

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun ini perkembangan teknologi terjadi dengan sangat cepat. Media audio visual juga merupakan salah satu hal yang ikut berkembang akibat pengaruh dari adanya perkembangan teknologi tersebut. Berkembangnya media audio visual ini terlihat sangat jelas dari kehidupan sehari – hari masyarakat yang tidak lepas dari media audio visual. Hal ini dikarenakan media audio visual memiliki sifat yang cukup fleksibel seperti bersifat informatif, persuasif, preventif, dan masih banyak lagi.

Media audio visual juga dapat dijadikan sebagai solusi dari masalah dalam bidang Pendidikan yaitu siswa yang merasa jenuh dengan proses belajar di kelas yang bersifat kaku, kesulitan dalam memahami penjelasan yang diberikan guru karena kurangnya visualisasi, penjelasan yang terlalu cepat sehingga susah untuk diingat, dan lain-lain. Melihat masalah-masalah ini maka audio visual dipilih menjadi salah satu solusi dengan cara membuat video pembelajaran yang interaktif. Hal ini juga dilakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk menangani masalah yang sama. Oleh karena itu UMN membentuk sebuah departemen khusus yang bertugas untuk menangani pembuatan konten pembelajaran online yang interaktif bernama BPP.

Biro Pengembangan Pembelajaran UMN (BPP) atau biasa lebih dikenal dengan learning center department merupakan sebuah departemen yang memiliki fokus dalam penerapan atau implementasi *information and communication technology (ICT)* untuk proses pembelajaran. BPP memiliki tanggung jawab dalam pembuatan konten – konten pembelajaran berupa video interaktif yang dapat ditemui di situs *e-learning*. Video – video interaktif yang dibuat ini digunakan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran secara *online* selama berlangsungnya perkuliahan jarak jauh atau biasa dikenal dengan sebutan kuliah

asinkron. Dengan adanya video interaktif tersebut mahasiswa diharapkan dapat memahami materi dengan lebih mudah dikarenakan konten atau isi dari video tersebut adalah rekaman penjelasan materi oleh dosen.

Selama proses pencarian tempat magang penulis menemukan beberapa Perusahaan yang menawarkan posisi yang sama yaitu *video editor* ataupun *content creator* dimana nantinya penulis akan diberikan tanggung jawab dalam pembuatan konten untuk media social yang dimiliki perusahaan. Penulis memilih melakukan magang di BPP dikarenakan penulis sebagai mahasiswa UMN memiliki ketertarikan untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan video pembelajaran yang selama ini pernah dilihat berlangsung.

Selama pelaksanaan proses kerja magang di BPP penulis mempelajari banyak hal salah satunya adalah bagaimana dalam pembuatan sebuah video dibutuhkan kerjasama dari banyak pihak. Oleh karena itu keterlambatan merupakan hal yang harus dihindari karena keterlambatan dari sebuah pihak akan berdampak pada semua pihak lainnya. Harapan yang dimiliki penulis setelah selesai melaksanakan proses kerja magang adalah dapat menerapkan semua yang telah dipelajari selama proses magang dimulai dari etika kerja, disiplin waktu, dan juga sikap profesional agar tidak menghambat kinerja tim ketika kerja nanti tapi justru mendorong kinerja tim menjadi lebih baik.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang dilakukan penulis adalah selain sebagai syarat kelulusan kuliah tapi juga untuk mendapatkan pengalaman kerja dalam sebuah perusahaan. Sedangkan untuk tujuan penulis melakukan kerja magang di BPP adalah menerapkan dan mengasah ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan tentang pembuatan konten video. Selain itu dengan pelaksanaan magang penulis juga berharapa dapat mempelajari hal-hal baru baik dalam bentuk *hard skill* maupun *soft skill*. *Hard skill* yang ingin dipelajari selama pelaksanaan magang adalah bagaimana cara penyiapan studio untuk proses syuting dimulai dari penempatan lighting, penempatan kamera, penempatan kursi, dan hal lainnya agar dapat menghasilkan video yang siap diedit. Sedangkan untuk *soft skill* yang ingin

dipelajari adalah cara untuk berkerja sama dan berkoordinasi dengan anggota divisi lain agar dapat menghasilkan video dengan kualitas baik sesuai dengan *deadline*.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum memulai kerja magang tentu saja penulis harus melalui proses pencarian tempat magang. Proses ini dilakukan secara online melalui *website* umn Merdeka dimana penulis harus melakukan registrasi Perusahaan yang ingin dilamar terlebih dahulu untuk diperiksa kelayakan Perusahaan tersebut untuk dijadikan tempat magang. Setelah mendapatkan *approve* maka penulis bisa segera mendaftarkan lamaran terhadap Perusahaan baik secara langsung maupun *online*. Proses ini dimulai dari tanggal 10 mei sampai dengan 28 agustus. Setelah penulis mendapatkan interview dan beberapa tes dari Perusahaan yang dilamar sebagai tempat kerja magang, akhirnya penulis diterima dan mulai bekerja sebagai *video editor* di biro pengembangan pembelajaran UMN pada tanggal 1 september hingga selesai pelaksanaan 800 jam kerja.

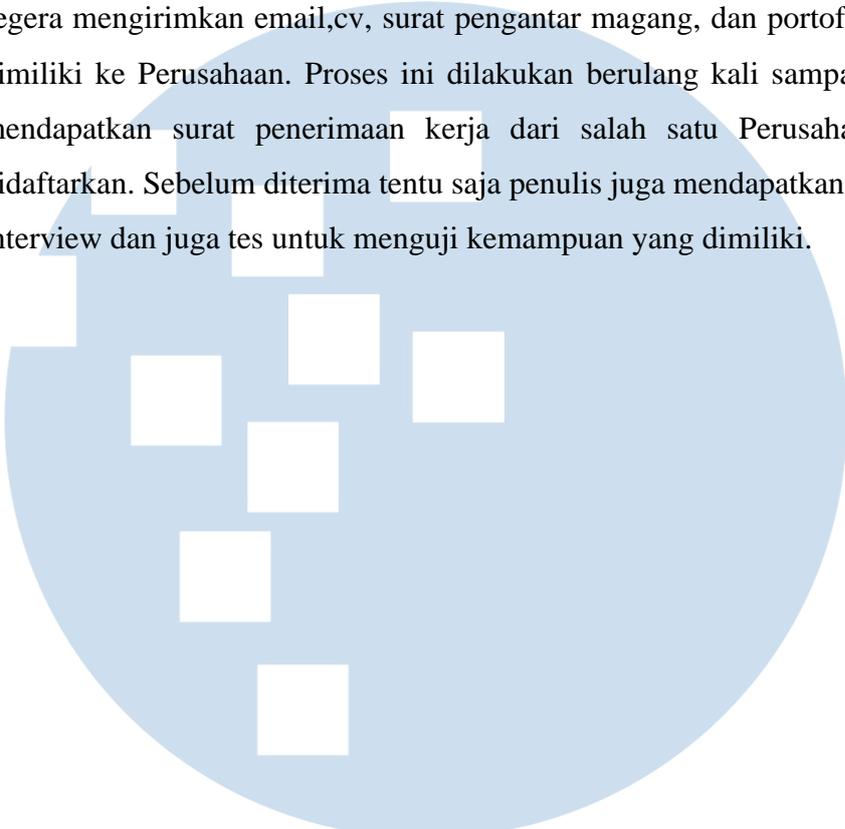
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses kerja magang sebagai video editor di BPP penulis mengikuti jam kerja karyawan yang ada di BPP yaitu, secara on-site dari hari senin sampai dengan jumat dengan waktu kerja 8 jam perhari.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis dimulai dari melakukan mengikuti pembekalan magang yang diadakan pada tanggal 9 Mei 2023 kemudian disusul dengan pencarian tempat magang dimulai dari tanggal 10 Mei 2023. Setelah menemukan Perusahaan yang ingin dilamar penulis melakukan registrasi profil Perusahaan di *website* Merdeka umn.

Setelah Perusahaan mendapatkan *approval* dari kampus penulis segera mengirimkan email,cv, surat pengantar magang, dan portofolio yang dimiliki ke Perusahaan. Proses ini dilakukan berulang kali sampai penulis mendapatkan surat penerimaan kerja dari salah satu Perusahaan yang didaftarkan. Sebelum diterima tentu saja penulis juga mendapatkan beberapa interview dan juga tes untuk menguji kemampuan yang dimiliki.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA