

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bertambah tahun, pendidikan semakin berkembang pesat. Perkembangan ini tentunya dicampuri juga dengan teknologi yang sudah maju dan menghasilkan metode pembelajaran yang bervariasi. Variasi yang dimaksud yakni seperti cara penyampaian materi dan kemampuan berbagai kompetensi peserta didik yang banyak macamnya. Selain itu, salah satu bentuk adanya perkembangan pendidikan yakni terciptanya media pembelajaran elektronik. Menurut Dahiya (dalam Hartanto, W. 2016), dengan adanya media pembelajaran elektronik/ *e-learning*, membuat murid dapat belajar kapan dan di manapun.

Menurut Waller dan Wilson (dalam Hartanto, W. 2016), asal mula terciptanya pembelajaran elektronik/ *e-learning* dimulai dari tahun 1970 an. *E-learning* dapat diartikan berbeda-beda dan bermacam bentuknya sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menggunakan *e-learning* itu sendiri. Namun pada dasarnya, *e learning* dibagi menjadi dua tipe yakni *synchronous learning* dan *asynchronous learning*. *Synchronous learning*/pembelajaran sinkron merupakan pembelajaran yang sudah terjadwal waktunya dan terjadi pada saat bersamaan dengan murid yang satu maupun yang lain. Dengan begitu, dapat memungkinkan sekali murid satu dengan yang lainnya berinteraksi langsung di waktu tersebut.

Berbeda dengan *asynchronous learning*/pembelajaran asinkron merupakan pembelajaran yang waktunya tidak terjadwal dan tidak ditentukan. Dengan begitu maka para murid dapat mengakses pembelajaran seperti materi, tugas, atau apapun itu yang terdapat di dalamnya sebarang mungkin tanpa dibatasi oleh waktu. Murid dapat mengakses materi dimanapun dan kapanpun. Dengan semakin mudahnya belajar melalui internet, mengakibatkan para konten *creator* memarak dan berjaya di internet maupun *platform* yang mendukung mereka untuk menciptakan konten. Salah satu medianya para konten *creator* yakni sosial media.

Sosial media sekarang menjadi sangat gampang diakses oleh semua orang. Menurut Fitriani, Y. (2021), dengan banyaknya pengguna media sosial pada sekarang ini, membuat sosial media juga dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal, salah satunya sebagai media penyajian edukasi melalui konten edukasi. Tentunya, dengan begitu perkembangan pendidikan menjadi sangat meluas. Pendidikan edukasi tidak hanya bisa didapatkan pada institusi pendidikan saja melainkan bisa hanya dari sosial media dan perkembangan teknologi melalui internet. Dengan perkembangan pembelajaran dan pendidikan yang ada di Indonesia, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi menggebrak sistem pembelajaran yang ada di Indonesia dengan terciptanya program Merdeka Mengajar.

Menurut Maulana, R. (2021), program ini dilakukan oleh Nadiem Makarim sebagai hasil dari evaluasi yang dalam, memantau kondisi pendidikan yang ada di Indonesia. Program ini membawa banyak perubahan yang positif dan menjadi aksi nyata perbaikan kondisi pendidikan di Indonesia. Program tersebut juga mendapatkan banyak respon positif dari berbagai kalangan (lembaga pendidikan, murid, sampai mahasiswa). Di dalam program Merdeka Mengajar, tentunya memiliki buku saku sebagai panduan program tersebut. Buku saku Merdeka Mengajar terdiri dari sepuluh bagian. Di setiap bagiannya itu menjelaskan tentang bagaimana program tersebut dijalankan.

Dengan program Merdeka Mengajar tersebut tidak berjalan pada sekolah saja namun juga ke kampus yang berada di Indonesia. Sama seperti Universitas Multimedia Nusantara yang menerapkan program tersebut dalam pembelajarannya. Pada kali ini, fakultas Seni dan Desain prodi Film membuka kesempatan magang di prodi film yang bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Program magang tersebut berisi *project* membuat konten edukasi yang nantinya ditujukan untuk sekolah-sekolah di Indonesia. Dengan *project* yang ditawarkan dalam program magang di prodi film tersebut, membuat penulis tertarik mengikuti program magang tersebut.

Membuat konten edukasi merupakan sebuah hal yang baru bagi penulis, karena pada biasanya penulis hanya berkecimpung pada hasil karya film yang bebas

aturan dan kreatif mungkin. Namun, pada program magang ini mengharuskan penulis membuat karya yang sesuai standar dari Kemendikbud dan karyanya berisi konten edukasi. Hal ini yang membuka pemikiran penulis bahwa ternyata membuat sebuah karya banyak bentuknya. Tidak hanya karya film saja melainkan konten edukasi juga bisa. Pada program magang ini dibagi menjadi beberapa bagian untuk membuat karya konten edukasi tersebut.

Total karya yang harus dibuat adalah 99 video yang berisi konten edukasi. Tentunya di 99 video tersebut banyak tipenya, ada tiga tipe seperti tipe video 1, tipe video 2, maupun tipe video 3. Tipe video 1 berisi konten edukasi yang bentuk karyanya *talking head* dan *motion graphics*. Bentuk karya tipe video 2 yakni *full motion graphics*. Yang terakhir, tipe video 3 bentuk karyanya berupa *live action*, *motion graphics* dan *talking head*.

Di tipe video 3 terbagi lagi menjadi 3 bagian dan ketiga bagian tersebut disutradarai oleh para dosen yang berbeda-beda. Bagian 1 disutradarai oleh Natalia Depita dan Putri Amelia. Bagian 2 disutradarai oleh Hakim Muhammad Irsyad dan Frans Sahala Moshes Rinto. Bagian 3 disutradarai oleh Dila Febriyana dan Wida Jamil. Penulis di program magang prodi film ini bergabung di *team* tipe video 3 dan bagian 3 yang disutradarai oleh Dila Febriyana dan Wida Jamil.

Penulis mengerjakan 10 *script* dengan latar belakang sekolah PAUD dan SLB. Dalam 10 *script* tersebut dibagi lagi menjadi dua, lima sekolah PAUD dan limanya lagi SLB. Fokus penulis lebih pada sekolah PAUD dan peran penulis menjadi *Production Assistant*. Menurut Dharma, A. (2019), *Production Assistant* adalah jabatan yang berada di bawah produser serta bertanggung jawab kepada produser atas kelangsungan tahap produksi dari pra produksi hingga pasca produksi. Dharma juga mengatakan bahwa *Production Assistant* dituntut untuk memiliki kemampuan koordinasi yang baik.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis mengikuti program magang adalah untuk untuk mendapatkan gambaran kerja secara profesional di bidangnya dengan turun langsung bekerja di lapangan. Magang sangat membantu penulis dalam mengetahui dunia profesional yang sebenarnya akan dihadapi nanti setelah lulus. Sejauh ini, penulis hanya mahasiswa biasa yang aktif di kampus dan organisasi kampus, yang di mana tentunya apabila ada masalah yang dihadapi pasti menggunakan cara penyelesaian mahasiswa. Begitu juga ketika mengerjakan sebuah produksi kecil. Mungkin tahapan-tahapan yang dilakukan penulis dan team penulis masih seadanya dan sepengetahuan kami sebagai mahasiswa.

Namun dengan mengikuti magang, dapat memberikan gambaran nyata apa saja kebanyakan masalah yang terjadi pada sebuah produksi. Selain itu, dengan mengikuti magang dengan kurun waktu 5-6 bulan, tentunya memberikan pengaruh yang positif dan dapat menjadi bekal penulis nantinya ketika lulus. Karena pada program magang, penulis secara tidak langsung dilatih bagaimana cara dunia profesional bekerja. Dimulai dari penanganan masalahnya, pola pikir menyelesaikan masalahnya, solusi masalahnya, hingga bekerja sama dengan *team* yang profesional dan memang sudah ahli di bidangnya.

Kontribusi yang penulis berikan kepada perusahaan selama proses magang yakni sebagai *Production Assistant*. Sebagai *Production Assistant*, penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi lingkungan kerja dalam setiap aspek produksi sebuah karya yang akan dibuat. Selain itu, penulis juga berharap dapat selalu membantu para *team* produksi lain yang mungkin nanti pada saat produksi mengalami kesulitan. Penulis ingin memanfaatkan keterampilan komunikasi dan organisasi yang pernah dijalankan oleh penulis untuk membantu sesama *team* menjaga komunikasi yang efektif sehingga menciptakan hasil yang baik.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode waktu magang yang penulis jalani di program magang prodi film mengikuti peraturan dari prodi film sendiri. Prodi film menetapkan durasi magang selama 800 jam kerja. Dengan begitu, ini menciptakan kesempatan yang cukup bagi penulis untuk merasakan suka dan duka produksi karya yang sebenarnya. Magang ini berlangsung selama 5-6 bulan yang dimulai pada tanggal 17 Juli 2023 dan berakhir pada tanggal 8 Desember 2023. Selama periode ini, saya memiliki kesempatan untuk terlibat dalam berbagai proyek karya yang beragam, yang meliputi berbagai aspek produksi.

Prosedur kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis mengikuti prosedur yang telah ditetapkan oleh prodi film. Proses pertama kali yang dilakukan oleh penulis yakni mendaftarkan diri dan perusahaan yang dituju ke web merdeka UMN. Dimulai dari tahap pertama kali ini, penulis diarahkan ke langkah-langkah selanjutnya yang harus penulis lakukan. Setelah itu, tahap berikutnya penulis mendapatkan *cover letter MBKM Internship Track 1* yang dapat dilihat juga di web merdeka UMN. Kemudian, penulis mengirimkan lamaran magang ke perusahaan yang dituju dengan mengirim dokumen-dokumen seperti CV, portofolio, *cover letter MBKM Internship Track 1*, KTP, dan juga KTM.

Pada proses mengirimkan dokumen-dokumen tersebut yang membuat penulis menjadi memiliki kesempatan untuk mempresentasikan diri penulis secara lengkap dan meyakinkan perusahaan tentang minat dan kualifikasi penulis dalam dunia produksi film. Setelah mengirimkan dokumen, penulis mendapatkan jawaban diterima magang. Tahap terakhir, penulis menandatangani kontrak kerja. Pada tahap terakhir ini yakni yang menetapkan detail-detail penting, termasuk jadwal kerja, tugas, dan tanggung jawab selama magang. Proses terakhir ini adalah langkah yang penting dalam memastikan bahwa kedua belah pihak, yaitu penulis dan perusahaan, memahami dengan jelas persyaratan dan ekspektasi dalam magang ini.