

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi saat ini perlahan sudah mengubah pola tatanan lama ke pola tatanan baru yaitu, dari pola tradisional menuju digitalisasi. Dengan berkembangnya teknologi membuat bidang ekonomi, hiburan, komunikasi hingga bidang pendidikan perlahan mulai mengubah pola tatanan baru ke arah digitalisasi sehingga hal ini perlu mendapatkan perhatian penuh dari masyarakat dan juga pemerintah agar dampak yang ditimbulkan bisa dioptimalkan dengan baik.

Dalam dunia pendidikan pengembangan keilmuan harus berada dalam garda terdepan untuk menghadapi era globalisasi. Hal tersebut agar bisa menghadapi tantangan dan menemukan peluang di era yang semakin maju dan berkembang ini. Ada berbagai cara pendidik dalam mendidik peserta didik baik secara konvensional maupun secara digital. Di era globalisasi saat ini berbagai media maupun *platform* yang berfokus pada bidang pendidikan. Salah satunya yaitu melalui *platform* atau aplikasi berbasis teknologi yang dijadikan sebagai media atau bahan ajar untuk melakukan proses pembelajaran yang tujuannya untuk menambah pengetahuan, mengembangkan keterampilan maupun menanamkan sikap kepada peserta didik.

Media kompas.com menyebutkan bahwa terdapat 12 aplikasi pembelajaran yang bisa diakses secara pelajar untuk belajar di rumah¹.

1. Rumah Belajar

Rumah Belajar merupakan aplikasi berbasis *online* yang dikeluarkan oleh Kemendikbud dengan tujuan untuk menyediakan alternatif sumber belajar dengan memanfaatkan teknologi. Ada berbagai fitur seperti yang tersedia dari rumah belajar seperti Peta Budaya, Bank Soal, Sumber Belajar, Kelas Digital, Laboratorium Maya, Buku Sekolah Elektronik, Karya Bahasa dan Sastra, serta fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan secara gratis oleh guru dan siswa.

2. Meja Kita

MejaKita merupakan aplikasi yang menyediakan materi yang dilakukan secara tematis dan dilengkapi dengan forum diskusi yang bisa dimanfaatkan untuk tanya jawab terkait materi pembelajaran mulai dari jenjang SD hingga SMA secara gratis dan cukup lengkap. MejaKita mendukung siswa yang melakukan belajar di rumah untuk dapat melakukan diskusi PR, soal dan tugas, serta berbagi catatan dan materi pembelajaran lainnya.

3. Icando

Icando merupakan aplikasi pendidikan untuk jenjang PAUD yang memiliki program pembelajaran dengan Kurikulum 2013, yang dikembangkan secara

¹ Adit, Albertus.2020. *12 Aplikasi Pembelajaran Daring Kerjasama Kemendikbud, Gratis!*. Diakses pada tanggal 30 Desember 2022.
<<https://edukasi.kompas.com/read/2020/03/22/123204571/12-aplikasi-pembelajaran-daring-kerjasama-kemendikbud-gratis?page=all>>.

komprehensif dengan menyediakan ratusan minigames dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak-anak.

4. **IndonesiaX**

IndonesiaX merupakan aplikasi yang menyediakan akses belajar bagi masyarakat melalui kursus-kursus yang berkualitas dan dibawakan oleh para instruktur-instruktur terbaik bangsa. IndonesiaX berkomitmen untuk meningkatkan kecerdasan bangsa melalui penyediaan kursus secara gratis melalui daring untuk mengurangi disparitas atau kesenjangan pendidikan di Indonesia.

5. ***Google for Education***

Untuk mendukung belajar secara daring, *Google for Education* menyediakan layanan menggunakan *Chromebooks* dan *G-Suite* untuk mendukung pembelajaran secara virtual walaupun dengan konektivitas internet yang rendah.

6. **Kelas Pintar**

Kelas Pintar merupakan salah satu aplikasi dengan menyediakan sistem edukasi di era digital yang menggunakan teknologi terkini untuk membantu murid dan guru menciptakan praktik belajar mengajar dengan terbaik. Kelas Pintar menghadirkan personalisasi dashboard untuk siswa, Guru, dan Orangtua, Kelas Pintar yang berisi tentang materi kurikulum 2013 yang disajikan dengan interaktif.

7. Microsoft Office 365

Microsoft Office 365 merupakan aplikasi yang menyediakan layanan Office 365 yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis dan bukan versi percobaan. Office 365 dapat diakses dan diperbarui secara realtime , sehingga Guru dan siswa hanya perlu menyiapkan alamat email dengan domain sekolah.

8. Quipper School

Quipper School merupakan aplikasi yang menawarkan cara belajar secara inovatif untuk mendukung proses belajar mengajar. *Platform* ini mendukung guru untuk mengelola tugas dan pekerjaan rumah secara efektif. Sehingga, guru bisa mengenali kekuatan dan kelemahan siswa nya lebih mudah.

9. Ruangguru

Ruangguru merupakan aplikasi layanan belajar berbasis teknologi, yang didalamnya menyediakan fitur layanan kelas virtual, video belajar berlangganan, marketplace les privat, *platform ujian online* , serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses melalui web dan aplikasi Ruangguru.

10. Sekolahmu

Pada aplikasi sekolah.mu merupakan program Belajar Tanpa Batas, Sekolah.mu menyediakan layanan *live streaming* mata pelajaran dengan jenjang yang telah disediakan. Applikasi ini menumbuhkan kompetensi pada

semua dan setiap anak di berbagai usia dan jenjang. Sekolah.mu menjadi simpul kolaborasi ratusan sekolah dan organisasi yang telah dikurasi untuk berkarya, dalam menyediakan program-program kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan.

11. Zenius

Zenius merupakan aplikasi yang memiliki program Belajar Mandiri di Rumah dengan menyediakan puluhan ribu video materi pembelajaran dengan lengkap untuk jenjang SD, SMP, dan SMA untuk kurikulum KTSP, Kurikulum 2013 dan Kurikulum 2013 Revisi. Selain itu pada aplikasi zenius siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara lengkap untuk persiapan memasuki kuliah dengan pelatihan UNBK, SPMB STAN, UTBK, SIMAK UI, dan UTUL UGM. Konten-konten yang tersedia pada program ini dapat diakses secara gratis.

12. Cisco Webex

Pada aplikasi *Cisco Webex*, Guru akan mengajar seperti biasa melalui Video termasuk berbagi konten presentasi dan berinteraksi dengan papan tulis digital melalui layar komputer/smartphone. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan ruang kelas digital berbasis *messaging*, sehingga guru dan murid dapat melakukan diskusi dan berbagi materi melalui fitur group chat yang tersedia *Cisco Webex*.

Salah satu *platform* atau aplikasi yang ada di Indonesia yakni aplikasi Sekolah.mu menjadi sekolah online pertama di Indonesia yang menggunakan sistem *blended learning* untuk berbagai usia dan jenjang². *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang melalui penggabungan pembelajaran online dan tatap muka³.

Sekolah.mu mempunyai 200 karyawan yang terdiri dari Produser, *scriptwriter*, *production assistant*, *videographer*, *motion graphic*, *design graphic*, *video editor*, *operator*, *make-up* dan *floor director*.

Dalam penyelenggaraan *blended learning*, sekolah.mu telah banyak bekerja sama dengan berbagai pihak seperti pemerintah, komunitas, guru, ekspertis, sekolah, universitas dan perusahaan⁴. Sekolah.mu telah bekerja sama dengan lebih 40 mitra resmi diantaranya dengan pihak Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, dengan institusi pendidikan seperti, *School of Huma*, Kampus Guru Cikal, Perhimpunan Riset Pemasaran Indonesia, Institut Teknologi Sepuluh November, Universitas Gadjah Mada, Sekolah Cikal, Sekolah Lazuardi, Sekolah Diponegoro dan Sekolah Tinggi Jentera Wahana. Selain itu sekolah.mu juga bekerja sama dengan pihak *Think web*,

²Putra, Heddy Shri Ahimsa,dkk. 2021.*Bunga Rampai Kajian Seni Budaya: Ragam Perspektif*.Edisi Pertama. Surabaya: Unesa University Press, 406

³Boyle, "A Dynamic Systematic Method For Developing Blended Learning," . dalam *Blended Learning Dengan Ragam Gaya Belajar*. Tambunan, Hamonangan dan Marsangkap Silitonga, Uli Basa Sidabutar(Medan: Yayasan Kita Menulis:2020), 2

⁴Dheny. 2020. *Penetapan Covid-19 Sebagai Pandemi Global, Sekolah.mu Siap Turun Tangan Menjalankan Program Belajar Online Gratis*.

<<https://www.sekolah.mu/blog/program/sekolahmu-turun-tangan-menjalankan-program-belajar-online-gratis>>.

MMAC, Nano Center Indonesia, *The Body Shop*, WWF Indonesia, *Price water house Coopers Indonesia*, *Nutrifood* dan mitra lainnya.

Sekolah.mu juga menyediakan beragam materi pembelajaran yang dapat diakses melalui situs resmi maupun aplikasi. Dalam pembelajaran *online* yang dilakukan oleh sekolah.mu terdapat video pembelajaran yang diproduksi. Misalnya untuk jenjang paud, sekolah.mu menyediakan video pembelajaran mengenai living qur'an, living english dan living math. Pada jenjang SD sekolah.mu menyediakan video pembelajaran mengenai *living qur'an*, *living english* dan *living tech*. Pada jenjang SMP sekolah.mu menyediakan video pembelajaran mengenai Matematika, Biologi, Kimia, Fisika, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia hingga video pembelajaran mengenai *soft skill* dan *hard skill*. Pada jenjang SMA Matematika, Biologi, Kimia, Fisika, Sosiologi, Sejarah, Geografi, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Ekonomi, Persiapan memasuki kuliah, hingga video pembelajaran mengenai *soft skill* dan *hard skill*.

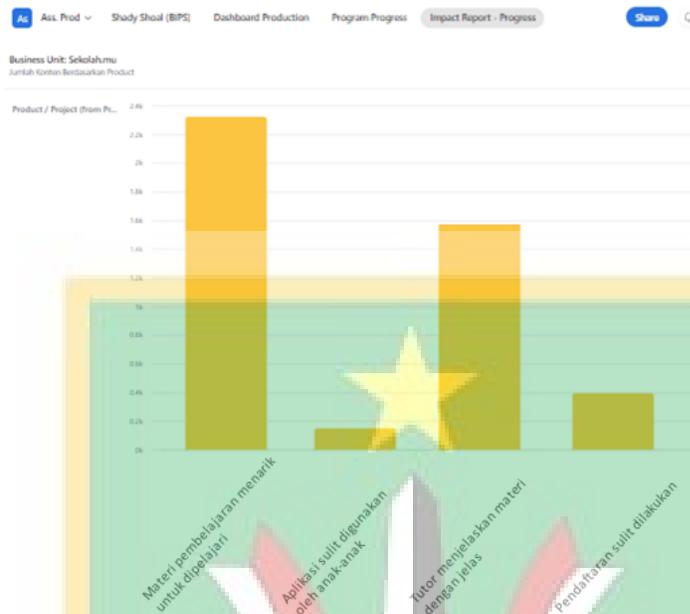
Video pembelajaran tidak sama dengan video rekaman pada umumnya. Video pembelajaran adalah video yang dirancang sebagai sumber belajar siswa. Misalnya video penyajian materi pembelajaran dengan bantuan alat peraga audio visual sehingga menjadi lebih menarik, video simulasi suatu alat, video yang menunjukkan suatu keterampilan, video peristiwa yang berkaitan dengan materi pembelajaran, video lagu yang mengandung materi pembelajaran, dan film yang mengandung

materi pembelajaran ⁵. Sekolah.mu telah menghasilkan 25203 konten video pembelajaran. Menurut hasil survey yang dilakukan oleh sekolah.mu pada tahun 2021 kepada pengguna aplikasi sekolah.mu terdapat 2000 pengguna aplikasi sekolah.mu yang merasa puas atas video pembelajaran yang ditawarkan. Hasil survey tersebut menyatakan bahwa materi pembelajaran yang dihasilkan menarik untuk dipelajari oleh anak-anak.



Gambar 1.1 Jumlah konten video pembelajaran sekolah.mu

⁵ Batubara, Husein Hamdan, M.PD.I. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu, 125



Gambar 1.2 Data survey pengguna sekolah tahun 2021

Dalam membuat video pembelajaran perlu ada tim dan *leader* yang mengarahkan agar video sesuai dengan harapan. Begitu juga di sekolah.mu, terdapat tim yang memproduksi video pembelajaran, dan pengarah dilakukan oleh seorang produser yang memimpin jalannya tim produksi. Menurut Fachruddin Produser adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap perencanaan suatu program siaran dan harus memiliki kemampuan berpikir dan menuangkan ide dalam suatu tulisan untuk suatu program, selain itu seorang produser juga harus memiliki kemampuan untuk memimpin dan bekerja sama dengan seluruh tim produksi⁶. Sebagai seorang pemimpin, produser dianggap sebagai orang yang bisa memberikan

⁶ Fachruddin, Andi.2016.*Manajemen Pertelevision Modern*. Edisi Pertama.Yogyakarta: CV Andi Offset,151

arah dan membimbing tim produksi agar menghasilkan karya yang menghibur, mendidik dan juga informatif.

Produser memiliki dua peran penting yakni sebagai pengelola yang bertanggung jawab menjalankan fungsi manajemen dan sebagai pemimpin yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan produksi, mulai dari pra produksi hingga pascaproduksi. Dalam menjalankan perannya, produser melakukan pengorganisasian dengan membentuk tim produksi dan melakukan perencanaan produksi dengan menciptakan atau mengembangkan ide pada video pembelajaran. Produser juga melakukan pengarahan dan memberikan pengaruh kepada tim produksi untuk melakukan produksi yang efektif dan efisien, serta melakukan pengawasan dengan adanya evaluasi untuk meningkatkan kualitas video pembelajaran.

Produser sebagai pemimpin berpengaruh besar terhadap keberhasilan produksi program. Hasil produksi yang baik dipengaruhi oleh usaha dan kerjasama antara pemimpin (produser) dan seluruh tim produksi. Agar video pembelajaran tidak membosankan diperlukan kreatifitas yang tinggi untuk membuat konsep dan mengemas video pembelajaran. Maka, seorang produser harus bisa menciptakan ide kreatif dan mengatur tim produksi dalam pelaksanaan kegiatan produksi sehingga bisa menghasilkan video pembelajaran yang berkualitas.

Sebelum tim produksi membuat video pembelajaran sekolah.mu, produser akan memberikan arahan kepada seluruh tim produksi dengan cara melakukan rapat agar materi yang akan diproduksi bisa menghasilkan video pembelajaran yang baik.

Produser berkomunikasi dengan tim produser melalui rapat. Dalam rapat yang ada di sekolah.mu terdapat 4 jenis, yaitu:

1. Rapat harian atau *script conference* rapat ini akan dipimpin oleh produser melalui *google meet* untuk menjelaskan terkait materi yang akan di produksi. Produser akan menjelaskan 7 s.d. 12 *script* materi pembelajaran yang sama dalam satu kali *script conference*. *Script Conference* akan dilakukan selama 4 s.d. 5 kali dalam sehari dengan materi pembelajaran yang berbeda-beda. Sebelum melakukan *script conference* produser akan membuat jadwal dan memberikan informai melalui *google calendar* dan juga *group whatsaap* untuk memberikan informasi terkait jadwal *script conference* kepada tim produksi yang akan terlibat dalam proses produksi. Pada rapat ini akan diikuti oleh enam divisi yang berbeda-beda yaitu terdapat *scriptwriter*, *productiont asistant*, *videographer*, *motion graphic*, *design graphic*, *video editor* dan *floor director*.
2. Rapat mingguan atau *weekly meeting*, rapat ini akan diadakan setiap satu minggu sekali. Pada rapat *weekly meeting* produser akan mengadakan rapat di setiap bidangnya masing-masing melalui *google meet*. Pada rapat ini produser akan menanyakan terkait pekerjaan apa yang sudah dikerjakan dan yang sedang berjalan, kendala selama produksi, pendapat untuk kelancaran produksi, keluhan selama produksi, dan hal lainnya yang

berkaitan dengan produksi. Produser akan memberikan arahan apabila memang ada kendala selama proses produksi.

3. Rapat bulanan atau *townhall*, rapat ini dilakukan selama satu bulan sekali yang di ikuti oleh seluruh tim produksi yang ada di Sekolah.mu melalui *zoom meeting*. Produser akan mengadakan acara hiburan untuk menghibur seluruh tim produksi dengan tema dan juga menggunakan kostum yang berbeda-beda di setiap bulannya. Pada rapat *townhall* ini produser akan meminta setiap masing-masing bidang untuk membuat suatu karya yang nantinya akan ditayangkan pada rapat *townhall* baik itu menyanyi, membuat film, *standup comedi* dan lain sebagainya. Pada rapat ini juga terdapat games berhadiah, namun pada acara hiburan ini tidak menutup kemungkinan untuk memberikan informasi penting terkait sekolah.mu.
4. Rapat *One on One*, pada rapat ini akan dilakukan jika ada salah satu tim produksi yang memiliki kinerja yang menurun. Produser akan menanyakan mengapa hal tersebut bisa terjadi dan produser juga akan memberikan saran agar tim produksi tersebut dapat bekerja dengan baik.

Dalam menjelaskan materi Produser memberikan penjelasan melalui referensi gambar maupun video. Produser juga akan memberikan kesempatan kepada tim produksi untuk memberikan ide melalui brainstorming secara bersama dan juga bertanya apabila ada penjelasan yang kurang dipahami. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa gaya komunikasi yang dilakukan oleh produser akan berpengaruh

terhadap hasil karya video pembelajaran yang dihasilkan. Dengan demikian, untuk mencapai tujuannya, seorang produser harus mampu menghasilkan produksi yang baik dengan cara mengoptimalkan tim produksi melalui gaya komunikasi yang tepat.

Gaya komunikasi seorang produser dalam menjalankan produksinya khususnya pada sekolah.mu diperlukan untuk mengembangkan lingkungan kerja yang kondusif sehingga diharapkan mampu menghasilkan kinerja yang maksimal. Mengenai kaitan gaya komunikasi dengan kinerja, sudah terbukti ada pengaruhnya. Salah satunya dibuktikan oleh riset yang dilakukan oleh Fitri di tahun 2017. Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa semakin tinggi Gaya Komunikasi Pemimpin maka akan semakin meningkatkan Kepuasan Kerja Karyawan⁷. Hal yang sama juga terlihat dalam penelitiannya Fitriana dan Romli pada tahun 2022, yang mengatakan bahwa gaya komunikasi yang terjalin antara pimpinan dengan karyawan merupakan kunci utama dalam meningkatkan kinerja seorang karyawan⁸.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, alasan ketertarikan penulis untuk mengangkat gaya komunikasi produser dalam memimpin tim produksi di sekolah.mu, dikarenakan gaya komunikasi produser dapat mempengaruhi sikap dan perilaku tim produksi dalam menghasilkan video pembelajaran yang menarik. Pentingnya gaya berkomunikasi produser terhadap pencapaian dan hasil kinerja tim

⁷ Fitri, F.M. 2017. *Pengaruh Gaya Komunikasi Pemimpin Terhadap Kinerja Karyawan Bank Tabungan Negara Kantor Kas Cabang Pemuda Surabaya*. Skripsi, Surabaya: Program S1 Ilmu Komunikasi Universitas UIN Sunan Ampel

⁸ Fitriana, F.Y & Romli, K.2022. *Gaya Komunikasi Pemimpin dengan Kinerja Karyawan Bank Lampung (Studi kasus Kantor Cabang Utama Bank Lampung)*. Jurnal, Bandar Lampung: Program S1 Ilmu Komunikasi Universitas Bandar Lampung

produksi, serta komunikasi yang efektif di dalam perusahaan, maka dengan ini peneliti melakukan sebuah penelitian tentang “Gaya Komunikasi Produser Dalam Memimpin Tim Produksi di Sekolah.mu”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dengan ini peneliti merumuskan masalah yaitu Bagaimana gaya komunikasi produser dalam memimpin tim produksi di Sekolah.mu?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang peneliti dapatkan dalam penulisan artikel ilmiah ini untuk mengetahui Bagaimana gaya komunikasi produser dalam memimpin tim produksi di Sekolah.mu.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah mengetahui rumusan dan tujuan dari artikel ini, peneliti membuat manfaat penelitian artikel ini antara lain :

- a. Manfaat Teoritis : Penulisan artikel ilmiah ini juga bisa bermanfaat dibidang Ilmu Komunikasi dan menjadi bahan pertimbangan atau contoh dalam perkembangan penulisan artikel ilmiah bagi seluruh pihak yang memerlukan hasil dari penelitian terhadap Gaya

Komunikasi produser dalam memimpin tim produksi di sekolah.mu.

- b. Manfaat Praktis : Penulisan artikel ilmiah ini kiranya dapat menjadi sebuah landasan sumbangan pemikiran ke sekolah.mu dan seluruh perusahaan lainnya dalam pengimplementasian dan menjalankan kebijakan perusahaan.

1.4 Sistematika Penulisan

1.5.1 Bab I

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah dari penelitian ini dan rumusan masalah, kemudian tujuan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis untuk mengetahui seperti apa gaya komunikasi produser dalam memimpin tim produksi di Sekolah.mu. Serta terdapat manfaat penelitian dimana manfaatnya ada untuk akademisi dan praktis, kemudian adanya sistematika penulisan yang mana termasuk dalam bagian pada Bab I.

1.5.2 Bab II

Berisi tentang tinjauan pustaka. Yang mana dalam tinjauan Pustaka ini berisi tentang penelitian terdahulu yang memiliki judul hampir berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis, yaitu gaya komunikasi produser dalam memimpin tim produksi di Sekolah.mu.

Kemudian kajian pustaka yang berisi teori-teori tentang peran humas dan juga teori gaya komunikasi, dan menjabarkan kerangka pemikiran tentang penelitian yang akan dilaksanakan penulis.

1.5.3 Bab III

tentang Metodologi Penelitian, dimana menjelaskan bagaimana metode yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian yang dijelaskan adalah pendekatan kualitatif, Jenis penelitian yang digunakan deskriptif dan pengambilan data menggunakan wawancara terstruktur dan observasi, kemudian nara sumber penelitian dari perusahaan sehingga mendapatkan data akhir disampaikan dalam bentuk

