

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era perkembangan teknologi yang semakin marak, sarana hiburan serba *online* pun mulai menjadi populer dan banyak ditonton oleh masyarakat. Salah satu sarana hiburan tersebut adalah *live streaming* yang dapat dilakukan pada berbagai fasilitas *online* seperti YouTube, sehingga para kreator konten mulai bermunculan dan memanfaatkan fasilitas tersebut. Dengan demikian muncullah tren *Virtual Youtuber* yang semakin populer setelah terjadinya Pandemi COVID-19 dan mulai banyaknya masyarakat yang terpaksa tinggal dirumah. *Virtual YouTuber* (VTuber) adalah streamer dan vlogger yang menggunakan komputer virtual yang menghasilkan grafik 2D dan 3D karakter dan terlibat dalam aktivitas kreatif di platform seperti Twitter, YouTube, Twitch (Liudmila, 2020). Menurut Schroeder (2002), karakter virtual “menyediakan jalur akses dalam penciptaan identitas dan kehidupan sosial, para penggunanya tidak hanya ada sebagai “pikiran/ide”, namun membangun identitas mereka melalui avatar”. PT OmniVR yang awalnya fokus pada *arcade* headset VR kemudian meluncurkan anak perusahaan yang fokus pada konten terkait VTuber dan juga memiliki agensi talent untuk para VTuber asal Indonesia tersebut, yakni DigiKagi. Pandemi COVID-19 yang terjadi pada tahun 2020 lalu juga mengakibatkan PT OmniVR untuk tidak hanya menghasilkan konten online dan menutup *arcade* VR miliknya, namun juga untuk menerapkan sistem kerja *Work from Home*. Usai pandemi, para karyawannya pun memutuskan bahwa sistem kerja *Work from Home* bersifat lebih efisien dan efektif serta meningkatkan produktivitas pekerjaannya, sehingga para *creative staff* tetap melaksanakan sistem kerja WFH sejak Maret 2023 lalu. PT OmniVR pun membuka lowongan magang bagi mahasiswa yang tertarik melakukan magang secara WFH untuk konten DigiKagi dengan posisi ilustrator.

Selain PT OmniVR, terdapat juga beberapa perusahaan yang memiliki konsep serupa terkait dengan ilustrasi, game, serta *virtual reality*. Salah satu perusahaannya adalah Brush Studio, yakni tempat kursus menggambar berbagai umur dan menerima posisi magang sebagai junior ilustrator dengan sistem kerja *Work from Office*. Selain ilustrasi, peserta magang juga dapat berperan sebagai guru pengajar atau berpartisipasi dalam event yang ada. Gaya visual ilustrasi yang digunakan oleh Brush Studio beragam, baik itu dari visual *anime* hingga *realism*. Perusahaan kedua yang sempat dipertimbangkan oleh penulis adalah Agate, dimana posisi yang ditawarkan adalah sebagai ilustrasi dalam sebuah tim berisikan peserta magang lainnya dengan tujuan menghasilkan suatu game yang dibuat bersama tim. Agate memiliki sistem kerja yang campur (*WFO/WFH*) dikarenakan lokasi kerja yang cukup jauh dari universitas. Meskipun terdapat beberapa opsi tempat magang yang menawarkan posisi *illustrator*, penulis memutuskan untuk bekerja sama dengan PT OmniVR dikarenakan sistem kerja *Work from Home* yang bagi penulis bersifat lebih efektif dan mudah, juga dikarenakan *job desc* yang ditawarkan oleh OmniVR sebagai *illustrator* lebih menarik bagi penulis. Secara pribadi, penulis memiliki ketertarikan pada dunia VR dan VTuber dan berharap dapat memperluas kemampuan penulis yang fokus pada ilustrasi VTuber.

Seusai program kerja magang, penulis berharap untuk berhasil meningkatkan kemampuan ilustrasi dalam bentuk gaya visual VTuber juga gaya visual lainnya yang lebih bervariasi, meningkatkan pengetahuan penulis tentang kerja sama dalam tim dan proses pembuatan karya ilustrasi besar, serta membiasakan diri untuk disiplin waktu ketika bekerja bersama tim. Penulis juga berharap dapat memperluas koneksi dengan orang-orang yang memiliki ketertarikan pada bidang yang sama, sekaligus kemampuan komunikasi penulis dalam tingkat profesional dalam lingkungan kerja.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan program kerja magang dilakukan oleh penulis dengan maksud memenuhi persyaratan lulus kuliah dan juga untuk mencapai beberapa tujuan

tertentu. Adapun tujuan yang diinginkan dicapai oleh penulis melalui program kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan pengalaman kerja dilapangan kerja secara langsung dalam sebuah perusahaan.
2. Untuk mendapatkan pengetahuan mengenai pekerjaan dan posisi (sebagai ilustrator) yang dialami penulis selama program kerja magang berlangsung.
3. Untuk mengembangkan kemampuan penulis dalam membuat ilustrasi untuk gaya visual *vtuber* dan dalam bentuk gaya visual kartunis.
4. Untuk mengembangkan kemampuan penulis dalam mengatur waktu, kerja menurut instruksi yang diberikan, ataupun *soft skills* lainnya.
5. Untuk memperluas *network* dengan orang-orang dibidang yang sama serta meningkatkan kemampuan kerja sama penulis didalam sebuah tim.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut detail waktu kerja magang beserta prosedur pelaksanaan magang dari saat melamar sampai dengan selesai dari tempat magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan program kerja magang yang dilakukan oleh penulis dengan OmniVR (PT Alfa Omega Virtual) dimulai sejak 14 Agustus 2023 hingga 14 Desember 2023. Kegiatan magang dilaksanakan tiap minggunya mulai dari hari Senin hingga Jumat. Adapun jam kerja yang ditentukan bagi peserta magang adalah 9 jam kerja, dari jam 09:00 hingga 18:00 dengan sistem WFH (*Work from Home*). Aplikasi atau platform yang digunakan sebagai media komunikasi selama kegiatan magang adalah *Discord* dan *Google Meets*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mengikuti prosedur kegiatan magang track 1, penulis melewati beberapa tahap sebelum diterima kerja magang. Berikut adalah timeline proses pengajuan tempat magang hingga mulai kerja magang:

1. 27 Mei 2023: Mengajukan permohonan tempat magang dengan mengisi formulir MBKM-01 untuk mendapatkan Surat Pengantar Kerja Magang dengan tanda tangan dari Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. 4 Juli 2023: Mengirimkan email kepada perusahaan yang dituju, yakni PT OmniVR untuk posisi Ilustrator Digikagi disertai oleh CV, Portofolio, dan Surat Pengantar Kerja Magang.
3. 6 Juli 2023: Mendapatkan undangan untuk diskusi lebih lanjut terkait posisi ilustrator dan ajakan interview secara online melalui Google Meets.
4. 12 Juli 2023: Melakukan interview tahap awal bersama dengan HRD dan Creative Lead PT OmniVR melalui Google Meets pada pukul 14.00 hingga 15.00.
5. 24 Juli 2023: Mendapatkan kabar bahwa penulis lulus interview tahap awal dan diminta untuk mengikuti tahap selanjutnya, yakni *technical test* yang dimana penulis diminta untuk menggambarkan thumbnail *vtuber* serta penggambaran tokoh *Wanalo* dengan gaya visual miliknya.
6. 28 Juli 2023: Mengajukan karya *technical test* yang telah dibuat oleh penulis dalam kurun waktu *deadline* yang sebelumnya ditentukan perusahaan.
7. 4 Agustus 2023: Mendapatkan pesan lulus *technical test* dan undangan *onboarding* melalui *Google Meets* bersama CEO dan HRD pada tanggal yang ditentukan.
8. 14 Agustus 2023: Melakukan meeting *onboarding* melalui *Google Meets* bersama dengan HRD dan menjadi hari pertama kerja magang secara resmi dengan PT OmniVR.