

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era yang terus berkembang ini, terutama seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, peran internet telah menjadi sangat krusial dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari masyarakat. Menurut Turban (2006: 674), internet telah menjadi tulang punggung dalam mencari informasi, hiburan, komunikasi, dan banyak lagi. Perkembangan ini telah menghasilkan transformasi yang mendalam dalam cara kita menjalani kehidupan sehari-hari.

Penting untuk diakui bahwa internet telah memberikan sejumlah kemudahan yang signifikan kepada masyarakat. Kecepatan akses internet dan kemudahan penggunaannya telah membawa banyak manfaat. Menurut Rafiudin (2006: 177-178), informasi dari seluruh dunia sekarang dapat diakses dengan cepat melalui perangkat kita, menyediakan peluang tak terbatas untuk belajar, menjelajahi, dan berkomunikasi dengan dunia di luar sana.

Pesatnya pertumbuhan pengguna internet dan perkembangan platform digital telah mengubah lanskap bisnis secara mendasar. Banyak perusahaan yang sebelumnya bergantung pada media fisik sekarang berusaha untuk memanfaatkan teknologi sebagai tiang utama yang mendukung kelangsungan bisnis mereka. Transformasi ini dipicu oleh penurunan signifikan dalam penggunaan media fisik yang beralih ke konten yang lebih interaktif dan lebih sering ditemui dalam dunia digital.

Dalam situasi ini, baik perusahaan yang telah mapan dalam kehidupan sehari-hari maupun yang beroperasi secara eksklusif dalam ranah *digital* merasa semakin bergantung pada teknologi untuk menciptakan solusi kreatif yang mendukung bisnis mereka. Dengan kreativitas sebagai salah satu aset utama, perusahaan dapat menjalankan bisnis mereka dengan cara yang menarik perhatian masyarakat umum.

Saat ini, dapat dilihat berbagai inovasi dan inisiatif yang terus tumbuh di berbagai sektor bisnis. Bukan hanya dalam bisnis konvensional, tetapi juga dalam perusahaan yang menempatkan fokus utama pada ekspresi kreatif manusia dan pemanfaatan teknologi canggih. Seiring berjalannya waktu, banyak masyarakat yang dapat mengharapkan lebih banyak perusahaan yang berusaha memadukan kreativitas manusia dengan teknologi untuk menciptakan solusi yang lebih baik, lebih menarik, dan lebih efisien dalam menjalankan bisnis mereka.

FXMedia Internet Pte Ltd adalah contoh nyata perusahaan berbasis di Singapura yang telah sukses mengimplementasikan pendekatan yang revolusioner. Mereka merangkul perpaduan yang kuat antara kreativitas manusia dan teknologi tinggi dalam berbagai aspek bisnis mereka. Dengan dasar yang kuat pada *metaverse*, *Virtual Reality (VR)*, *Augmented Reality (AR)*, *Mixed Reality (MR)*, *Internet of Things (IoT)*, *mobile web applications*, dan *Artificial Intelligence (AI)*, FXMedia telah menciptakan solusi-solusi yang inovatif dan mengubah paradigma di berbagai sektor. Hal inilah yang menarik penulis untuk melakukan lamaran magang ke FXMedia. Ketertarikan penulis akan dunia *Virtual Reality (VR)* mendorong penulis untuk melakukan kerja magang sesuai dengan *passion* penulis.

Mereka membuktikan bahwa melalui kombinasi kreativitas manusia yang tak terbatas dengan teknologi yang semakin canggih, kita dapat membuka pintu menuju pengalaman yang lebih mendalam, interaktif, dan bermakna. FXMedia adalah bukti nyata bagaimana perusahaan dapat memanfaatkan teknologi terkini untuk menciptakan solusi yang tidak hanya memikat, tetapi juga memberikan dampak positif yang signifikan dalam dunia bisnis dan hiburan. Dengan ini, penulis berharap untuk mendalami pemahaman penulis mengenai *immersive reality* seperti *Virtual Reality (VR)*, *Augmented Reality (AR)*, dan *Mixed Reality (MR)*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dengan persyaratan magang wajib, mahasiswa melakukan praktik kerja magang yang menjadi sebuah persyaratan kelulusan dalam meraih gelar sarjana desain (S.Ds).

Selain itu, mahasiswa juga dapat mempelajari *skill* di dunia kerja industri kreatif seperti *hardskill* ataupun *softskill* yang telah dibekali oleh Universitas Multimedia Nusantara. Kerja magang juga memiliki manfaat bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari selama berada di kampus Universitas Multimedia Nusantara beserta memahami dunia kerja, koordinasi dalam dunia kerja dan juga solidaritas dalam dunia kerja.

Dengan praktik magang, *hardskill* akan pemahaman desain grafis (*software* seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Figma), animasi (pemahaman teknik menggunakan Adobe After Effects), pembuatan *game* UI (pemahaman akan perancangan elemen UI untuk *game*, seperti *menu*, *inventory*, dan lainnya), pembuatan web UI (pemahaman akan perancangan elemen-elemen *interface* pengguna, seperti *button*, *menu*, dan *icon*), prototyping dan wireframing (kemampuan untuk menggambarkan ide-ide desain sebelum diimplementasikan) terus diasah bersama mentor.

Tidak hanya itu, *softskill* seperti pengasahan kreativitas (kemampuan untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide desain yang inovatif), kemampuan berpikir visual (kemampuan untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide desain yang inovatif), kemampuan berpikir kritis (dapat menganalisis dan mengevaluasi desain secara kritis, serta menerima umpan balik dengan pikiran terbuka), kerjasama tim (kemampuan untuk bekerja dalam tim yang beragam dan berkolaborasi dengan berbagai peran), dan keterampilan dalam melakukan manajemen waktu (kemampuan untuk mengelola waktu dengan efisien untuk menyelesaikan proyek-proyek) juga terus diasah selama masa periode magang.

Dengan kemampuan yang sudah didapatkan, mahasiswa telah dibekali untuk membangun masa depan mereka dengan cerah.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan deskripsi waktu dan prosedur pelaksanaan praktik kerja magang penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang akan berlangsung selama periode yang cukup panjang, yaitu enam bulan, dimulai pada tanggal 17 Juli 2023 dan selesai pada tanggal 17 Januari 2024. Seiring dengan pengaturan waktu, waktu pelaksanaan magang akan mengikuti zona waktu di Singapura. Ini berarti bahwa jam kerja magang dilakukan selama 9 jam dengan selang 1 jam istirahat yang dimulai pada pukul 08.30 WIB dan berakhir pada pukul 17.30 WIB, sesuai dengan jam kerja di Singapura. Magang ini akan berlangsung selama 5 hari setiap minggu pada hari Senin hingga Jumat.

Magang dilakukan secara daring atau dengan sistem Work From Home (WFH), yang memerlukan kemampuan untuk tetap terhubung dan berkomunikasi efektif dengan mentor. Magang akan diakhiri dengan total 800 jam kerja, sesuai dengan kewajiban periode magang oleh Universitas Multimedia Nusantara.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum adanya pelaksanaan praktik kerja magang, penulis menjalani tahap verifikasi persyaratan akademik yang diperlukan. Proses ini melibatkan pemeriksaan mendalam terhadap pencapaian akademik, dengan penekanan pada persyaratan khusus, termasuk memastikan bahwa penulis telah menyelesaikan kurang lebih 100 SKS yang diperlukan untuk memenuhi standar akademik yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Selain itu, penulis melakukan verifikasi indeks prestasi kumulatif (IPK) penulis untuk mencapai setidaknya angka 2.00.

Selanjutnya, penulis memperhatikan bahwa tidak ada nilai D atau E yang tercatat dalam riwayat akademiknya, baik untuk mata kuliah yang secara langsung terkait dengan bidang studi Desain Komunikasi Visual (DKV), maupun untuk mata kuliah umum yang menjadi bagian integral dari kurikulum universitas. Poin ini penting untuk memastikan bahwa rekam jejak akademik penulis mencerminkan kompetensi dan dedikasi yang konsisten dalam perjalanan pendidikannya.

Setelah memeriksa dengan seksama dan memastikan bahwa semua persyaratan akademik telah terpenuhi dengan sepenuhnya, penulis mengikuti program pembekalan magang yang telah dijadwalkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Tahap ini merupakan langkah awal yang sangat penting dan wajib untuk diikuti dalam perjalanan magang yang akan datang, yang akan membantu penulis mempersiapkan diri untuk praktik kerja magang. Setelah melakukan pembekalan, penulis melanjutkan registrasi tempat magang untuk pengecekan keterbukaan UMN dengan perusahaan yang penulis pilih.

Pada tanggal 4 Juli 2023, penulis mengirimkan lamaran pekerjaan yang komprehensif ke departemen Sumber Daya Manusia (HRD) dari perusahaan FXMedia Internet Pte Ltd. Keesokan harinya, tepat pada tanggal 5 Juli 2023, penulis menerima balasan dari pihak HRD yang mengindikasikan minat mereka dalam proses rekrutmen ini. Dalam balasan tersebut, penulis diinstruksikan untuk menyampaikan *Curriculum Vitae (CV)*, Surat pengantar MBKM 01 serta Portofolio terbaik yang telah penulis kembangkan selama perjalanan akademik dan profesionalnya.

Setelah mengirimkan berkas-berkas tersebut secara online, pada tanggal 7 Juli 2023, pihak HRD melakukan kontak kembali dengan penulis, menandai langkah selanjutnya dalam proses seleksi. Mereka menyelenggarakan survey singkat yang berfokus pada pengetahuan penulis dalam bidang yang relevan dengan posisi yang dilamar.

Pada tanggal 10 Juli 2023, penulis diberikan kesempatan untuk berbagi pengetahuannya dengan lebih detail, menunjukkan komitmen yang kuat untuk bersinar dalam peran yang diinginkan.

Pada tanggal 11 Juli 2023, penulis diberikan kesempatan yang sangat berharga untuk melanjutkan ke tahap wawancara selanjutnya secara daring. Wawancara ini dilakukan bersama dua calon mentor yang memiliki pengalaman yang kaya dalam industri. Pada kesempatan ini, penulis

menjelaskan secara mendalam tentang portofolio yang telah dirancang dan dikembangkan selama perjalanan akademik dan profesionalnya. Penulis juga membagikan karya-karya kreatif yang belum dimasukkan ke dalam portofolio resmi penulis sebelumnya. Hal ini menjadi peluang berharga untuk menunjukkan bakat, kompetensi, serta dedikasi yang melekat dalam diri penulis di dunia Desain Komunikasi Visual.

Di hari yang sama, HRD dari FXMedia memberikan berita akan penerimaan penulis. Pihak HRD menyatakan bahwa penulis telah melewati tahap wawancara dengan sangat baik dan berhasil lolos sebagai salah satu kandidat yang dipilih untuk magang. Penulis pun dijadwalkan untuk memulai perjalanan magang yang dinanti-nanti pada tanggal 17 Juli 2023. Keputusan ini diterima oleh penulis pada tanggal 14 Juli 2023, setelah pertimbangan yang matang. Dengan ini, penulis mempersiapkan kartu magang MBKM 02.

Selama masa magang, penulis mengisi *daily task* dari *website Merdeka* untuk memenuhi MBKM 03. Pada masa penyelesaian masa magang, penulis mengumpulkan tanda tangan dari *supervisor* beserta dosen pembimbing untuk memenuhi kebutuhan lembar verifikasi MBKM 04 untuk melanjutkan ke tahap sidang setelah magang.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA