

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1970 tentang keselamatan kerja, di sebutkan pada pasal 9 ayat 3 bahwa, Pengurus diwajibkan menyelenggarakan pembinaan bagi semua tenaga kerja yang berada di bawah pimpinannya, dalam pencegahan kecelakaan dan pemberantasan kebakaran serta peningkatan keselamatan dan kesehatan kerja, pula dalam pemberian pertolongan pertama pada kecelakaan (Indonesia, 1970).

Maka dari itu pihak perusahaan PT Amman Mineral Nusa Tenggara mewajibkan karyawan, mitra bisnis dan aliannya untuk mengikuti kegiatan *Safety Induction*, yang merupakan kegiatan pengenalan serta pelatihan dasar-dasar mengenai keselamatan, kesehatan di sekitar lingkungan kerja (K3) (Liveaman, 2023), atau induksi keselamatan dengan memberikan *training* pengenalan lingkungan kerja kepada seluruh karyawan, ataupun tamu perusahaan (Liveaman, 2023).

Salah satu media pelaksanaan kegiatan *Safety Induction* di PT Amman Mineral Nusa Tenggara adalah melalui *Onboarding Awareness*. Kegiatan ini dilakukan secara daring dan ditujukan bagi karyawan, mitra bisnis dan aliansi baru sebelum masuk ke dalam *Site* Batu Hijau, sebagai media orientasi terkait aspek keselamatan, kesehatan di sekitar lingkungan kerja (K3). Pada kegiatan ini pula peserta akan disajikan video orientasi yang membahas materi tertentu, yang dimana di dalam *onboarding awareness* terdapat beberapa materi terkait aspek K3.

Dan di dalam laporan ini, hanya akan fokus dan terbatas pada materi Lalu Lintas di *Townsite*. Materi ini sendiri akan memberikan pengenalan serta pelatihan non teknis melalui video orientasi terkait tata cara berlalu lintas di area *Townsite*. Hal ini bertujuan agar setiap individu mengetahui tata cara berlalu lintas di area *Townsite* sesuai dengan peraturan yang diterapkan oleh pihak perusahaan. Profil

### 1.2.1. Profil Perusahaan

PT Amman Mineral Nusa Tenggara adalah perusahaan yang bergerak di bidang pertambangan mineral berupa emas sebagai komoditi utama juga mineral lain seperti tembaga dan juga perak. PT Amman Mineral Nusa Tenggara mulai beroperasi sejak tahun 2016, setelah mengambil alih operasional *site* Batu Hijau dari yang sebelumnya dijalankan oleh PT Newmont Nusa Tenggara. Dengan visi menjadi organisasi transformatif yang menciptakan warisan terbaik, serta misi menyediakan komoditas untuk dunia secara bertanggung jawab dan berkelanjutan dengan berfikir berani dan bertindak dengan niat untuk menghasilkan yang terbaik dalam diri kita, komunitas kita dan lingkungan kita. Berikut logo milik PT Amman Mineral Nusa Tenggara yang diperkenalkan sejak tahun 2021 yang menjadi simbol tekad dan kegigihan Amman untuk senantiasa mencapai yang terbaik dalam segala aspek operasional dan praktis bisnis.



Gambar 1. 1 Logo Amman Mineral Nusa Tenggara

PT Amman Mineral Nusa Tenggara juga terus mencetak rekor baru dan pencapaian luarbiasa selama operasional *site* Batu Hijau, seperti mendapatkan 3 penghargaan dalam ajang *Good Mining Practices* di tahun 2022 dari Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral Republik Indonesia dan masih banyak lainnya. Di dalam operasional perusahaan juga, pihak perusahaan menerapkan budaya keselamatan kerja yang sangat tinggi, yang dibuktikan melalui kebijakan krusial dalam perusahaan seperti menerapkan 8 perilaku utama untuk tetap selamat sampai dengan penerapan *Zero Harm* atau nihil angka kecelakaan dalam setiap lini operasional perusahaan.

### 1.2.2. Bidang Magang

Pada proses pemagangan, para peserta akan di tempatkan sesuai dengan bidang keilmuan masing-masing, dan pada hal ini bidang keilmuan yang dimiliki adalah *Creative Multimedia* yang menjadi konsentrasi di jurusan Sistem Informasi di tempatkan di tim *Content Development* dalam bagian *Mine Training* di bawah *Departement Training* PT Amman Mineral Nusa Tenggara. Berikut struktur organisasi singkat dalam *Departement Training*.

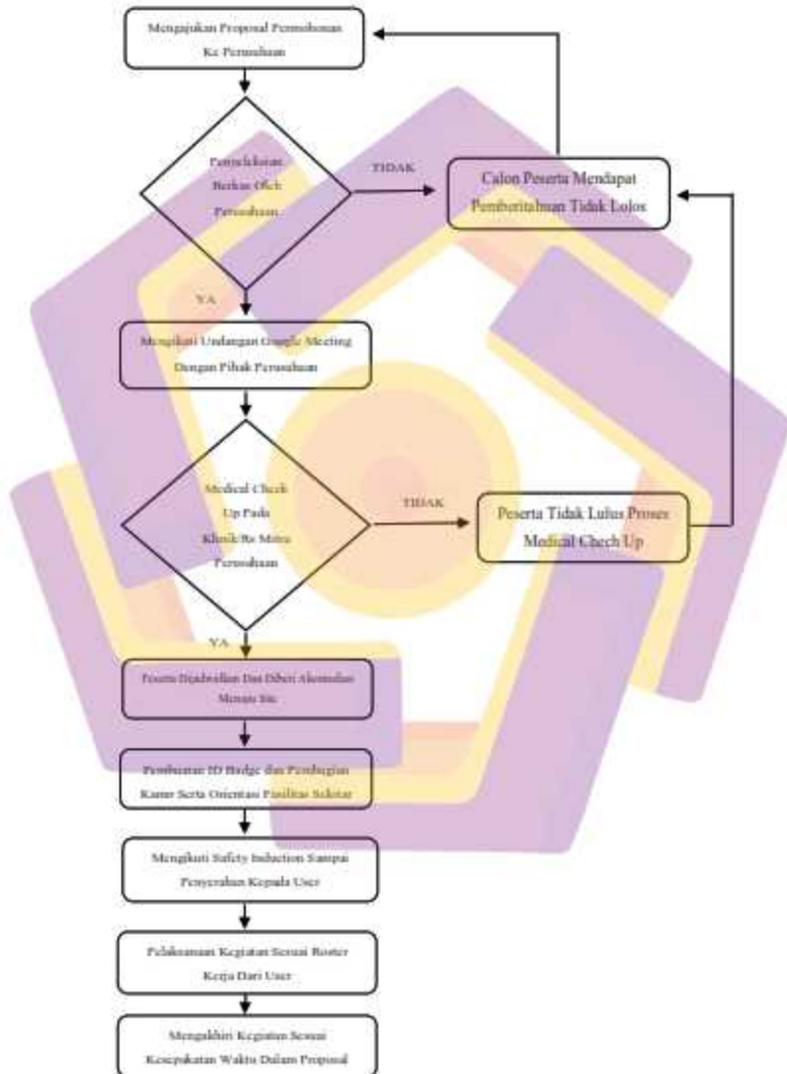


Gambar 1. 2 Struktur Organisasi *Departement Training*

*Departement Training* sendiri bertugas dalam melakukan pelatihan serta peningkatan keahlian sumber daya manusia dalam perusahaan, dan *Mine Training* berfokus dalam pelatihan serta peningkatan keahlian dalam bidang *mining* atau pertambangan. Serta tim *Content Development* yang bertugas dan bertanggung jawab dalam membuat, mengembangkan dan mengelolah penyebarluasan konten di dalam *Departement Training*, selain itu ada juga tim *Learning Management System* di dalam *Mine Training* yang bertugas dan bertanggung jawab dalam menyediakan segala sistem pelatihan serta pembelajaran bagi karyawan baik melalui tatap muka langsung antara mentor dan peserta pelatihan sampai dengan melalui sistem daring atau *online*.

### 1.2.3. Proses Pelaksanaan Kegiatan

Program pemagangan atau *Internship* pada PT Amman Mineral Nusa Tenggara dilaksanakan per *batch*, dan dalam 1 *batch* terdiri dari 12 sampai 18 peserta. Berikut alur singkat pelaksanaan program pemagangan.



Gambar 1. 3 Alur Pelaksanaan Program *Internship*

Durasi pelaksanaan program terbatas selama 3 bulan sebagai waktu maksimal dan 1 bulan sebagai waktu minimal. Seluruh kegiatan pemagangan dilaksanakan secara offline di dalam *site* Batu Hijau yang berlokasi di Kabupaten Sumbawa Barat.

## **1.2 Landasan Teori**

### **1.3.1. Teori *Multimodal Learning***

*Multimodal* adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada cara orang berkomunikasi menggunakan *modes* yang berbeda pada saat yang bersamaan, yang didefinisikan sebagai penggunaan beberapa mode semiotik dalam desain produk, atau peristiwa semiotik secara bersamaan dan dengan cara tertentu mode-mode ini digabungkan untuk memperkuat, melengkapi atau berada dalam susunan tertentu (Jill Bourne, 2004). Dengan kata lain dalam teori *multimodal learning* adalah pembelajaran yang mengandalkan penggunaan berbagai jenis media dan alat pengajaran seperti, visual, auditori, membaca/menulis dan praktek (Kompasiana, 2022). Maka penggunaan teori *multimodal learning* dalam pembuatan media pembelajaran yang baik akan digunakan secara langsung (*offline*) maupun secara daring (*online*) akan sangat membantu dalam menjadi landasan pengembangan media pembelajaran. Dan dalam aplikasi *microsoft powerpoint* yang digabungkan dengan bantuan *tools* atau *add-ons* berupa *i-spring* memungkinkan penggabungan teks, gambar, grafik dan multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar multimodal ini. Sehingga nantinya dapat dihasilkan media pembelajaran yang benar-benar dapat dipahami dengan baik oleh peserta pembelajaran.

### **1.3.2. Teori Pembelajaran Visual**

Teori pembelajaran visual adalah cara informasi masuk kedalam otak melalui indra visual yang dimiliki (Chatib, 2019). Ada juga teori lain yang mendukung tentang pembelajaran visual yang mendukung adalah sebagai berikut.

#### **1.3.2.1. Prinsip Gestalt**

Prinsip *gestalt* adalah teori dimana objek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai suatu keseluruhan yang terorganisasikan. Prinsip ini dikemukakan oleh Marin Gestalt (Sampoerna Academy, 2022). Dan di dalam

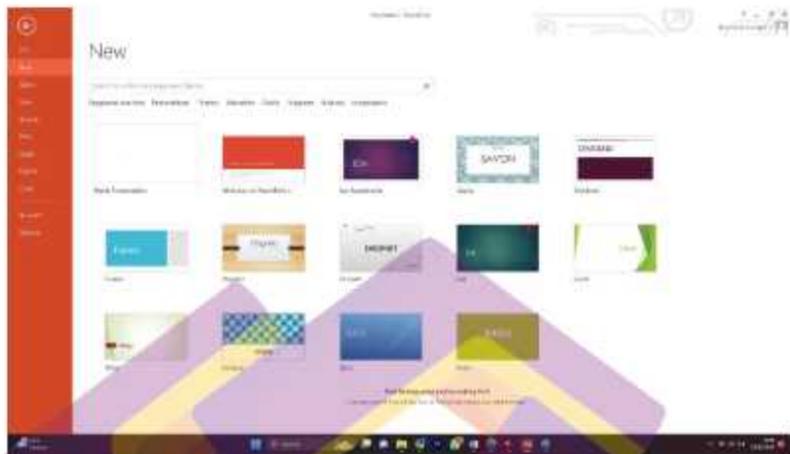
aplikasi microsoft powerpoint yang digunakan bersamaan dengan add-ons i-spring, pengembang dapat memanfaatkan prinsip gestalt seperti kesatuan, kesinambungan dan kesamaan untuk menyusun elemen-elemen visual dengan cara yang memudahkan pemahaman dan retensi informasi.

### 1.3.2.2. Efek Multimedia

Berdasarkan teori *kontiguitas* yaitu gabungan stimulus-stimulus yang disertai suatu gerakan, pada waktu timbul kembali cenderung akan diikuti oleh gerakan yang sama (Sabarrudin, 2021). Yang juga dapat diartikan berupa memandang bahwa belajar merupakan kaitan asosiatif antara stimulus tertentu dan respons tertentu dan teori *dual channel* yang merupakan konsep bahwa manusia memiliki dua saluran terpisah untuk merespon informasi, yaitu saluran verbal dan saluran visual (Chandra, 2012). Dan kedua hal ini menunjukkan bahwa presentasi multimedia seperti yang dapat dibuat dengan powerpoint dapat meningkatkan pemahaman karena informasi yang disajikan secara visual dan verbal secara bersamaan.

### 1.3.2. Microsoft Power Point

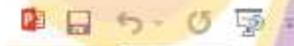
Microsoft Powerpoint merupakan salah satu aplikasi atau *software* yang di desain untuk menampilkan aplikasi multimedia dengan menarik, kemudahan dalam penggunaan dan relatif murah (STKIP Muhammadiyah Kotabumi, 2019). Dan juga merupakan salah satu bagian dari paket aplikasi dari *microsoft office*, yang diperuntukan dalam hal pengelolaan dan pengembangan file presentasi. *Powerpoint* merupakan program pengolah presentasi yang mudah digunakan dan memuat berbagai fasilitas yang siap pakai untuk memperindah tampilan sebuah presentasi, seperti *background*, *layout slide*, efek teks, animasi objek, serta menambah audio atau video. *Powerpoint* juga aplikasi yang ramah dan mudah digunakan yang tidak memerlukan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Berikut merupakan tampilan awal saat membuka aplikasi *microsoft powerpoint*.



Gambar 1. 4 Tampilan awal *microsoft powerpoint*

Adapun berikut beberapa komponen dari *work space* atau area kerja pada aplikasi *microsoft powerpoint*.

*Quick Acces Toolbar*, merupakan *toolbar* atau bilah alat yang berisi perintah standar yang sering digunakan, seperti tombol *save*, *undo*, *redo* dan *open*.



Gambar 1. 5 *Quick acces toolbar*

*Title Bar*, merupakan *bar* yang menunjukkan nama jendela kerja atau nama *file* yang sedang aktif atau terbuka.

Presentation1 - PowerPoint

Gambar 1. 6 *Title Bar*

*Tab Menu* ini berisi beberapa menu penting untuk anda gunakan dalam pembuatan *slide powerpoint* (Muttaiqin, 2020).



Gambar 1. 7 *Tab Menu*

*Group*, merupakan bagian yang berisi sekumpulan tombol perintah yang berada dalam masing-masing pilihan menu.



Gambar 1. 8 *Group*

*Ribbon Display Option*, merupakan bar yang berfungsi untuk mengatur tampilan dengan pilihan seperti *Auto Hide Ribbon* yang digunakan untuk menyembunyikan *Tab Menu* beserta tombol perintah didalamnya, *Show Tabs* yang digunakan untuk menampilkan hanya *Tab Menu* saja akan tetapi jika *Tab Menu* dipilih maka *group menu* di bawahnya akan tetap muncul dan ketika kursor kembali aktif di area kerja maka akan disembunyikan secara otomatis dan *Show Tabs and Commands* yang digunakan untuk menampilkan *Tab Menu* dan Tombol-tombol *group menu* di bawahnya.



Gambar 1. 9 *Ribbon Display Option*

*Panel Slide*, merupakan kumpulan *slide* yang dimiliki dalam jendela kerja yang sedang aktif atau sedang dibuka.



Gambar 1. 12 *Bottom Bar*

Dan berikut beberapa gambar tampilan menu pada aplikasi *microsoft powerpoint*.



Gambar 1. 13 Tampilan menu home microsoft powerpoint

Tab Home berisi tombol perintah untuk menyalin dan memindahkan objek atau slide, menambah slide baru, memilih layout slide, mengatur format font, paragraf, memformat objek shape dan sebagainya yang dibagi dalam 6 kelompok menu yaitu, *Clipboard, Slides, Font, Paragraph, Drawing* dan *Editing*.



Gambar 1. 14 Tampilan menu insert microsoft powerpoint

Tab Insert berisi tombol-tombol perintah untuk menyisipkan tabel, obyek gambar dan shape, diagram grafik dan smart art, teks, word art, hyperlink, video dan audio. Ada 10 kelompok menu dalam Tabs Insert yaitu, *Slides, Tables Images, Illustrations, Add-ins, Links, Comments, Texts, Symbols* dan *Media* (Retia Kartika, 2023).



Gambar 1. 15 Tampilan menu design microsoft powerpoint

Tab Design terdiri dari tiga group yaitu, Themes, variants dan customize (Puskom Uma, 2022) atau berisi tombol-tombol perintah untuk mengatur tata letak halaman, orientasi slide, serta mengubah background slide baik dari Themes atau menentukan tatanannya sendiri (Retia Kartika, 2023).



Gambar 1. 16 Tampilan menu transitions microsoft powerpoint

Tab Transitions berisi tombol-tombol perintah untuk memasang dan mengatur efek pada obyek (Retia Kartika, 2023). Terdapat 3 kelompok menu pada Tabs Transitions yaitu, *Preview, Transitions To This Slide* dan *Timing*.



Gambar 1. 17 Tampilan menu *animations microsoft powerpoint*  
*Tabs Animations* berisi tombol-tombol perintah untuk memasang dan mengatur animasi pada obyek (Retia Kartika, 2023). Terdapat 4 kelompok menu dalam *Tabs Animations* yaitu, *Preview*, *Animations*, *Advances Animations*, dan *Timing*.



Gambar 1. 18 Tampilan menu *slide show microsoft powerpoint*  
*Tabs Slide Show* berisi tombol-tombol perintah untuk menjalankan dan mengelolah *Slide* dalam tampilan *Slide Show* (Retia Kartika, 2023). Terdapat 3 kelompok menu pada *Tabs Slide Show* yaitu, *Start Slide Show*, *Set Up* dan *Monitors*.



Gambar 1. 19 Tampilan menu *review microsoft powerpoint*  
*Tabs Review* berisikan tombol perintah untuk melakukan revisi, komentar dan pengelolaan presentasi. Terdapat 4 kelompok menu pada *Tabs Review* yaitu, *Proofing*, *Language*, *Comments* dan *Compare*.



Gambar 1. 20 Tampilan menu *view microsoft powerpoint*  
*Tabs View* berisi tombol-tombol perintah untuk mengelolah tampilan lembar kerja *slide* (Retia Kartika, 2023). Terdapat 7 kelompok menu pada *Tabs View* yaitu, *Presentation Views*, *Master Views*, *Show*, *Zoom*, *Color/Grayscale*, *Window* dan *Macros*.

### 1.3.2. Ispring Suite

*Ispring Suite* merupakan *tools* yang dapat mengubah file presentasi pada Microsoft Powerpoint ke dalam bentuk *flash* (Riandiani E, 2022). Di dalam *Ispring* pengguna dapat membuat media pembelajaran dengan menambahkan berbagai aspek seperti audio, video, informasi serta navigasi dan audiovisual dengan desain yang unik. Di dalam *Microsoft Powerpoint*, *Ispring* bekerja secara *add-ins* pada *Powerpoint* untuk menjadikan file *Powerpoint* lebih menarik dan interaktif berbasis *flash* yang dapat diubah menjadi aplikasi *android* dan dapat dibuka di hampir semua *platform* atau komputer (Khotimah, 2019). *Ispring* berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Learning* yang dapat menyediakan fasilitas membuat soal kuis dalam berbagai variasi yang disertai dengan penskoran atau penilaian di akhir. Berikut beberapa gambar tampilan dari *Ispring Suite*.



Gambar 1. 21 Tampilan menu *Ispring Suite*

Pada tampilan menu ini berisikan tombol-tombol perintah yang dapat digunakan dalam *Ispring*. Adapun terdapat 6 kelompok menu yaitu *Naration*, *Insert*, *Content Library*, *Presentation*, *Publish*, dan *About*.



Gambar 1. 22 Tampilan *group Naration*

*Group Naration*, berfungsi untuk melakukan pengaturan narasi video atau audio dan sinkronisasi narasi.



Gambar 1. 23 Tampilan *group Insert*

*Group Insert*, berfungsi untuk menyisipkan *Flash*, *Quiz* dan video *Youtube*.



Gambar 1. 24 Tampilan *group Content Library*

*Group Content Library*, berfungsi untuk menyisipkan obyek berupa karakter dan juga ikon, mengganti *background* serta menggunakan *template slide*.



Gambar 1. 25 Tampilan *group Presentation*

*Group Presentation*, berfungsi dalam melakukan pengaturan atau manajemen presentasi, presenter dan tautan atau *link*.



Gambar 1. 26 Tampilan *group Publish*

*Group Publish*, berfungsi untuk mengatur publikasi presentasi.



Gambar 1. 27 Tampilan *group About*

*Group About*, berfungsi untuk menampilkan informasi tentang *software*, bantuan dan *update software*.

