

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat era globalisasi melahirkan jenis-jenis teknologi baru yang dapat membantu sumber daya manusia dalam menghadapi tantangan IPTEK. Salah satu jenis teknologi tersebut adalah *augmented reality* yang memiliki kemampuan untuk menggabungkan objek 2D atau 3D ke dalam lingkup realita yang nyata (Ismayani, 2020). Menurut Craig (2013), *augmented reality* tidak hanya menjadi jenis teknologi saja, melainkan sebuah media yang selalu berubah dan berkembang seiring berjalannya waktu. Sebutan media ini diberikan karena *augmented reality* dapat bergabung dan bercampur dengan media-media, seperti animasi, film, *video game*, dan lain-lain. Media-media inilah yang nantinya akan menjadi aset pendukung dalam pendidikan, industri kreatif, dan industri bisnis.

Baktin, J. (2017) menyatakan bahwa animasi merupakan media hasil konstruksi buatan yang bersifat fleksibel, sehingga animasi dapat menjangkau lingkup yang lebih luas sesuai dengan keinginan *animator*. Oleh sebab itu, *animator* memiliki kuasa penuh dalam membangun konsep dan alur cerita yang menarik untuk dinikmati oleh penonton. Pada umumnya, media animasi yang diterapkan dalam teknologi *augmented reality* adalah animasi *idle* yang *looping*. Para animator harus bisa membuat aset bergerak sesuai dengan realitanya, misal teknologi AR di kartu tentang pekerjaan (polisi), maka animasi *idle* yang dibuat harus menggambarkan bagaimana polisi bergerak. Hal tersebut menyebabkan penulis tertarik untuk melamar sebagai *3D animator*.

Penulis melakukan riset untuk mendata studio atau perusahaan yang membuka lowongan *3D animator intern*. Lantas, penulis menyiapkan *cover letter*, *curriculum vitae*, dan *showreel* sebagai pembuktian dari tingkat dan kapabilitasnya. Penulis mengirimkan surat lamaran elektronik ke *e-mail* perusahaan dan studio yang bersangkutan, ada yang dibalas dan ada juga yang tidak. Namun sayang, penulis tidak mendapatkan hasil yang diinginkan. Pada

akhirnya, penulis menemukan program magang bersertifikat dan langsung mendaftarkan diri di Kampus Merdeka Kemendikbud dengan program Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Penulis memilih beberapa mitra yang mengikuti program MSIB ini sebagai mitra pilihan karena terbukanya lowongan 3D animator, serta modul magang yang kompeten.

Setelah melewati beberapa tahap pengumpulan berkas-berkas dan seleksi, penulis mendapatkan tawaran magang dari beberapa mitra, salah satunya adalah Assemblr. Maka dari itu, penulis berusaha mencari informasi mengenai Assemblr dari sisi portofolio proyek perusahaan, bergerak di bidang apa, lokasi perusahaan, anggota karyawan perusahaan, dan segala hal lain yang bersangkutan. Melihat proyek-proyek yang pernah dikerjakan dan profil perusahaan sebagai salah satu perusahaan yang fokusnya berputar dalam lingkup teknologi AR, membuat penulis tertarik untuk mengambil tawaran magang tersebut. Selain karena teknologi AR, Assemblr merupakan perusahaan yang pernah memenangkan acara inkubator. Oleh sebab itu, penulis semakin tertarik untuk mengambil tawaran magang di Assemblr karena program magang tersebut dapat menjadi sebuah kesempatan bagi penulis untuk belajar berkontribusi atau mengatur perusahaan *start-up*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melaksanakan kerja magang di Assemblr selama kurang lebih 5 bulan antara lain:

- 1) Penulis mendapatkan wawasan akan dunia industri kreatif, khususnya tentang *pipeline* atau *workflow* perusahaan dan tata cara kerja.
- 2) Penulis mendapatkan pengalaman kerja profesional, baik dalam menghadapi tuntutan klien atau tugas yang diberikan.
- 3) Penulis dapat menambah pengalaman dalam industri kerja,
- 4) Sebagai kesempatan penulis untuk menerapkan *skill* yang selama ini diasah dan terus dikembangkan selama masa kuliah.

- 5) Sebagai kesempatan penulis untuk dapat merasakan secara langsung bekerja di perusahaan *startup*.
- 6) Sebagai sarana untuk memperluas *networking*.
- 7) Penulis mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang lebih akan teknologi *augmented reality*.
- 8) Sebagai pemenuhan salah satu persyaratan kelulusan mata kuliah pada kurikulum merdeka, magang trek 2.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di Assemblr divisi aset dilaksanakan oleh penulis sejak tanggal 23 Agustus 2021 dan akan selesai pada tanggal 31 Januari 2022. Praktik kerja magang dilakukan setiap hari Senin sampai Jumat dengan jam kerja dari pukul delapan pagi hingga pukul enam sore. Namun, ada saat tertentu hari kerja dapat *extend* ke hari Sabtu dengan dimulai pada pukul delapan pagi dan selesai pada pukul lima sore. Kondisi *extend* ini biasanya terjadi saat ada banyak pekerjaan menumpuk atau pekerjaan yang belum terselesaikan di hari Jumat sehingga penulis memilih untuk mencicil di hari Sabtu. Praktik kerja magang penulis dilakukan secara *work from home* (WFH) dan *work from office* (WFO).

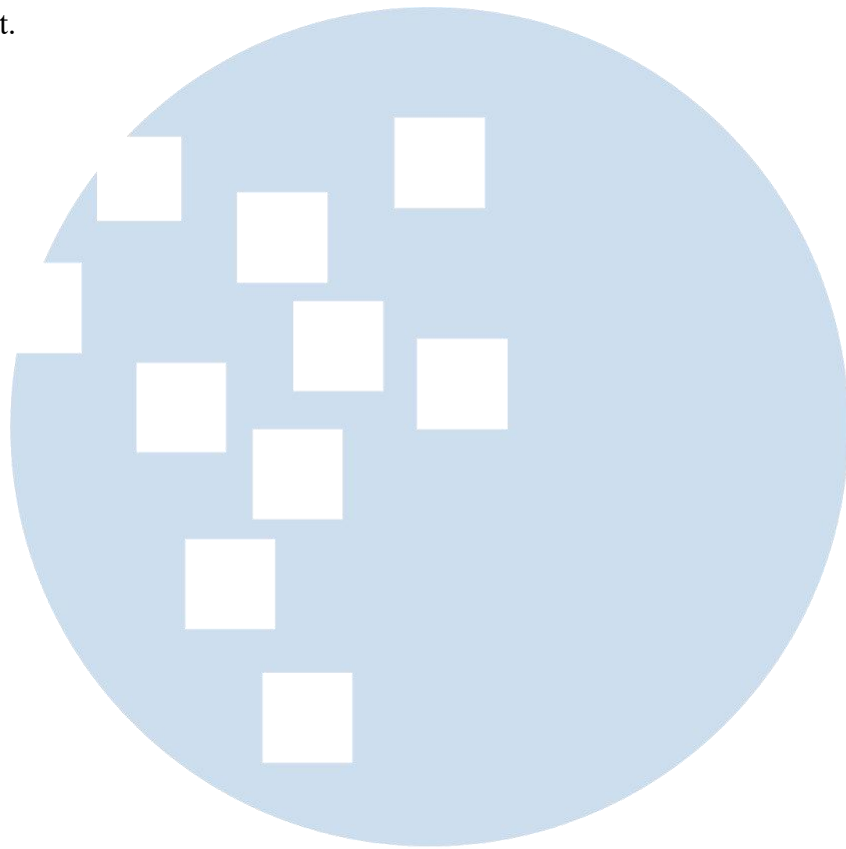
Terkait dengan prosedur pelaksanaan kerja magang, penulis telah melewati beberapa tahap, dimulai dengan mencari dan melakukan riset studio-studio yang membuka lowongan magang *3D animator intern*. Lalu, penulis memasukkannya ke dalam sebuah *list* sebagai perusahaan yang akan dilamar. Langkah berikutnya adalah penulis melakukan riset terlebih dahulu untuk mempersiapkan *cover letter* (CL), *curriculum vitae* (CV) dan portofolio (*showreel*) dengan fokus *jobdesk* sebagai *3D animator*. Setelah CL, CV, dan *showreel* dibuat, penulis mulai mengirimkan surat elektronik ke beberapa perusahaan mulai terhitung dari tanggal 19 hingga 22 Juni 2021. Beberapa perusahaan membalas dengan memberitahu bahwa penulis tidak lolos atau sedang tidak membuka lowongan, sedangkan yang lain tidak membalas. Tidak hanya melalui *e-mail* saja, penulis juga mengirimkan lamaran melalui aplikasi atau website perantara, seperti

LinkedIn, Glints, Kalibr, Jobstreet, dan Indeed. Namun sayang, penulis tetap tidak mendapatkan hasil yang diinginkan.

Pada tanggal 22 Juni 2021, penulis menemukan bahwa sedang dibuka pendaftaran program Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh pihak Kemendikbud. Penulis langsung membuat akun, melengkapi berkas, dan memilih untuk mendaftar program Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Di laman program MSIB, penulis melamar menjadi 3D animator di tiga mitra, yaitu YHC QuIP, Semua Murid Semua Guru (SMSG) dan Assemblr. Pada tanggal 9 Juli 2021, penulis mendapat tawaran untuk wawancara dari pihak Assemblr secara *virtual meeting* dengan menggunakan *Google Meet* yang akan diadakan pada tanggal 12 Juli 2021. Setelah mengikuti wawancara, penulis mendapatkan *e-mail* yang memberitakan bahwa penulis diterima di Assemblr dan dikontrak sejak tanggal 2 Agustus 2021 hingga 31 Januari 2022. Pada tanggal 24 Juli 2021, penulis diundang untuk datang *briefing* tentang prosedur magang melalui *Google Meet*. Dalam *briefing* tersebut, terjadi pertukaran informasi antara peserta MSIB dengan mitra merdekanya mengenai mulai kerja, pendataan informasi, penjelasan program, dan lain-lain.

Pada tanggal 23 Agustus 2021, penulis bersama tiga belas ribu mahasiswa dari seluruh Indonesia mengikuti *national onboarding* sebagai penanda dimulainya program MSIB dengan *YouTube live*. Pada tanggal yang sama pun, penulis ikut menghadiri *onboarding* yang diselenggarakan oleh mitra Assemblr bersama dengan 19 mahasiswa lainnya. Sejak tanggal 23 Agustus 2021, penulis secara resmi mulai bekerja sebagai anggota tim aset dengan *jobdesk* sebagai *3D animator*. Penulis menerapkan sistem kerja *work from home* (WFH) selama tiga minggu dan selanjutnya menerapkan sistem kerja *work from office* (WFO) di daerah Dago, Bandung. Kegiatan magang yang dilakukan secara WFO dilaksanakan dengan tetap memperhatikan dan mematuhi aturan protokol kesehatan seperti menggunakan masker dan menjaga jarak. Adanya aturan yang mewajibkan perusahaan hanya boleh diisi sebanyak 50 persen saja membuat penulis diberikan jadwal untuk masuk kantor secara bergilir, di hari Selasa, Kamis, dan Jumat. Maka dari itu, penulis memilih untuk menyewa kost di daerah Dago

agar kerja magang dapat berjalan lancar dan tidak terganggu oleh masalah koneksi internet.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA