

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merdeka adalah salah satu sub program yang berada di bawah program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dibuat oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Program ini bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata dalam bekerja yang harapannya dapat digunakan sebagai bekal setelah lulus kuliah dan memasuki dunia kerja seutuhnya.

Universitas Multimedia Nusantara menyediakan dua pilihan magang yaitu Magang *Track 1* dan Magang Kewirausahaan yang wajib diikuti salah satunya sebagai syarat penentuan kelulusan. Dalam Magang *Track 1*, mahasiswa harus menyelesaikan kegiatan magang dengan minimal 800 jam kerja. Adapun bidang pekerjaan yang dapat diambil harus tetap berhubungan dengan jurusan mahasiswa.

Menurut Damika, dkk (2017: 2), istilah "E-learning" dapat diartikan sebagai gabungan dari huruf "e" yang merupakan singkatan dari elektronik dan kata "*learning*" yang berarti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran secara digital ini memang sudah marak ditemukan dalam bidang pendidikan. Baik di sekolah maupun kuliah, sudah ada contoh mengenai kegiatan belajar mengajar yang menggunakan video dan audio sebagai media penyampaian materi. Dunia kerja pun tak dapat lepas dari kegiatan pembelajaran digital. Perusahaan-perusahaan sekarang mulai banyak mengadopsi sistem belajar *hybrid* yang memanfaatkan teknologi untuk mencapai hasil yang lebih maksimal. Pelatihan online, yang juga dikenal sebagai digital learning, adalah bentuk pelatihan yang diselenggarakan melalui internet. Ini melibatkan penyampaian materi pembelajaran menggunakan media elektronik, seperti internet, intranet/extranet, siaran satelit, audio/video, TV interaktif, CD-ROM, dan *Computer-Based Training* (Rijal & Sholihah, 2022).

Menurut Yudianto (2017), video adalah bentuk media elektronik yang memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi audio dan visual secara bersamaan sehingga menciptakan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Sedangkan animasi berasal dari kata Yunani “Anima” yang berarti “memberikan nyawa”. Sehingga animasi diartikan sebagai bentuk film yang menciptakan ilusi kehidupan pada objek yang seolah-olah hidup, menggunakan fotografi, gambar, boneka, atau tulisan dengan perbedaan tipis antar *frame* untuk menciptakan pergerakan ketika di proyeksikan (Risata & Maulana, 2016). Video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta.

Penulis memilih PT Digital Kreasi Mediatama (Digito) sebagai tempat melaksanakan program Magang Track 1 karena penulis memiliki ketertarikan terhadap bidang kerja yang ditawarkan oleh perusahaan, yaitu khususnya pada jasa pembuatan video pembelajaran dalam bentuk digital. Penulis merasa bahwa pengalaman dan pengetahuan mengenai proses pembuatan *digital learning* pasti dapat berguna bagi dunia kerja di masa depan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selama program magang, penulis bermaksud untuk mempelajari segala hal yang diberikan oleh perusahaan sembari mengaplikasikan pengetahuan yang sudah dipelajari pada waktu kuliah ke dalam pekerjaan. Adapun tujuan penulis melakukan kerja magang di PT Digital Kreasi Mediatama (Digito) adalah sebagai berikut:

1. Memahami alur kerja di PT Digital Kreasi Mediatama (Digito),
2. Mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari di Universitas Multimedia Nusantara yang berkaitan dengan jasa yang ditawarkan oleh PT Digital Kreasi Mediatama (Digito), dan
3. Melatih kemampuan berkomunikasi dengan karyawan, vendor, dan klien perusahaan PT Digital Kreasi Mediatama (Digito).

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program Magang *Track 1* memiliki ketentuan dimana pesertanya diwajibkan untuk melaksanakan praktek kerja dalam kurun waktu minimal 800 jam selama satu semester. Penulis menandatangani Perjanjian Kerja Waktu Tertentu (PKWT) dengan perusahaan agar penulis dan perusahaan tidak dapat melanggar perjanjian selama proses kerja magang berlangsung.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Peserta kerja magang di PT Digital Kreasi Mediatama (Digito) wajib mengikuti regulasi yang telah ditetapkan dalam perjanjian PKWT sebagai berikut:

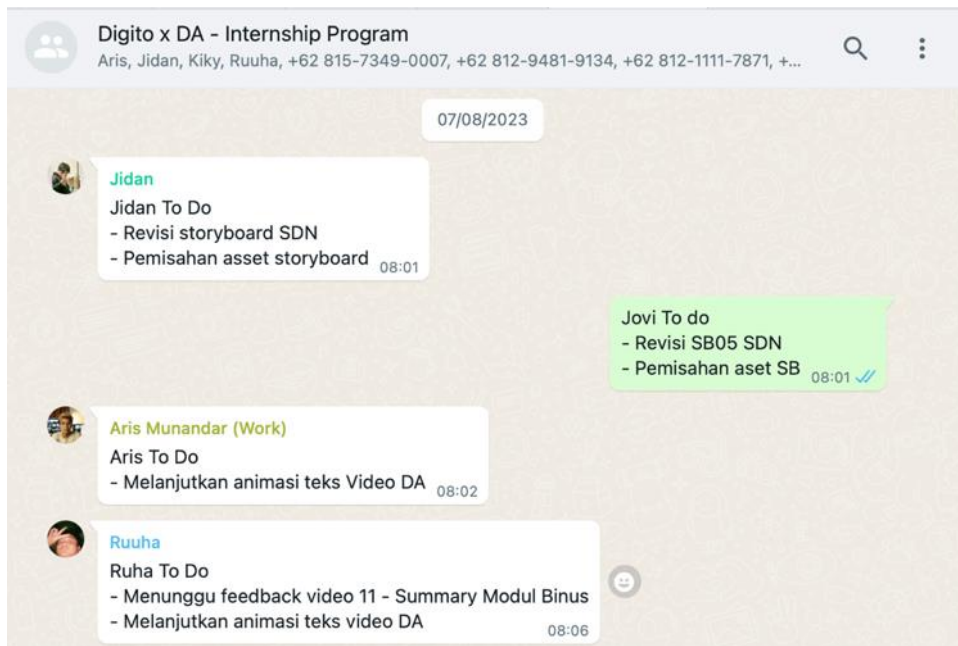
Hari Kerja : Senin - Jumat

Jam Kerja : 08.00 - 18.00 WIB

Jam Istirahat : 12.00 -13.00 WIB atau selama 1 (satu) jam dengan waktu istirahat yang disesuaikan dengan tuntutan pekerjaan.

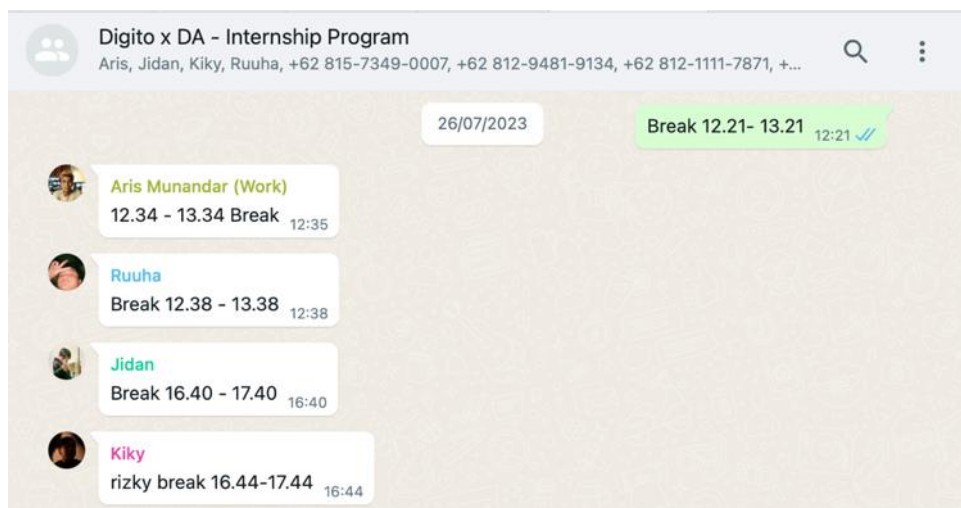
Aktivitas kerja magang dimulai pada tanggal 10 Juli 2023 sampai dengan 13 November 2023. Penulis mulai menghitung hari magang tepat saat hari pertama bekerja dimulai. Pelaksanaan magang dilakukan secara daring atau *work from home (WFH)* dengan sistem kerja diawali dengan absen masuk pada pukul 08.00 WIB melalui grup WhatsApp yang terdiri dari *Supervisor*, karyawan, dan para peserta magang.

U M I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 1.1 Absen Peserta Magang

Pada waktu istirahat, peserta magang wajib mengirim pesan berupa “*Break - Jam*” untuk menandakan bahwa jam istirahat pada hari tersebut telah digunakan dan memberi tanda pada karyawan lainnya agar tidak diberikan tugas pada saat istirahat.



Gambar 1.2 Break Peserta Magang

Setelah istirahat, penulis dapat melanjutkan pekerjaan sampai jam magang pada hari tersebut berakhir. Pada waktu-waktu tertentu, saat proyek yang dikerjakan

sedang padat, penulis diperbolehkan bekerja di atas jam kerja atau bekerja di hari libur dan waktu yang dihabiskan dapat dihitung sebagai lembur.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

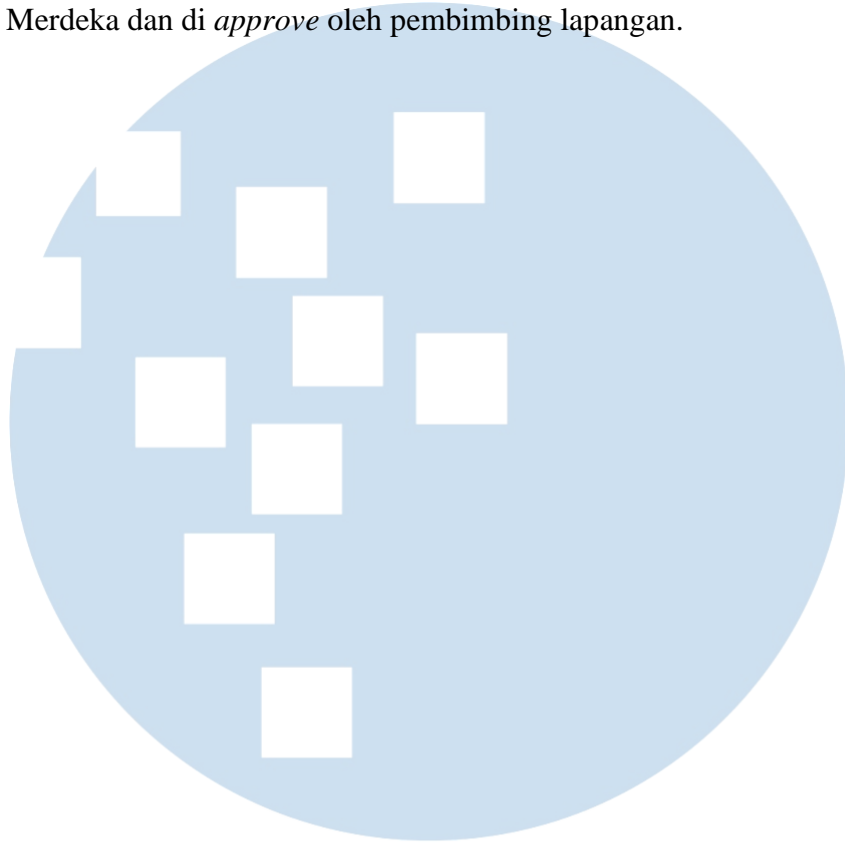
Selama proses magang, penulis ditempatkan di divisi Produksi, bagian Video Animasi. Penulis berada dibawah bimbingan Arif Mulyana selaku Supervisor dan Dewi Setiawati sebagai *Head of Production* dari subdivisi Video Animasi. Aktivitas penulis setiap hari adalah menyelesaikan tugas yang diberikan oleh *Head of Production* divisi Video Animasi, seperti membuat aset karakter dan latar belakang, membuat *storyboard*, dan membantu dalam *Quality Assurance* (QA) video animasi yang telah dibuat oleh tim *motion graphic*.

Namun jika produksi sedang kosong, penulis juga dapat membantu mengerjakan konten-konten seperti *carousel*, poster hari raya, atau *reels* yang akan diunggah di media sosial PT Digital Kreasi Mediatama (Digito). Dalam membuat konten, penulis berkoordinasi dengan sesama peserta magang agar konten yang dikerjakan dapat sesuai dengan jadwal dan tidak ada desain yang bertabrakan. Penulis melakukan asistensi dan harus mendapatkan *approval* dari Anindya Devi selaku penanggung jawab dari media sosial Digito.

Namun sebelum melaksanakan program kerja magang di PT Digital Kreasi Mediatama (Digito), penulis harus melewati beberapa tahap. Berikut adalah rangkaian prosedur pelaksanaan kerja magang penulis:

1. Penulis melakukan registrasi di *website* Merdeka dengan mendaftarkan beberapa perusahaan termasuk PT Digital Kreasi Mediatama (Digito).
2. Penulis mengirimkan surat lamaran dan CV kepada PT Digital Kreasi Mediatama (Digito) pada tanggal 6 Juni 2023.
3. Penulis mendapatkan surat tanda diterima (*Acceptance Letter*) dari PT Digital Kreasi Mediatama (Digito) pada tanggal 6 Juli 2023.
4. Penulis mengumpulkan surat tanda diterima kepada *website* Merdeka.
5. Penulis memulai kerja magang pada tanggal 10 Juli 2023 secara daring (WFH).

6. Penulis mencatat aktivitas magang setiap hari melalui *Daily Task* di *website* Merdeka dan di *approve* oleh pembimbing lapangan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA