

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video 360 adalah luaran dari produksi kamera yang mampu merekam seluruh objek dengan sudut yang mencapai 360 derajat. Sehingga penonton dapat melihat video tersebut dari berbagai sudut. Beda halnya dengan film *flat* yang biasa penulis saksikan di bioskop, televisi, dan media lainnya, dalam film *flat audience* hanya bisa melihat kejadian yang tertangkap oleh kamera saja dengan aspek rasio 16:9, penonton tidak bisa melihat kejadian yang terjadi di belakang kamera tanpa menggerakkan kamera tersebut.

Menurut Herlangga (2016) teknologi realitas virtual banyak digunakan di berbagai industri seperti medis, penerbangan, pendidikan, arsitek, militer, hiburan, dan sebagainya. *Virtual Reality* sangat berguna untuk mensimulasikan sesuatu yang sulit direpresentasikan secara langsung di dunia nyata. Seperti di bidang militer, *virtual reality* dapat menghadirkan simulasi perang virtual alih-alih menempatkan tentara langsung di medan perang untuk pelatihan. Tentara dapat merasa seperti berada di medan perang nyata dengan *virtual reality*. Tentunya ini bisa lebih praktis dan hemat.

Penulis memilih Arunika XR Lab sebagai tempat kerja magang karena penulis ingin mempelajari lebih lanjut tentang dunia *virtual* dan ingin ikut serta ambil bagian di dalam proyek yang sedang dikembangkan oleh Arunika XR Lab. Karena teknologi semakin lama akan semakin berkembang, penulis yakin bahwa Video 360 dan *Virtual Reality* ini akan sangat berguna untuk masa depan, sebagai contoh yaitu pada aplikasi Metaverse yang dibuat oleh Facebook. Di dalam aplikasi Metaverse, pengguna seperti masuk ke dalam dunia virtual yang dimana pengguna dapat membuat karakternya sendiri sehingga pengguna bisa bertemu dan berinteraksi dengan pengguna lain yang memiliki akun meta.

(Susilana, 2009, p. 20) mengatakan bahwa media film adalah media yang menyajikan pesan audio visual dan komersial. Menurut (Arsyad, 2010, p. 49) mendefinisikan film atau gambar dalam frame di mana gambar layer diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor sehingga gambar tampak hidup di layar. Sedangkan menurut (Trianton, 2013, p. 57) media film ini adalah media pemersatu berupa film, media massa seperti radio, televisi, koran atau surat kabar, dan majalah yang menyampaikan informasi dan mempengaruhi pemikiran banyak orang. Sehingga jika ada sebuah film yang tujuannya untuk mengedukasi itu akan sangat baik dan banyak peminatnya.

Jika sebuah film *flat* digabungkan dengan video 360 dan dibagi menjadi beberapa segmen tentunya akan membuat film tersebut menarik, apalagi jika film tersebut adalah sebuah film interaktif yang dimana penonton dapat berinteraksi dengan film tersebut melalui pilihan-pilihan yang sudah disediakan. Contohnya adalah film “Cahaya Cinta Perlahan Menyilaukan” sebuah karya kolaborasi antara prodi film UMN dan Arunika XR Lab.

Menurut American Library Association (2017), *virtual reality* adalah simulasi gambar atau seluruh lingkungan yang dihasilkan komputer yang dapat dialami menggunakan perangkat elektronik khusus, memungkinkan pengguna untuk menyajikan di lingkungan alternatif seperti yang sebenarnya. Dunia objek dan data virtual tiga dimensi (3D) dengan informasi tambahan seperti grafik atau suara melalui HMD (*Head Mount Display*). Dapat diasumsikan bahwa dengan bantuan teknologi *Virtual Reality*, pengguna akan berada di dunia maya dan secara langsung mengamati dunia maya untuk dijelajahi.

Pengalaman riset ini menjadi kesan tersendiri, apalagi pengalaman virtual ini dipadukan dengan fitur-fitur interaktif. (Vaughan, 2010, p. 1) mengatakan bahwa karena multimedia adalah kombinasi dari teks, seni, suara, gambar, animasi dan video, disampaikan oleh komputer atau dimanipulasi secara digital, yang dapat dikomunikasikan dan/atau dikendalikan secara interaktif.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis mengikuti program Kampus Merdeka ini karena menjadi salah satu persyaratan untuk kelulusan selama berkuliah di UMN. Selain itu

program Kampus Merdeka ini juga menjadi awal yang baik sebelum penulis terjun ke dunia kerja yang sesungguhnya. Penulis juga ingin menambah wawasan seputar video 360 yang belakangan ini sedang ramai diperbincangkan. Karena konsep dari video 360 itu sendiri adalah membuat penonton seolah-olah sedang hadir atau berada di tempat tersebut. Penulis ingin mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana mengedit film footage 360 derajat, bagaimana menggabungkan asset motion graphic dengan footage 360 derajat.

Karena Arunika XR Lab sedang menggarap proyek film 360 interaktif, sehingga penulis tertarik untuk gabung menjadi tim dari Arunika XR Lab. Hal ini juga menjadi sesuatu yang baru bagi penulis karena sebelumnya penulis belum pernah mengetahui tentang proses editing dari sebuah film 360 derajat. Oleh karena itu, penulis berharap bisa menerapkan ilmu yang sudah diajarkan selama perkuliahan menjadi mahasiswa dengan peminatan film, penulis ingin mengetahui bahkan ikut membantu pada tahap pembuatan film 360, mulai dari tahap *development, pre-production, production, post-production, distribution, exhibition*, selain itu tujuan penulis mengikuti program kampus merdeka yaitu agar bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Langkah awal yang penulis lakukan yaitu membuat CV dan portofolio yang terbaru, setelah itu penulis mencari lowongan magang melalui media sosial, di media sosial banyak sekali perusahaan yang sedang membuka lowongan magang, lalu penulis mendaftarkan perusahaan-perusahaan tersebut ke dalam website merdeka yang sudah disediakan lalu penulis mendaftar di beberapa tempat yang sesuai dengan keahlian penulis yaitu sebagai editor. Perusahaan yang sesuai dengan kriteria sudah didaftarkan di website merdeka, penulis menunggu sampai di approve oleh *PIC (Person in Charge)* dan *HoD (Head of Department)*, Namun setelah sekian banyaknya perusahaan, penulis akhirnya memutuskan untuk magang di kampus dan kebetulan di prodi sedang membuka internship, setelah penulis melakukan proses interview dengan

supervisor, akhirnya penulis diterima dan bisa magang di Arunika XR Lab dengan menjabat sebagai Video Editor.

Penulis mulai resmi magang pada tanggal 1 September 2022 hingga 16 Januari 2023, hal tersebut harus sesuai dengan syarat dan ketentuan yang sudah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara yaitu minimal 800 jam kerja yang dimana jika dikalkulasikan menjadi 4-5 bulan. Arunika XR Lab memiliki jam kerja hari Senin – Jumat, dari jam 8 pagi sampai 5 sore, namun untuk mengantisipasi kalau ternyata masih kurang dari 800 jam, penulis akan sedikit overtime atau pulang tidak tepat waktu karena untuk mengejar 800 jam tersebut.

Penulis diberikan tugas menjadi *Assistant Lab*, yang dimana tugasnya membantu dosen selama kegiatan belajar mengajar di dalam lab maupun di luar lab, namun tugas utama penulis yaitu editing video, karena mata kuliah yang membutuhkan lab tersebut hanya 1 hari yaitu di hari Kamis saja, sehingga penulis lebih banyak berada di ruangan B601 di UMN untuk mengedit proyek yang sedang dikerjakan.

