

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era sekarang bisa menjadi sebuah solusi dari tertinggalnya pendidikan Indonesia. Perkembangan teknologi yang mengubah revolusi industri 4.0 membuat informasi dan pengetahuan menjadi mudah di akses oleh banyak orang. Belajar dari kasus covid-19, dimana dunia melakukan *lockdown* dengan skala yang besar, yang membuat kegiatan mengajar di kelas pun harus dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem PJJ yang berbasis teknologi membuat kalangan seperti lembaga pendidikan, guru, murid dan orang tua harus memiliki akses teknologi dan mampu memahami cara penggunaannya yang tidak lepas dari perkembangan teknologi terus berkembang bersama revolusi industri 4.0 (Suteki, 2021).

Selama *lockdown Covid-19*, guru-guru menggunakan media film yang berupa bentuk *video digital* untuk mengajarkan materi kepada murid-muridnya. Kegiatan kelas daring yang dilakukan secara daring ini, menyadarkan kita bahwa kegiatan belajar mengajar ini bisa dilakukan di manapun dan dapat di akses juga melalui media internet yang sudah menyebar secara meluas di seluruh daerah. Melihat hal tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) terinspirasi pada kelas daring dengan membuat *video microlearning* berupa panduan kepada guru-guru yang ada di Indonesia tentang cara melakukan kegiatan belajar mengajar, terutama pada tingkat sekolah dasar sebagai upaya untuk memperbaiki dan mengejar ketertinggalan pendidikan kita pada akhirnya.

Maka dari itu beberapa kampus di pilih oleh kemdikbud untuk membantu mereka dalam pembuatan *video microlearning*, salah satunya Universitas Multimedia Nusantara (UMN). UMN pun merekrut orang-orang untuk menjadikan pembuatan *video Microlearning* sebagai kegiatan magang. Penulis pun berminat untuk mendaftarkan diri dalam kegiatan magang ini dan memiliki perhatian terhadap kondisi pendidikan.

Salah satu *jobs* yang terlibat dalam pembuatan video *microlearning* ini adalah seorang *asset* artist. Mengutip dari laman *myskillsfuture.gov.sg*, *asset* artist adalah orang yang membuat konsep visualisasi karakter, lingkungan, dan *background*. Dalam kegiatan magang ini penulis bertanggung jawab terhadap penciptaan *asset* yang digunakan nantinya. Penulis memiliki harap bahwa apa yang penulis kerjakan sebagai seorang *asset artist* dapat menjadi bagian untuk membantu pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik dan bermanfaat. Penulis berharap kedepannya dengan kegiatan magang ini penulis mampu dan bisa menjadi *asset creator* di dunia industri hiburan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun beberapa maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis pada kegiatan magang ini. Tujuan tersebut diantaranya seperti:

1. Memenuhi syarat kelulusan dan pemenuhan SKS yang telah ditetapkan oleh pihak universitas.
2. Ikut serta dan terlibat dalam upaya negara dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia yang tertinggal.
3. Mengasah skill pada bidang 2D yang telah dipelajari selama belajar di universitas.
4. Mencari pengalaman dan mengenal dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum menjalankan kegiatan magang, Penulis sudah mendapatkan beberapa ilmu dasar dalam menciptakan sebuah *asset* 2D seperti *Visual Art Composition*, *3D Visual Composition*, dan *Digital painting*. Setiap kelas saling terikat karena mengajarkan sang penulis bagaimana proses dalam menciptakan sebuah *asset* yang harus dibuat dalam kegiatan magang ini. Pada kelas *Visual Art Composition*, sang penulis diajarkan mengenai dasar atau bagaimana cara untuk menciptakan sebuah karya dengan mengenai bentuk dan proporsi dalam menciptakan sebuah objek yang

digambar dengan cara tradisional agar sang penulis tahu dari mana dasar yang harus terlebih dahulu dalam menciptakan gambar. Pada kelas *3D Visual Composition* dan *Digital painting* diajarkan mengenai *software* yang bisa digunakan oleh sang penulis dalam menciptakan karya 2D dalam bentuk digital dan cara menerapkan ilmu gambar tradisional ke gambar digital.

Selain itu, penulis juga mengambil kelas *professional development*. Pada kelas ini sang penulis diajari bagaimana cara untuk membentuk *personal branding* pada diri sang penulis saat akan memasuki dunia kerja. Tentunya ini sangat dibutuhkan oleh sang penulis sebelum memasuki dunia kerja agar membantu penulis dalam mengenal dirinya sendiri dan bagaimana cara dia mengenal atau menunjukkan kemampuan pada diri sang penulis. Salah satunya cara yang diajarkan dalam kelas ini adalah bagaimana cara membuat CV atau portofolio untuk kita gunakan sebagai kartu pengenal mengenai diri dan skill sang penulis di dalam dunia kerja.

Penulis mengetahui program magang ini dari seorang teman. Pada tanggal 14 Juli 2023 diadakan sosialisasi untuk menjelaskan program magang beserta dengan prosedurnya tentang gambaran kegiatan magang. Setelah sosialisasi, penulis pun mengirimkan CV serta portofolio sebagai bahan pertimbangan untuk magang. Pada tanggal 28 Juni dilaksanakan kegiatan *interview* dan penulis pun mendapatkan *job*-nya. Pada tanggal 17 Juli pun kegiatan magang pun terlaksana, penulis pun mendapatkan *job* sebagai seorang *asset artist*

U I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A