

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Medium gambar bergerak mencoba untuk memberikan pengalaman imersif kepada audiens melalui pergerakan gambar yang menyerupai subjek aslinya maupun ekspektasi akan subjek tersebut. Gambar bergerak dapat sepenuhnya dikreditkan pada perkembangan teknologi. Dimulai dari teknologi sederhana seperti alat penayangan gambar bergerak pertama *zoetrope* (1833) yang menggunakan silinder yang dilubangi untuk memberikan ilusi gambar bergerak, munculnya proyektor yang memproyeksikan negatif dari film, hingga *Head Mounted Display* seperti Apple Vision dan Meta Quest yang memiliki *display optic* di depan mata pengguna.

Perkembangan teknologi seperti *Head Mounted Display*, *tracking*, dan *Video 360* membuka wilayah baru dalam medium gambar bergerak yaitu munculnya *Virtual Reality*. *Virtual Reality* atau realitas virtual merupakan istilah umum yang digunakan tentang segala teknologi yang mampu “memodifikasi realita”. Modifikasi realita sendiri dapat berupa ruangan tiga dimensi virtual buatan yang tertutup / terdisosiasi dari dunia fisik (*Virtual Reality*) ataupun kombinasi dari konten virtual yang digabungkan dengan persepsi dunia nyata pengguna (*Augmented Reality*) (Rauschnabel et al, 2022). Keberadaan *Virtual Reality* memberikan pengalaman imersif yang baru kepada audiens. Melalui sudut pandang *video 360*, *Virtual Reality* mendorong rasa kehadiran penonton lebih jauh dimana penonton seolah dapat berada di tempat tersebut.

Virtual Reality memiliki banyak manfaat dalam aplikasi di berbagai bidang, seperti : melihat kesalahan desain sebelum membuat sesuatu (arsitektur, *design*, analisa teknik); visualisasi objek untuk mempercepat proses jual-beli (perumahan, barang lain); memberikan lingkungan yang aman untuk berlatih dalam hal-hal yang

berbahaya (pelatihan pilot, pelatihan militer); terapi pada pengidap *PTSD*; dan memvisualisasikan himpunan data untuk mempermudah interpretasi (Jerald, 2016). Namun, penggunaan paling umum untuk *Virtual Reality* adalah hiburan.

Penulis tertarik untuk mengobservasi dan mengetahui aplikasi, teknologi dan cara kerja *Virtual Reality* dan *video 360*. Ketertarikan tersebut menjadi alasan penulis untuk bergabung dengan Arunika XR Lab. Arunika XR Lab merupakan rumah produksi *VR* yang berada di bawah naungan prodi Film Universitas Multimedia Nusantara. Sebagai rumah produksi yang berada di bawah entitas pendidikan, selain mendapatkan pengalaman dan pengetahuan teknis tentang *VR*, penulis berharap dapat memahami alasan penggunaan medium *VR* dan *360 video* dalam dunia karya fiksi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang merupakan salah satu program wajib bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mengikuti program kerja magang sebagai salah satu bentuk syarat kelulusan. Selain sebagai pemenuhan kewajiban, penulis memilih Arunika XR Lab untuk mempelajari teknologi *Virtual Reality* dan *Video 360* dari segi teknologi hingga aplikasinya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengajukan lamaran magang bersama CV ke Arunika XR Lab pada 22 September 2023. Lamaran magang dikirimkan melalui Google Form yang disebar oleh Arunika XR Lab. Penulis diminta untuk menghadap pihak Arunika pada 11 November 2023 untuk interview singkat dengan Siti Adlina Rahmiaty sebagai koordinator lab Arunika XR Lab. Disini penulis dijelaskan mengenai deskripsi pekerjaan sebagai asisten lab di Arunika XR Lab. Penulis mulai bekerja dibawah Arunika pada 18 November 2023.

Untuk memenuhi syarat kerja magang oleh universitas, penulis harus memenuhi 800 jam kerja. Periode kerja magang penulis awalnya berjalan dari September 2023 hingga Januari 2024, kemudian diperpanjang hingga Mei 2024 karena jam yang belum terpenuhi dan kebutuhan personil lab Arunika. Jam kerja di Arunika XR Lab

mengikuti jam kerja di Universitas Multimedia Nusantara, yaitu jam 8 pagi hingga jam 6 sore. Penulis diperkenankan untuk bekerja secara *remote* jika tidak diperlukan kehadiran fisik di kantor. Kehadiran dan jam kerja bersifat fleksibel berdasarkan instruksi dari *supervisor*, namun penulis tetap *stand by* pada jam kerja tersebut. Lokasi kantor Arunika XR Lab berada di Universitas Multimedia Nusantara yang berada di Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang. Ruangan Arunika XR Lab berada di gedung B Universitas Multimedia Nusantara dengan kode ruang B601.

Di dalam Arunika XR Lab, penulis bertugas sebagai asisten lab. Penulis bertanggung jawab untuk membantu kegiatan atau kebutuhan Arunika XR lab berdasarkan instruksi dari koordinator lab. Penulis secara khusus ditugaskan sebagai videografer dan editor, namun penulis juga melakukan berbagai pekerjaan lain yang diminta *supervisor* yang berkaitan dengan kebutuhan Arunika XR Lab ataupun prodi film. Kegiatan lain yang dilakukan seperti: membantu *canvassing* proyek dokumenter Arunika, pengawalan alat Arunika dan administrasi peminjaman alat Arunika.

