

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 merupakan sebuah revolusi yang berfokus dalam memaksimalkan teknologi untuk dimanfaatkan oleh berbagai sektor. Pesatnya teknologi berupa *artificial intelligence (AI)*, *Internet of Things* serta *big data* tidak hanya mempengaruhi dari sektor ekonomi dan lapangan kerja saja namun juga memberikan efek kepada aspek kemanusiaan dalam dalam masyarakat yang menuntut supaya kebutuhan mereka dapat dipenuhi dengan instan, cepat dan praktis.

Seiring dengan berjalannya waktu, dunia sudah mulai memasuki *era Society 5.0* (masyarakat 5.0) dimana muncul kolaborasi antara manusia dan teknologi untuk memberikan solusi terhadap masalah sosial yang terjadi di dunia maya dan realita. Menurut Faruqi (2019), konsep ini merupakan sebuah upaya revolusi masyarakat dalam memanfaatkan teknologi tanpa melupakan aspek kemanusiaan dan humaniora.

Untuk menemukan menjawab permasalahan sosial dan kesenjangan tersebut, teknologi metaverse yang merupakan sebuah inovasi ruang 3D digital menjadi solusi di era yang serba digital ini. Menurut Hamka, et al (2022) platform Metaverse mampu memberikan layanan berkonten yang berkelanjutan, mampu menampung banyak orang yang mampu memperkuat makna sosial antar masyarakat (Indarta et al.,2022). Untuk menciptakan dunia virtual yang terasa nyata, dibutuhkan patokan visual yang kuat sebagai patokan produksi 3D.

Karena Metaverse merupakan teknologi masa kini yang memiliki begitu banyak potensi untuk diulik, penulis pun memutuskan untuk melaksanakan magang di bawah naungan Production Lab Virtuosity sebagai *concept artist* untuk Proyek Tangerang Metaverse (TANGVERSE) serta NFT.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dengan melakukan praktek kerja lapangan (PKL) yang dijalankan di bawah naungan Production Lab Virtuosity, diharapkan mahasiswa semester 7 ini mampu mengimplementasikan apa yang dipelajari dari Universitas Multimedia Nusantara dan pengalaman magang *track 1* yang dilakukan di Studio Kolam Susu pada proyek pemerintah ini. Kewajiban untuk mengambil magang untuk kelulusan bukanlah satu-satunya alasan penulis melakukan hal tersebut, namun sebagai salah satu upaya untuk menjadi *concept artist specialist* yang mampu mengerjakan pre-produksi untuk berbagai format kreatif.

Selama menjalani masa perkuliahan, industri animasi kerap menjadi platform utama dalam memproduksi sebuah karya dan untuk meluaskan peluang karir di industri kreatif, mempelajari serta mempraktekan langsung proses produksi Metaverse merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Di bawah naungan bimbingan program studi film, dosen dan supervisor mampu memberikan masukan membangun serta ilmu yang baru dalam proses kreatif yang dilakukan selama masa produksi, hal tersebut merupakan alasan utama untuk mengambil magang *track 2* di Production Lab Virtuosity.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebagai seorang mahasiswa jurusan Film peminatan animasi, penulis sudah pernah mengambil magang *track 1* di studio Kolam Susu sebelumnya, dan untuk mengikuti jalur kurikulum merdeka, maka diambilah magang *track 2* sebagai salah satu opsi untuk memenuhi syarat kelulusan. Supaya magang dapat dilaksanakan secara efektif, maka mengikuti *timeline* yang sudah diberikan oleh universitas merupakan hal yang penting. Selama mempersiapkan sidang magang *track 1*, *curriculum vitae*, *showreel* dan *portofolio* sudah harus dikirimkan kepada berbagai studio yang diminati, namun walau pun sudah melakukan semua hal tersebut, penolakan dari pihak perusahaan selalu terjadi karena berbagai alasan. Oleh karena itu, melihat *timeline* magang yang lumayan mendesak, bantuan dosen pembimbing sangat membantu mahasiswa semester 7 yang kesulitan ini.

Berkat informasi dari Christine Mersiana Lukmanto sebagai dosen pembimbing, penulis menerima respon langsung dari salah satu dosen animasi yaitu Christian Aditya dan Matheus Prayogo untuk melakukan pertemuan online seputar proyek dari Production Lab Virtuosity. Setelah mengetahui rincian kegiatan magang dari dosen, urusan administrasi pun dilakukan dengan HR Development UMN agar dokumen-dokumen yang berkaitan dengan magang dapat segera diproses. Berikut merupakan informasi singkat mengenai kegiatan magang di tempat yang dipilih:

1. Nama Perusahaan: Production Lab Virtuosity (Program Studi Film)
2. Supervisor: Matheus Prayogo S.Sn., M.Ds.
3. Posisi: Supervisor
4. Alamat Perusahaan: Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten, Tangerang, Banten 15819
5. Periode magang: 18 Juli 2022 – 5 Desember 2022
6. Hari kerja: Senin - Jumat
7. Jam Kerja: 08:00-17:00

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA