

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi karena memberikan dampak yang cukup luas dalam berbagai aspek kehidupan termasuk tuntutan dalam berkembangnya teknologi informasi yang pesat. Hal ini mendorong menghasilkan kualitas dan usaha hasil kerja manusia yang tepat. Abad ke-21 juga dikenal sebagai abad pengetahuan, di mana semua upaya alternatif untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam berbagai konteks lebih banyak berbasis pengetahuan. Upaya pemenuhan kebutuhan pendidikan berbasis pengetahuan, demikian pula pembangunan ekonomi, pemberdayaan sosial, dan pengembangan industri. Pendidikan menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa kualitas sumber daya manusia memiliki keterampilan untuk belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media, serta kemampuan untuk bekerja dan bertahan hidup dengan menggunakan kecakapan hidup.

Teknologi informasi sebagai era baru pada abad ke-21 ini ditandai oleh siklus hidup produk (*product life cycle*) yang semakin

singkat. Dalam konteks ini, alur kemahiran pada abad ke-21 bukan hanya tentang apa yang kita ketahui, tetapi juga bagaimana kita menggunakannya untuk mengatasi tantangan yang kompleks dan terus berubah di dunia yang terkoneksi secara global. Kemajuan teknologi yang tercipta di respons pada kerangka pembelajaran yang menekankan pentingnya memiliki keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan di bidang teknologi, media dan informasi, serta keterampilan pembelajaran dan inovasi dalam kehidupan dan pekerjaan manusia.



Gambar 1. 1 Alur Kemahiran Pada Abad Ke - 21

Teknologi merupakan suatu benda yang selalu berkembang secara inovatif yang dapat digunakan oleh manusia untuk membantu mempermudah dan mempercepat aktivitas.¹ Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini memiliki percepatan dan

¹ Niken Ariani dan Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2010), h. 3

pengaruh besar terhadap sisi kehidupan manusia. Dalam era teknologi dan informasi, kebutuhan akan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) harus disesuaikan dengan tujuan organisasi, terutama dalam hal kualitasnya. Hal ini menjadi penting karena perkembangan dan kemajuan teknologi yang tidak diimbangi dengan ketersediaan SDM yang kompeten dalam mengoperasikan peralatan modern yang dimiliki oleh organisasi atau perusahaan.

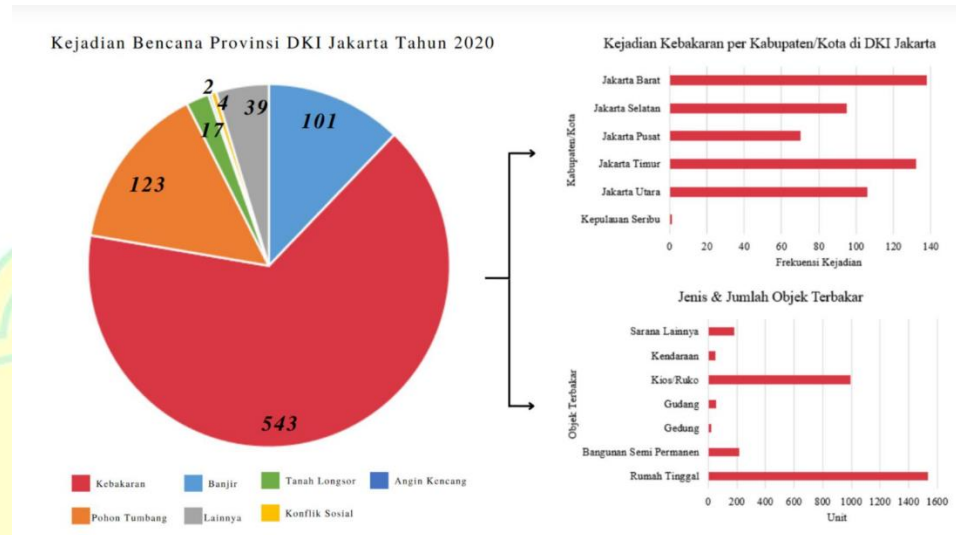
Proses peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan tujuan utama dalam pembangunan nasional maupun globalisasi yang ditandai dengan persaingan yang semakin ketat di semua bidang. Era globalisasi ini penuh dengan tantangan, namun tantangan tersebut dapat diubah menjadi peluang jika setiap pelaku organisasi atau perusahaan memiliki kemampuan yang memadai. Efektivitas kerja yang lebih baik dan sumber daya manusia yang handal menjadi kebutuhan mendesak yang harus dipenuhi.

Pelaksanaan fungsi-fungsi sumber daya manusia dalam suatu organisasi sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya.² Organisasi merupakan suatu kelompok individu yang memiliki tujuan yang sama dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan tersebut. Organisasi juga merupakan suatu sistem di mana

² Teti Rohayati. "Pengaruh Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. Reindo". Jurnal Manajemen FE-UB, 7(1) tahun 2020, 1-13.

terjadi interaksi antara anggota kelompok yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Terbentuknya suatu organisasi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti keberadaan individu, kerjasama, dan tujuan yang ingin dicapai. Faktor-faktor ini saling terkait satu sama lain sehingga terjadi ketergantungan, saling membutuhkan, dan tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya faktor lain yang mendukung. Salah satu faktor yang mempengaruhi produktivitas tenaga kerja adalah keamanan kerja. Era globalisasi menuntut penerapan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) di semua tempat kerja.

PT. Smartfren Telecom Tbk merupakan salah satu perusahaan layanan telekomunikasi di Indonesia yang tersebar luas 16 regional di Indonesia dengan total 1000 lebih karyawan. Pada tepatnya letak *Head Office* PT. Smartfren Telecom Tbk. berada di daerah lingkaran satu dengan pemerintahan di kawasan pusat DKI Jakarta sehingga seringkali terjebak demo ataupun kejadian yang tidak terduga lainnya. Smartfren Telecom Tbk. sebagai perusahaan telekomunikasi besar, selain memiliki berbagai fasilitas dan infrastruktur yang kritis, termasuk pusat data, stasiun basis, dan kantor pusat. Keamanan lingkungan kerja menjadi prioritas utama dalam menjaga kelancaran operasional perusahaan dan melindungi aset-asetnya.



Gambar 1. 2 Rekapitulasi Kejadian Bencana di DKI Jakarta Tahun 2020

Berdasarkan data BPBD Provinsi DKI Jakarta, diketahui bahwa bencana kebakaran menjadi bencana dengan frekuensi kejadian terbanyak di DKI Jakarta, yakni terjadi sebanyak 543 kali pada tahun 2020. Kejadian bencana kebakaran, bom, dan kerusuhan di Jakarta selama beberapa tahun terakhir sangat mencemaskan. Grafik bencana ini mencerminkan peningkatan signifikan dalam jumlah insiden, yang penting dalam mengancam keamanan dan stabilitas ibu kota Indonesia. Kejadian kebakaran melanda Jakarta dengan frekuensi yang semakin meningkat, menghancurkan properti, mengancam nyawa warga, dan mengakibatkan kerugian ekonomi yang besar. Selain itu, serangan bom yang terjadi di berbagai bagian kota juga menciptakan ketidakpastian dan kekhawatiran yang mendalam di antara penduduk Jakarta.

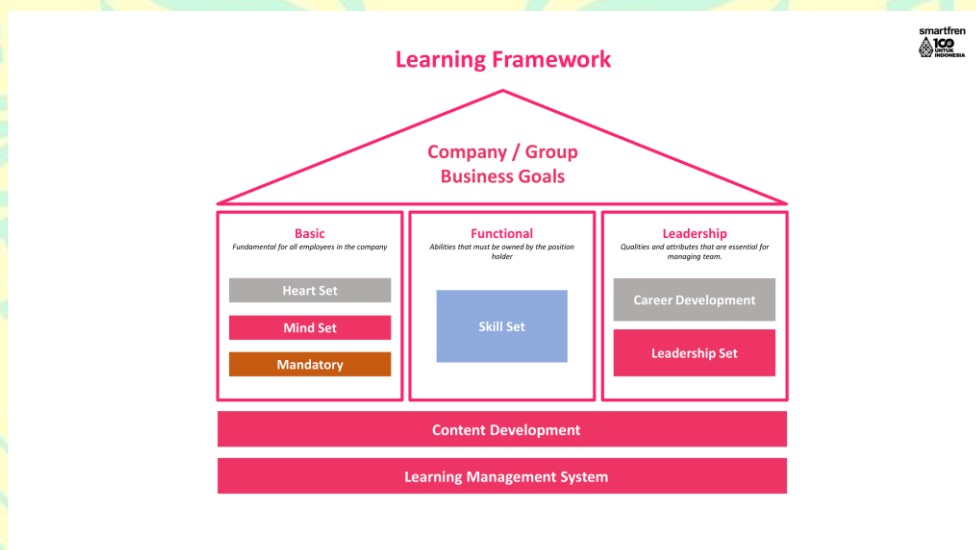
Dalam situasi darurat seperti kerusuhan atau kebakaran, pengetahuan dan keterampilan untuk merespons dengan benar adalah penting untuk melindungi keselamatan seluruh karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. dan rencana tanggap darurat multidisiplin harus dikembangkan untuk mengatasi potensi ancaman yang diidentifikasi oleh fasilitas pelayanan kesehatan.

Berdasarkan surat edaran Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 13/MEN/XI/2015 bahwa upaya peningkatan pembinaan dan pengawasan keselamatan dan Kesehatan kerja (K3) di tempat kerja harus terdapat pembinaan dan pengawasan.³ Selanjutnya dijelaskan berdasarkan peraturan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia Nomor 48 Tahun 2016 tentang standar keselamatan dan Kesehatan kerja perkantoran bahwa perkantoran sebagai salah satu tempat kerja yang tidak terlepas dari berbagai potensi bahaya lingkungan kerja.⁴ Perusahaan perlu mematuhi berbagai regulasi dan kebijakan terkait dengan keamanan dan keselamatan. Dengan mengedukasi tentang antisipasi terhadap situasi darurat adalah langkah penting dalam memenuhi kewajiban ini.

³ Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 13/MEN/XI/2015, *Peningkatan Pembinaan dan Keselamatan Kesehatan Kerja di Tempat Kerja*

⁴ Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 48 Tahun 2016, *Standar Keselamatan dan Kesehatan Kerja Perkantoran*

PT. Smartfren Telecom Tbk. memiliki program Pengembangan Sumber Daya Manusia (PSDM) di bawah naungan *Human Resources Learning & Engagement Division*. PSDM ini berupa pelatihan dan pembelajaran pada *E-learning* platform Smartfren yang diberi nama Sobat Pintar yang dapat diakses melalui laman <http://learning.sobatpintar.net>, berikut ini terdapat beberapa kategori diantaranya *Basic*, *Functional*, dan *Leadership* dan beberapa sub kategori yaitu *Heart Set*, *Mind Set*, *Mandatory*, *Career Development*, *Leadership Set*, *Product Based Competency*, *Regulatory Based Competency*, *Professional Based Competency*.



Gambar 1. 3 Framework Learning and Engagement

Materi *General Guidance to Riot, Bombing, dan Fire* masuk pada kategori *Basic* dan sub kategori *Mandatory*. Kategori *Basic*

merupakan *learning categories* yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan alat yang penting bagi karyawan baru atau individu untuk menjalankan perannya secara efektif dan selaras dengan tujuan dan nilai-nilai di PT Smartfren Telecom Tbk. Pada kategori *Basic* ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan karyawan dalam menjalankan perannya secara efektif. Sedangkan pada salah satu sub kategorinya yaitu *Mandatory* merupakan wajib diikuti oleh seluruh karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. untuk menciptakan lingkungan kerja yang relevan, aman, dan efektif.

PT Smartfren Telecom Tbk. memiliki beberapa grup/departemen di dalamnya, salah satunya yaitu grup *Business Control Office* yang merupakan grup yang berperan dalam memastikan kepatuhan terhadap peraturan internal dan eksternal, mendukung keberlanjutan dan kesehatan finansial perusahaan serta membantu mencapai tujuan strategis perusahaan. Pada kategori *Basic Mandatory* di Grup *Business Control Office* yang berwenang pada materi *Business Continuity Management* terkait K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja) dalam mengidentifikasi risiko atau mencegah hal – hal ketidak sesuaian pada perusahaan dengan memberikan *guidance* maupun petunjuk untuk karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. Salah satu strategi untuk mengatasi potensi

risiko tersebut adalah dengan mengembangkan *guidance* yang merujuk pada proses memberikan pemahaman yang lebih baik atau petunjuk kepada karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. serta membantu karyawan dalam membuat keputusan yang tepat.

Inti terhadap materi *General Guidance to Riot* atau Panduan Umum Menyikapi Kerusuhan meliputi langkah-langkah yang dapat diambil untuk menjaga keselamatan diri dan orang lain di suatu kerusuhan ataupun demo. Sedangkan *General Guidance To Bombing* atau Panduan Umum Menyikapi Bom yaitu panduan yang memberikan informasi tentang tindakan yang harus diambil jika terjadi ledakan bom termasuk mengamankan diri. *General Guidance To Fire* atau Panduan Umum Menyikapi Kebakaran yaitu cara atau tindakan mengamankan diri terhadap situasi kebakaran. Materi ini dikembangkan dengan *video motion graphic* agar pesan menjadi jelas tervisualisasi dan konkret seperti: (a) mengetahui peta lokasi titik penempatan box hydrant indoor & APAR Portable Area Office, (b) arahan prosedur terhadap benda mencurigakan, (c) ketika terdapat api pada pakaian karyawan, (d) mengikuti arahan jika terjebak di dalam dan di luar gedung/area kantor sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sebagainya. Pesan yang dibawa dalam perancangan media utama bersifat edukatif dalam perancangan media utama akan disampaikan dengan visual berupa foto, ilustrasi

dan teks disertai dengan *voice over* audio sebagai sarana pelengkap suatu *motion graphic*. Pemilihan media audio visual berbasis *motion graphic* pada perancangan ini diharapkan mampu memudahkan karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. dalam menangkap isi pesan, tentunya dengan lebih menarik dan tidak membosankan. Secara teks dan ilustrasi visual, media ini akan mampu mengembangkan imajinasi agar mendapat gambaran lebih mudah mengenai objek, sedangkan secara audio dirancang agar suara *voice over* dan *background* mampu menjadi sarana pelengkap dalam perancangan. Maka materi atau pesan yang terkandung dalam perancangan media pendukung akan dilengkapi gambar lokasi yang mampu memvisualisasikan keberadaan suatu yang harus diperlukan dalam mengantisipasi hal tersebut.

Dalam hal ini seorang teknolog pendidikan memiliki peran untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan berbagai sumber daya teknologi secara tepat guna. Hal ini berdasar pada definisi Teknologi Pendidikan oleh *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) pada tahun 2004, yang menyatakan:

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”.

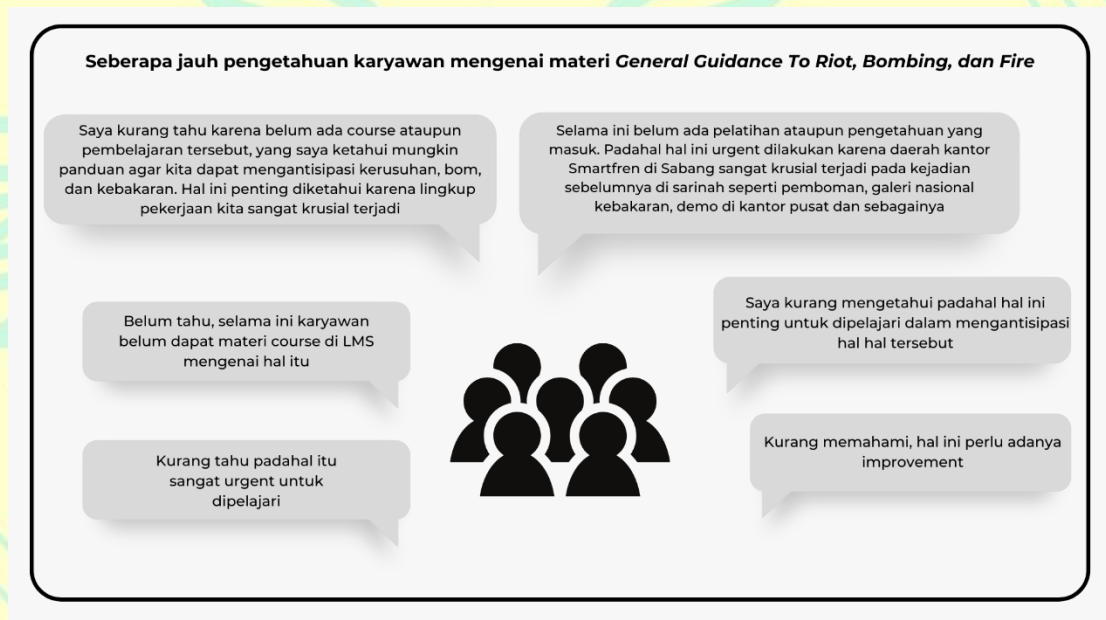
Secara singkat dapat dikatakan bahwa definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004 sudah mencakup aspek etika dalam profesi, peran sebagai fasilitator dan pemanfaatan proses dan sumber daya teknologi.⁵ Sumber – sumber teknologi dalam definisi ini dapat berupa media yang diciptakan (*by design*) atau dimanfaatkan (*by utilization*) untuk memfasilitasi proses pembelajaran, dengan demikian tujuannya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran agar lebih efektif, efisien dan menyenangkan serta meningkatkan mutu pembelajaran dan kinerjanya.

Dengan hal ini, melakukan wawancara dengan salah seorang dari divisi *Learning Designer* dan salah seorang user dari grup BCO (*Business Control Office*) di perusahaan, yang mengatakan materi ini sudah ada namun hanya berupa tulisan singkat dengan berbahasa inggris dan belum diedukasikan kepada karyawan. Bahan ajar yang digunakan saat ini hanya terdiri dari beberapa slide PowerPoint yang minim visual dan materinya padat tulisan. Maka dari itu, belum tersedianya sarana belajar yang efektif untuk karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. Minimnya pemanfaatan tersebut dapat berdampak pada kurangnya antisipasi karyawan terhadap hal-hal yang tidak terduga diantaranya kerusakan yang

⁵ AECT. Definisi Teknologi Pendidikan. <http://hiduptanpajudul.wordpress.com/2009/11/08/definisi-tp-2004/> diunduh pada tanggal 1 September 2023

terjadi, terdapat bom, dan terdapat api di lingkungan sekitar kantor. Sehingga dibutuhkan solusi untuk memecahkan masalah hal penting tersebut.

Berdasarkan hasil survei pengetahuan karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. terkait materi *General Guidance To Riot, Bombing, dan Fire* masih sangat kurang sehingga diperlukannya peningkatan kemampuan tersebut terhadap beberapa karyawan di PT Smartfren Telecom Tbk. Lebih jelasnya tercantum pada gambar 1.4 berikut.

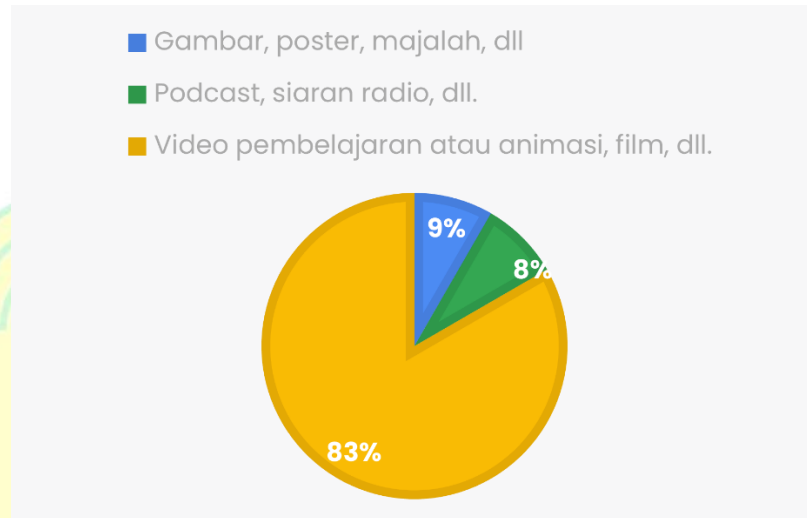


Gambar 1. 4 Hasil Data Lapangan di Perusahaan Smartfren Telecom Tbk

Dari paparan di atas dapat disimpulkan masalah yang dapat digaris bawahi yaitu terdapat ketidaktahuan karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. *General Guidance To Riot, Bombing, dan Fire* (Panduan Umum Menyikapi Kerusuhan, Bom, dan Kebakaran)

karena belum terdapat media penunjang pengetahuan bagi karyawan baik dalam bentuk media ataupun *course* pelatihan di Sobat Pintar PT Smartfren Telecom Tbk. Kemudian hal ini akan berdampak besar bagi karyawan agar menyikapi suatu keadaan tertentu yang berpengaruh terhadap tindakan dan bagi perusahaan dapat meminimalisasi tingkat risiko ketidakpahaman terhadap upaya preventif menghadapi kerusuhan, pemboman, dan kebakaran. Dengan demikian karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. membutuhkan intervensi alternatif berupa media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan dapat meningkatkan pemahaman risiko terjadinya hal buruk.

Apabila dikembangkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik kesukaan karyawan PT Smartfren Telecom Tbk dalam belajar. maka permasalahan yang terjadi dapat teratasi dengan baik. Berdasarkan data lapangan dari 12 karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. yang berumur 23-50 tahun menyatakan bahwa gaya belajar mereka cenderung pada auditori dan visual. Pada hasil akhirnya, karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. memilih audio-visual (83%) sebagai media pembelajaran tambahan yang mudah dipahami. Lebih jelasnya tercantum pada gambar 1.5 berikut.



Gambar 1. 5 Hasil Data Lapangan Media Pembelajaran Karyawan PT Smartfren Telecom Tbk.

Terdapat perbedaan antara hanya sekedar media dengan media pembelajaran, kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius*, yang artinya ialah tengah perantara, atau pengantar. Menurut pengertian dasarnya, video merupakan sebuah bahan belajar audiovisual yang dapat menampilkan gambar, suara, dan gerak sekaligus.⁶ Sedangkan menurut Heinich (1996), video merupakan salah satu bahan belajar yang berisi gambar gerak yang memiliki sifat khusus dalam memanipulasi waktu dan tempat. Secara umum, bahan belajar video adalah bahan belajar yang dalam penyampaiannya terdapat gambar dan suara. Bahan belajar video dapat juga disebut

⁶ Cecep Kustandi, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Prenada Media Group. (2020). Hal.241

dengan bahan belajar audiovisual karena terdapat penggabungan dari gambar dan suara dalam penggunaannya.

Motion graphic menurut Trish (2013) adalah rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti ilustrasi, tipografi, hingga fotografi.⁷ Pada intinya video pembelajaran berbasis *motion graphic* yaitu media yang menggunakan teknologi animasi dan video untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio. Salah satu keunggulan dari mengembangkan video berbasis *motion graphic* yaitu untuk menyederhanakan ide dan topik yang kompleks sehingga mudah dipahami oleh pembelajar. Maka dari itu SOP K3 perusahaan akan berjalan dengan baik jika mengembangkan media yang tepat.

Berdasarkan kerucut pengalaman (*cone of experience*) yang diungkap oleh Edgar Dale bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain.⁸ Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Made Windu (2020) 87% respon pengguna baik dari elemen siswa dan masyarakat mengatakan bahwa

⁷ Meyer, Chrish and Trish, 2013 "*Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques*". Unie Kingdom: CRC Press.

⁸ Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

media pembelajaran video dengan animasi *motion graphic* dapat meningkatkan pengetahuan dalam mendukung kegiatan sosialisasi disiplin lalu lintas Unit Dikyasa Satlantas Polres Buleleng.

Dari pernyataan di atas, maka penelitian ini akan dilakukan dengan judul "Pengembangan Video *Motion Graphic* Untuk Antisipasi *Riot, Bombing, dan Fire* Bagi Karyawan PT Smartfren Telecom Tbk." Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran materi *General Guidance To Riot, Bombing, and Fire* (Panduan Umum Menyikapi Kerusuhan, Pemboman dan Kebakaran) dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Intervensi ini diharapkan dapat meminimalisasi tingkat risiko ketidakpahaman terhadap upaya preventif menghadapi ancaman risiko yang terjadi di PT Smartfren Telecom Tbk.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemahaman karyawan PT Smartfren Telecom Tbk. dalam mempelajari *General Guidance To Riot, General Guidance To Bombing, dan General Guidance To Fire*?

2. Bagaimana mengemas materi *General Guidance To Riot*, *General Guidance To Bombing*, dan *General Guidance To Fire* pada video *motion graphic* yang sesuai dengan karakteristik karyawan PT. Smartfren Telecom Tbk.?
3. Bagaimana proses mengembangkan video *motion graphic* pada materi *General Guidance To Riot*, *General Guidance To Bombing*, dan *General Guidance To Fire* yang sesuai untuk karyawan PT. Smartfren Telecom Tbk.?
4. Media video *motion graphic* seperti apa yang layak diedukasikan untuk pembelajaran *General Guidance To Riot*, *General Guidance To Bombing*, dan *General Guidance To Fire* yang berbasis *self-directed learning* bagi karyawan PT. Smartfren Telecom Tbk.?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti memfokuskan pada salah satu masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Media

Pengembang memfokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berupa video *motion graphic*.

2. Materi

Materi yang akan dikembangkan pada produk video *motion graphic* yaitu materi *General Guidance To Riot, Bombing dan Fire* (Panduan Umum Menyikapi Kerusuhan, Bom dan Kebakaran).

3. Sasaran

Sasaran dari penelitian ini ditujukan kepada karyawan PT.Smartfren Telecom Tbk.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan produk video *motion graphic General Guidance To Riot, Bombing, dan Fire* (Panduan Umum Menyikapi Kerusuhan, Bom, dan Kebakaran) bagi Karyawan PT. Smartfren Telecom Tbk, yang akan diunggah di *platform e-learning smartfren* yaitu Learning.sobatpintar.net.

E. Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan tujuan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memiliki manfaat dalam teoritis yaitu:

- a. Mampu menambah wawasan pengembang dalam melakukan pengembangan video pembelajaran berbasis *motion graphic* yang bertujuan untuk mempermudah karyawan dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Menjadi temuan bahwa intervensi juga dapat berbentuk video pembelajaran yang dapat menjadi sarana fasilitas belajar.
- c. Menjadi temuan dalam pengembangan media pembelajaran untuk meminimalisasi tingkat risiko di dunia kerja atau organisasi.
- d. Mampu menjadi penelitian yang berguna sebagai referensi peneliti lainnya dalam mengembangkan media pembelajaran video *motion graphic*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat:

- a. Bagi PT. Smartfren Telecom Tbk.

Penelitian pengembangan ini berguna bagi PT. Smartfren Telecom Tbk. untuk mengimplementasikan hal baru di perusahaan. Selanjutnya karena pengembangan ini berbentuk video *motion graphic* bersifat *self-directed learning* yang diunggah melalui *platform e-learning* yaitu Learning.sobatpintar.net, hal ini menjadi bermanfaat dan kaya akan pengetahuan dalam mengantisipasi hal-hal yang tidak terduga di lingkungan perusahaan.

b. Bagi Karyawan PT. Smartfren Telecom Tbk.

Penelitian pengembangan ini berguna bagi Karyawan PT. Smartfren Telecom Tbk. dalam meningkatkan kemampuan pengembangan sumber daya manusia khususnya pada proses memberikan petunjuk dan membuat keputusan yang tepat dalam mengantisipasi hal-hal yang tidak terduga seperti kerusakan, bom, dan kebakaran di lingkungan perusahaan.

c. Pengembang

Dari penelitian pengembangan ini, berguna untuk peneliti dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama menjalani perkuliahan di program studi Teknologi Pendidikan khususnya pada salah satu kawasan Teknologi Pendidikan yaitu kawasan pengembangan dan juga penulis mendapat pengalaman serta pengetahuan baru dalam proses mengembangkan produk berupa video *motion graphic* di dunia kerja atau organisasi khususnya untuk karyawan PT. Smartfren Telecom Tbk.