

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi merupakan salah satu hal yang tidak dapat dihindarkan di zaman modern ini. Perkembangan teknologi yang pesat ini tentunya juga berpengaruh kepada aspek-aspek lain kehidupan manusia. Industri seni dan kreatif sendiri merupakan salah satu sektor yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi. Perpaduan dari kemajuan teknologi yang bersamaan dengan kemajuan seni ini menghasilkan berbagai media dan produk digital baru yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat luas. Salah satu dari hasil produk digital baru ini adalah *metaverse*. Istilah dari *metaverse* pertama kali muncul pada sebuah novel ber-genre cyberpunk yang diterbitkan pada 1992 berjudul “Snow Crash”. Dalam novel tersebut, *metaverse* dikatakan sebagai sebuah dunia digital tempat orang-orang berkunjung menggunakan perangkat VR. Jeffrey Budiman (2021) mendefinisikan *metaverse* sebagai sebuah dunia virtual yang dapat digunakan bersama di mana semua penggunaannya dapat direpresentasikan dalam bentuk avatar yang dapat digunakan untuk beraktivitas dan berinteraksi selayaknya dunia nyata.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *metaverse* merupakan sebuah dunia digital di mana orang-orang dapat berinteraksi dan melakukan aktivitas sehari-hari dalam bentuk avatar. *3D artist* dapat didefinisikan sebagai seseorang yang bekerja dalam membuat animasi, model tiga dimensi, dan membuat efek visual dalam bentuk tiga dimensi. Melihat contoh dari beberapa *metaverse* yang sudah diciptakan di beberapa media game dan media sosial seperti facebook dan “VR Chat”, dapat dilihat bahwa kebanyakan dari *metaverse* yang ada, menggunakan animasi tiga dimensi sebagai mediumnya. *3D Artist* memegang peran penting dalam menciptakan aset-aset yang digunakan dalam *metaverse*. Penulis pada saat ini melaksanakan magang di Virtuosity UMN Film Production lab, sebuah lab

yang merupakan bagian dari prodi Film. Virtuosity UMN Film Production Lab saat ini tengah melaksanakan sebuah proyek *metaverse* bernama “Tangverse”. Sebagai salah satu mahasiswa yang belajar di bidang animasi, mahasiswa tentunya banyak mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan animasi tiga dimensi dan dua dimensi. Penulis juga mempunyai minat yang tinggi seputar hal-hal yang berkaitan dengan *metaverse* dan dunia digital sehingga penulis mencoba untuk melakukan praktek kerja magang di Virtuosity UMN Film Production Lab, sebagai *3D artist*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang dilakukan sebagai salah satu pemenuhan syarat kelulusan bagi penulis. Penulis juga berharap untuk memperoleh pengalaman kerja secara nyata, sekaligus mengaplikasikan hal-hal yang selama ini telah dipelajari selama proses perkuliahan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam sub-bab berikut ini, penulis akan membahas mengenai waktu pelaksanaan kerja magang, dimana durasi magang akan dan jangka waktu magang yang dilakukan oleh penulis hingga kontrak pekerjaan habis akan dibahas. Dalam sub-bab ini juga akan dibahas mengenai prosedur pelaksanaan kerja magang, dimana penulis akan menjabarkan prosedur-prosedur yang dilalui untuk melaksanakan magang.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Mahasiswa melakukan proses kerja magang selama kurang lebih 6 bulan atau setara dengan 800 jam dan 130 hari kerja. Proses magang dilakukan sejak tanggal 18 Juli 2022 dan akan selesai pada 5 Desember 2022 sesuai dengan surat perjanjian magang. Magang dilakukan di Virtuosity UMN Film Production lab yang terletak di Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Banten, Tangerang, 15810.

Penulis bekerja setiap hari senin sampai jumat dengan jam kerja pukul 08.00 hingga pukul 17.00 dengan sistem kerja *Work From Office* (WFO).

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mulai mencoba mencari lowongan untuk magang sebelum KRS dimulai. Penulis kemudian mulai memilah-milah tempat yang membuka lowongan magang dan mengirimkan lamaran magang ke beberapa perusahaan seperti Kolam Susu Studio, Digital Happiness, dan Lanting Animation. Tetapi setelah melakukan diskusi dengan dosen pembimbing akademik, penulis memutuskan untuk mengambil kesempatan di salah satu studio yang ada di kampus bernama *Virtuosity UMN Production Lab*. Karena penulis merupakan salah satu mahasiswa yang ada di prodi film, maka penulis dapat segera diterima untuk bekerja.

Sebelum penulis mulai menjalankan magang, penulis diminta untuk melengkapi dokumen magang seperti CV terbaru, surat pengantar magang (KM 01), scan KTP, dan scan KTM. Penulis kemudian mengajukan surat pengantar magang (KM 01) melalui UMN Merdeka dan mendapatkan balasan pada hari berikutnya. Setelah mendapatkan balasan, penulis segera mengirimkan kelengkapan dokumen magang ke email Email HRD UMN. Kemudian penulis mendapatkan surat penerimaan magang beserta dengan surat kontrak kerja yang harus ditandatangani. Penulis kemudian kembali mengirimkan surat penerimaan magang melalui UMN merdeka dan mendapatkan kartu magang track 1 (KM-02). Setelah itu, penulis diharapkan untuk melakukan briefing magang pada 18 Juli 2022. Berikut adalah informasi singkat terkait *internship* di tempat magang yang dipilih:

Nama Perusahaan : Virtuosity UMN Film Production Lab
Nama Supervisor : Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.
Periode Magang : 18 Juli 2022 – 5 Desember 2022
Posisi : 3D Artist Intern
Jam dan Hari Kerja : Senin – Jumat, 08:00-17:00