

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan, terutama untuk kalangan anak muda, dapat disampaikan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang paling efektif dalam menyampaikan ilmu pengetahuan adalah dengan media video edukatif seperti video *microlearning*. Menurut De Gagne et al. (2019), *microlearning* merupakan media pembelajaran dalam bentuk video berkonten yang dapat diakses oleh para pengguna dalam dunia maya. Dengan teknologi masa kini, perusahaan dapat menyusun sebuah kelompok untuk memproduksi media interaktif seperti video *microlearning hybrid* dengan kualitas yang lebih baik.

Banyaknya video *entertainment* yang beredar dan menguasai pasar di media sosial, menyebabkan minat perusahaan untuk membuat video edukatif berkurang. Hal ini tentunya berdampak pada jumlah dan kualitas video edukatif. Menurut Palmon et al. (2021), video *microlearning* ampuh dalam meningkatkan dan melestarikan ilmu pengetahuan karena media sosial secara umumnya banyak digunakan untuk mencari ilmu pengetahuan. KEMENDIKBUD sebagai salah satu instansi yang berada dalam lini pendidikan, berusaha untuk memproduksi video edukatif berupa video *microlearning* dengan kualitas yang baik. Video edukasi ini nantinya akan didistribusikan kepada guru-guru sebagai metode referensi pembelajaran yang baru. Maka dari itu, KEMENDIKBUD mempercayakan proyek ini kepada UMN agar video yang diproduksi dapat menjadi produk yang berbasis ilmu pengetahuan dan bermanfaat untuk edukasi di Indonesia.

Alasan pemilihan topik mengenai peran *asset artist* adalah untuk menunjukkan gambaran bagaimana visual animasi yang dibuat berperan penting dalam menyampaikan pesan dari video *hybrid*. Dengan menempatkan penulis sebagai *asset artist*, penulis dapat mendapatkan data secara langsung mengenai dampak *asset artist* dalam produksi video edukatif. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai *workflow asset artist*, kegiatannya secara

teknis, dan bentuk kerja sama yang dilakukan dalam kelompok di lingkungan kerja. Penelitian ini ditulis berdasarkan dari arahan dosen pembimbing penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan kerja magang yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dalam tahap magang di Universitas Multimedia Nusantara. Selain memenuhi syarat kelulusan, bekerja sebagai *asset artist* merupakan salah satu bentuk kontribusi dalam mewujudkan video edukatif yang berkualitas. Karena itu, media pembelajaran bagi masyarakat semakin lebih bervariasi dan lebih berkualitas.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melaksanakan kerja magang, proses pelamaran kerja magang dilakukan dengan mengirimkan portofolio dan CV yang diperlukan kepada pihak prodi film Universitas Multimedia Nusantara. Setelah lamaran kerja diterima dari proses wawancara, semua anggota kerja magang memegang *jobdesc* yang disediakan oleh perusahaan. Pada saat itu, penulis memegang *jobdesc asset artist* dalam kelompok tipe 1 (kelompok yang bertanggung jawab dalam memproduksi video-video *microlearning hybrid*). Kegiatan kerja magang sudah dimulai sejak tanggal 17 juli 2023. Kegiatan magang dijalankan secara *online* dan *offline* tergantung dari kebutuhan kelompok magang dan jadwal yang telah ditetapkan. Proyek video *hybrid* yang dilakukan dibuat sesuai dengan kebutuhan *client*, yang kontennya berupa video *microlearning* bagi para guru yang akan mendidik anak-anak SD. Kegiatan magang berlangsung selama 8 jam per hari sepanjang bulan Juli dan 10 jam per hari setelah bulan Juli. Jam kerja tersebut digunakan untuk mengerjakan proyek video *hybrid* dan revisi video (*quality control*) di salah satu fasilitas ruangan Universitas Multimedia Nusantara. Kegiatan kerja magang ini berlangsung hingga November 2023.