

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan dan teknologi informasi yang berkembang pesat telah menimbulkan tuntutan baru terhadap cara kita belajar dan mengajar. *Microlearning* muncul sebagai solusi inovatif untuk menyampaikan materi pembelajaran yang ringkas, fokus, dan relevan dengan era digital di tengah perubahan ini. Kemendikbud telah memandang perlu untuk membuat video pengajaran berkualitas tinggi yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Pemilihan UMN sebagai tempat magang ini bukan kebetulan. UMN adalah lembaga pendidikan tinggi yang terkenal dengan program multimedianya yang berfokus pada pengembangan keterampilan khusus dalam pengeditan video, animasi gerak, dan pembuatan multimedia. Selain itu, UMN bekerja sama dengan Kemendikbud untuk mengembangkan berbagai solusi pendidikan berbasis multimedia.

Keterampilan inti yang menjadi fokus magang ini adalah kemampuan untuk mengedit video, baik online maupun offline, serta membuat *motion graphics*. Magang ini juga akan menjadi platform untuk membangun soft skill penting seperti kreativitas, kerja tim, manajemen waktu, dan komunikasi yang efektif. Keterampilan berharga ini akan sangat membantu perkembangan karier penulis di masa depan.

Sebagai mahasiswa yang bersemangat, penulis berharap dapat berkontribusi sepenuhnya pada proyek *Microlearning* dengan membuat konten video berkualitas tinggi dan membantu guru-guru sekolah dasar dalam mengajar dengan cara yang lebih baik. Selain itu, penulis berharap dapat terus memperoleh pengetahuan dari profesional.

Magang ini adalah kesempatan yang berharga bagi penulis untuk menggabungkan pengetahuan yang penulis peroleh dari kuliah dengan pengalaman

kerja di dunia nyata. Dengan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kondisi industri dan keterampilan yang penulis peroleh, penulis berharap dapat menjadi seorang profesional multimedia yang lebih kompeten dan membantu menghadapi tantangan masa depan dalam dunia pendidikan dan teknologi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memiliki beberapa tujuan yang capai ketika selesai melaksanakan kegiatan magang proyek *Microlearning* ini. Tujuan tersebut diantaranya seperti:

1. Memenuhi syarat kelulusan dan pemenuhan SKS yang telah ditetapkan oleh pihak universitas.
2. Mendapatkan ilmu baru yang dapat memberikan wawasan mengenai dunia kerja.
3. Mengasah skill dalam industri perfilman dan animasi, khususnya pada bagian *editing* dan *motion graphic*.
4. Mencari pengalaman di dunia bekerja, serta menambah relasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Magang dimulai pada 17 Juli 2023 dan berlangsung hingga akhir Oktober 2023. Proses pelaksanaan kerja magang, termasuk proses melamar dan tahap-tahap yang dilakukan, terinspirasi dari materi yang telah penulis pelajari dalam kelas *Profesional Development* dan pembekalan magang. Penulis akan menjelaskan proses kerja magang dari perspektif teknis dan non-teknis, termasuk bagaimana penulis mematuhi etika bisnis dan komunikasi yang diajarkan dalam mata kuliah.

Penulis mengambil kelas *Learning Content Production* pada semester keenam. Mata kuliah ini berkonsentrasi pada industri *e-learning* dan pembelajaran jarak jauh. Ini membahas berbagai hal, seperti sejarah *e-learning*, klasifikasi dan model-model pembelajaran jarak jauh, dan komponen yang membentuk sistem *e-learning* sebagai media pembelajaran. Selain itu, siswa belajar tentang proyek

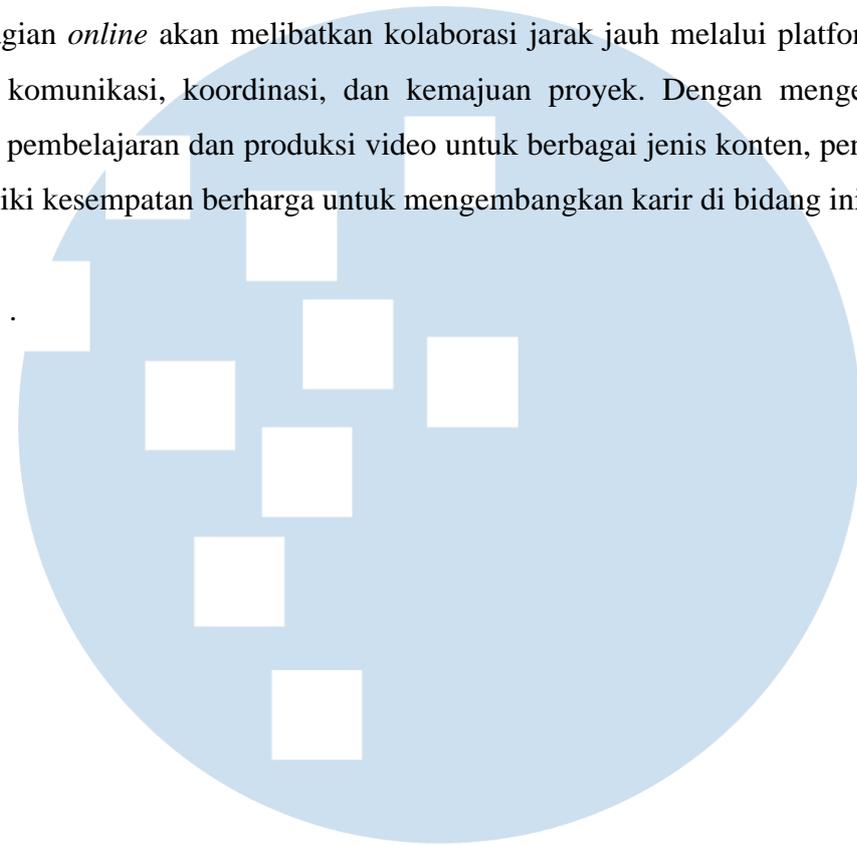
pembuatan video pembelajaran yang akan diadakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada bulan Mei 2023. Mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Learning Content Production* akan memiliki kesempatan magang eksklusif untuk proyek tersebut.

Penulis bertemu dengan Karyuwi dan Claudia pada tanggal 30 Juni untuk membahas informasi magang ini. Karyuwi dan Claudia menyampaikan contoh video yang akan dikerjakan, dengan tiga jenis video sebagai fokus utama. Pertama, *talking heads* dengan *motion graphic*, menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan narasi visual dan animasi grafis. Tipe kedua, video ilustrasi secara keseluruhan (*motion graphic*), melibatkan produksi video sepenuhnya animasi. Tipe ketiga, *talking head* dengan pengadegan, menggunakan produksi video langsung dengan aktor atau pembicara berinteraksi dengan audiens. Penulis dan rekan magang lainnya berkumpul melalui Zoom meeting pada tanggal 3 Juli untuk berkenalan dan berbagi informasi singkat tentang diri mereka. Pertemuan ini membantu membangun hubungan kerja yang baik dan meningkatkan kerja sama tim selama proyek magang.

Selanjutnya, pada tanggal 16 Juni 2023, penulis mengirimkan lamaran magang, yang termasuk CV dan dokumen pendukung lainnya, kepada Pak Kemal Hasan, kontak yang relevan dengan proyek tersebut. Untuk mendapatkan kesempatan magang yang diinginkan, proses pengiriman lamaran sangat penting. Akhirnya, penulis menerima surat penerimaan magang dari HRD di UMN (Universitas Multimedia Nusantara) pada tanggal 14 Juli 2023. Surat tersebut mengkonfirmasi bahwa penulis telah diterima untuk menjalani magang di UMN sebagai *motion graphic* artist dan editor video online dan offline untuk proyek "Pembuatan Video Microlearning Konten Platform Merdeka Mengajar" yang diselenggarakan oleh Kemendikbud. Dengan demikian, pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari selama kuliah telah diterapkan dalam perjalanan pendidikan dan karir penulis dalam industri pembelajaran dan produksi video.

Magang resmi dimulai pada 17 Juli 2023 dan direncanakan berlangsung hingga akhir Oktober. Aspek offline dan online dari proyek magang ini berbeda. Bagian *offline* akan dilakukan di Gedung B601 UMN, memberikan pengalaman

langsung dalam *post production* video dan pembelajaran berbasis video. Sementara itu, bagian *online* akan melibatkan kolaborasi jarak jauh melalui platform digital untuk komunikasi, koordinasi, dan kemajuan proyek. Dengan mengeksplorasi teknik pembelajaran dan produksi video untuk berbagai jenis konten, penulis akan memiliki kesempatan berharga untuk mengembangkan karir di bidang ini.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA