

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka atau disingkat dengan MBKM adalah salah satu kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makariem. Program ini merupakan sebuah Amanah dari berbagai regulasi dan landasan hukum pendidikan tinggi dalam rangka untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan bertujuan untuk mendorong mahasiswa dalam menguasai keilmuan yang akan digunakan dan dibawa ke dunia kerja. Program ini juga memiliki landasan hukum seperti UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan UU No. 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi dan beberapa landasan hukum lain yang bisa dilihat di situs resmi Kampus Merdeka – Kemendikbud. Program MBKM – Magang Merdeka ini menjadi salah satu sarana juga bagi mahasiswa semester akhir (semester 7-8) untuk meningkatkan keilmuan dan *soft-skill* dan *hard-skill* dengan cara terjun langsung dalam sebuah Perusahaan.

Pada masa MBKM – Magang Merdeka, penulis memiliki beberapa pilihan tempat magang yang sebelumnya sudah diberikan lamaran kerja ke beberapa tempat tersebut. Beberapa tempat yang penulis ajukan untuk kerja magang MBKM adalah, Cuatrodia, Metamorphosys, Koentiv, Rekata Studio, SIRCLO, Kompas Gramedia, Lengua Studio dan All For Work – OCISTOK. Dari beberapa tempat magang tersebut posisi yang penulis lamar adalah posisi kreatif untuk bagian desain grafis, ilustrator, dan video editor. Dari beberapa Perusahaan di atas penulis mengajukan lamaran untuk kerja magang dan beberapa sudah memberikan jawaban atas pengajuan yang dilakukan namun jawabannya masih belum diterima, dan beberapa diantaranya masih tidak ada jawaban soal pengajuan magang yang penulis kirim. Kemudian penulis mencari dan mendapatkan informasi lowongan kerja di bagian Biro Pengembangan Pembelajaran atau BPP UMN dengan lowongan sebagai video editor dan diterima sebagai video editor magang di BPP UMN bagian

E-Learning untuk keperluan *video-audio sync* dan editor untuk video materi asinkron, pembelajaran jarak jauh dan video terkait lainnya.

Alasan penulis memilih untuk melakukan kerja magang di BPP sebagai video editor magang adalah karena yang pertama kendala waktu dan lamaran yang penulis kirimkan ke beberapa Perusahaan lain yang disebut sebelumnya belum ada jawaban atau kabar lebih lanjut. Sehingga penulis memutuskan untuk memilih melakukan kerja magang sebagai video editor di BPP UMN.

Harapan penulis setelah magang adalah bisa mendapatkan insight mengenai bagaimana sebuah tim kreatif baik itu desain grafis dan video editor bisa bekerja sama dalam mengerjakan suatu proyek tertentu. Selain itu juga untuk meningkatkan keilmuan penulis dalam hal *hard-skill* untuk *video editing* agar bisa meningkatkan kemampuan dalam *video editing*, karena dibidang ini penulis merasa masih perlu belajar dan mengembangkan kemampuan ke ranah yang lebih luas namun masih berfokus pada bidang kreatif desain grafis, *video editing* dan hal lainnya yang masih saling berkaitan.

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

Maksud dari melakukan MBKM – Magang Merdeka adalah sebagai sebuah syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.

Tujuan dari kerja magang ini adalah untuk menerapkan ilmu yang sudah penulis pelajari di masa kuliah dalam hal ini adalah kemampuan *video editing* yang pernah penulis pelajari pada semester sebelumnya, sekaligus juga untuk mengembangkan kemampuan di bidang *video editing* karena salah satu hal ini masih perlu penulis pelajari lebih lagi pada saat melakukan kerja magang. Kemudian untuk belajar dan merasakan bagaimana sebuah tim mengerjakan sebuah proyek dalam hal ini adalah tim produksi kreatif antara desainer grafis dan video editor di perusahaan yang penulis lakukan kerja magang dalam meng-*handle* sebuah proyek video pembelajaran. Tujuan ini juga termasuk bagaimana sebuah tim itu dapat berkomunikasi dan berkordinasi dalam mengerjakan sebuah proyek bersama. Tidak hanya itu saja, namun tujuan lainnya dari kerja magang ini dapat juga belajar

budaya kerja, solidaritas dalam tim, dan juga meningkatkan kemampuan yang lama ataupun belajar *skill* baru yang bisa didapatkan ketika kerja magang.

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

Di tempat penulis melakukan kerja magang yaitu BPP UMN untuk keperluan video pembelajaran E-Learning, terdapat prosedur dan juga regulasi tentang pelaksanaan kerja magang, seperti waktu pelaksanaan, jam kerja, prosedur pengerjaan tugas dan/atau proyek dan hal lain sebagainya.

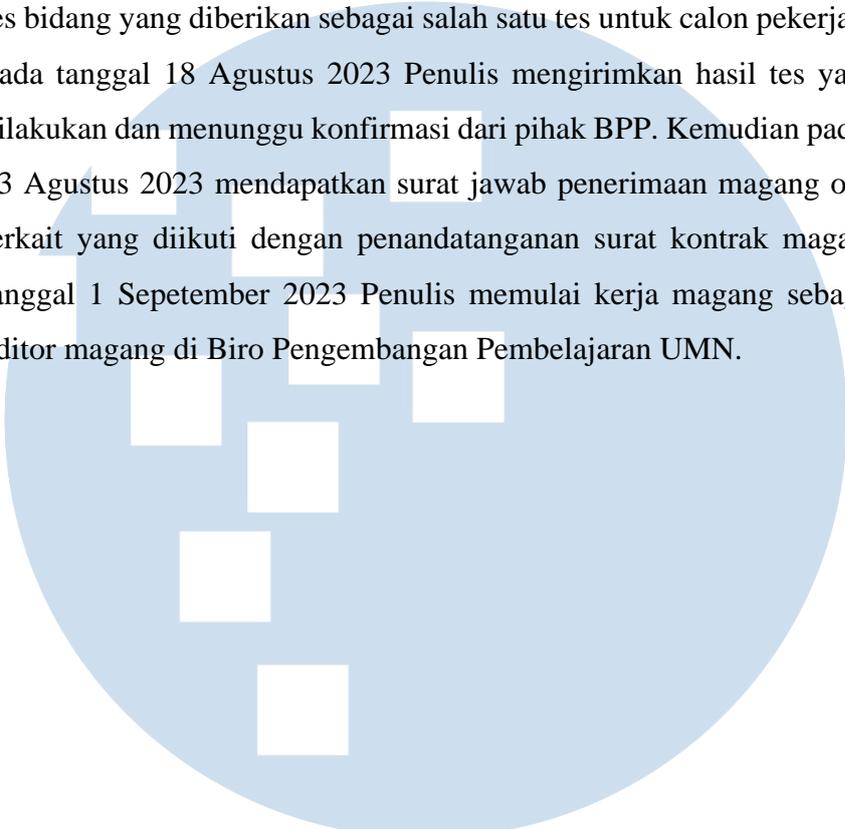
#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Di Biro Pengembangan Pembelajaran UMN, Penulis diterima dan melakukan kerja magang dimulai pada tanggal 1 September 2023 hingga memenuhi persyaratan MBKM – Magang Merdeka atau hingga sebanyak 800 jam kerja sesuai dengan yang tertulis pada kontrak magang yang sudah ditandatangani. Pada kerja magang di BPP UMN, ketentuan kerjanya adalah *full WFO* atau *full Work From Office*, yang mana berarti semua kegiatan kerja disini dilakukan langsung di kantor. Jam kerja yang diberikan adalah 8 jam dari jam 08.00 WIB hingga 18.00 WIB dengan dipotong satu jam untuk jam istirahat makan siang (jam 12.00 – 13.00 WIB) dengan hari kerja sebanyak lima hari seminggu dimulai dari hari senin hingga jumat dengan hari sabtu (weekend) adalah hari libur kerja. Total waktu kerja magang yang penulis lakukan adalah sekitar 100 hari kerja atau 800 jam.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis memulai proses pelaksanaan kerja magang dengan mengikuti sosialisasi besar Magang Merdeka yang dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2023. Kemudian Penulis mulai mencari dan mengajukan tempat magang di beberapa perusahaan selama rentang waktu 4 bulan dari bulan Mei hingga Agustus 2023, selama rentang waktu ini Penulis terus mencari informasi lowongan kerja magang yang sesuai dengan jurusan dan bidang yang dicari hingga akhirnya penulis mengajukan kerja magang di Biro Pengembangan Pembelajaran UMN pada tanggal 12 Agustus 2023. Kemudian mendapatkan

tawaran video editor di BPP pada tanggal 16 Agustus 2023 dan melakukan tes bidang yang diberikan sebagai salah satu tes untuk calon pekerja magang. Pada tanggal 18 Agustus 2023 Penulis mengirimkan hasil tes yang sudah dilakukan dan menunggu konfirmasi dari pihak BPP. Kemudian pada tanggal 23 Agustus 2023 mendapatkan surat jawab penerimaan magang oleh pihak terkait yang diikuti dengan penandatanganan surat kontrak magang. Pada tanggal 1 September 2023 Penulis memulai kerja magang sebagai video editor magang di Biro Pengembangan Pembelajaran UMN.

A large, light blue circular watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' shape composed of several white squares arranged in a grid-like pattern.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA