beberapa bidang yang mendukung industri kreatif yaitu, pembelajaran animasi, coding, web design, video editing, metaverse, game development, 3D pen, dan virtual reality.

Untuk tetap mengembangkan pembelajaran produk program yang dimiliki oleh perusahaan PT. Digikidz Indonesia membuka lowongan kerja magang untuk

penulis. Penulis membantu mengelaborasi pengetahuan yang didapatkan dalam bidang animasi untuk kurikulum baru dari PT. Digikidz Indonesia. Penulis menjalankan penugasan dalam bidang animasi baik 2D dan 3D, terutama dalam Motion Graphics. Penulis melakukan program kerja magang karena merupakan syarat kelulusan meraih gelar Sarjana Seni di kampus Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mempunyai harapan untuk semakin berkembang kemampuan dalam profesionalitas bekerja, dengan mengimplementasikan pelajaran yang didapatkan selama masa perkuliahan kedalam dunia kerja magang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis mengikuti program kerja magang dengan maksud dan tujuan merupakan salah satu syarat kelulusan selama berkuliah di kampus Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mempunyai tujuan untuk dapat mengembangkan softskill dalam bekerja secara langsung dalam dunia kerja secara professional dan hardskill dalam melakukan tugasnya dalam software *After Effects* dan 3D *Autodesk Maya*. Penulis dapat mengaplikasikan materi dan pengetahuan yang didapatkan selama masa perkuliahan mengenai 2D *Animation* maupun 3D *Animation* di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mempunyai tujuan mendapatkan koneksi networking yang luas dalam industri kreatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjalankan proses kerja magang dengan sudah memenuhi persyaratan magang yaitu minimal 90 SKS, IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) minimal 2.50, telah mengikuti pembekalan magang terlebih dahulu pada tanggal 22 Oktober 2021 yang dilakukan secara virtual melalui ZOOM. Waktu pelaksanaan proses kerja magang di PT. Digikidz Indonesia yang dilakukan oleh penulis dalam kurun waktu 800 jam. Proses kerja magang yang dilakukan dimulai pada hari Senin dengan jam kerja 09.00 – 18.00 WIB, hari Selasa sampai Jumat

dengan jam kerja 10.00 – 18.00 WIB, dan hari Sabtu dengan jam kerja 08.00 – 14.00 WIB.

Setelah memenuhi syarat akademik, berikut adalah prosedur pelaksanaan kerja magang penulis selama melamar di PT. Digikidz Indonesia, yaitu penulis membuat CV (Curriculum Vitae) dan Portfolio untuk melamar pekerjaan di beberapa perusahaan dan mengirim data pribadi yang diperlukan melalui email. Penulis juga mengirim data pribadi CV (Curriculum Vitae) dan Portfolio ke PT. Digikidz Indonesia pada tanggal 27 Juli 2022. Penulis mendapatkan informasi pembukaan lowongan kerja magang di PT. Digikidz Indonesia dari salah satu halaman Instagram hitmagang.wfh. Penulis mendapatkan balasan dari perusahaan PT. Digikidz Indonesia melalui *Human Resources Development* (HRD) perusahaan pada hari yang sama dan mendapatkan informasi untuk melanjutkan ketahap interview pada tanggal 29 Juli 2022.

Setelah itu, Penulis melakukan tahap interview secara online melalui ZOOM dengan *Head of Product Development* pada tanggal yang sudah ditentukan, dan merencanakan untuk memulai magang pada tanggal 22 Agustus 2022. Penulis membuat pengajuan kerja magang pada PT. Digikidz Indonesia ke kampus Universitas Multimedia Nusantara melalui website merdeka.umn.ac. Penulis mendapatkan approval dari koordinator magang dan juga *cover letter* dari kampus Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 12 Agustus 2022. Penulis menerima surat penerimaan kerja magang atau *Acceptance Letter* dengan PT. Digikidz Indonesia sebagai *Animation Intern* melalui via Whatsapp dari 12 Agustus 2022. Penulis mengirim surat *Acceptance Letter* kerja magang dengan PT. Digikidz Indonesia ke *website* merdeka.umn.ac.id. Penulis mengikuti kegiatan Kartu Rencana Studi (KRS) untuk mengikuti program Magang Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Track 1. Penulis memulai program kerja magang dengan PT. Digikidz Indonesia pada tanggal 22 Agustus 2022, melakukan *zoom meeting* dengan *Head of Product Development* untuk penjelasan *briefing* mengenai proses kerja magang.