

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dahulunya teknologi merupakan istilah yang digunakan dalam penemuan revolusi industri terbaru, hal ini mulai perlahan berubah di beberapa tahun terakhir di mana penggunaan teknologi *immersive* (AR, VR, MR, Metaverse) dan *artificial intelligence* (AI) mulai memuncak. Transformasi digital terus berkembang dari perkembangan komputer, ponsel, hingga internet yang umumnya sering dikenal sebagai revolusi industri 4.0 di mana teknologi menjadi penggerak utama dunia (Ayu et al., 2020, hlm. 169). Era ini adalah sebuah waktu di mana manusia dapat berkomunikasi secara *real-time* dengan memanfaatkan internet, CPS, IoT dan IoS untuk menciptakan inovasi baru yang lebih efektif (Ayu et al., 2022, hlm. 20) dan mendorong terhubungnya komunikasi timbal balik antar pengguna yang berpotensi untuk mendukung pembangunan di berbagai sektor seperti pendidikan, kesehatan, dan transportasi (Setiawan, 2019, hlm. 3).

Penggunaan teknologi *immersive* seperti *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), *Mixed Reality* (MR), dan Metaverse mampu membawa banyak manfaat terhadap perkembangan. Salah satunya berupa peningkatan pengalaman belajar yang dipercaya VR menjadi salah satu teknologi terbaik untuk *training* (Parmaxi, 2023). Kemudian meningkatkan kolaborasi secara *remote* seperti platform metaverse yang mampu menghubungkan antar manusia untuk berkolaborasi di lingkungan virtual, dan menciptakan beragam inovasi baru untuk mengatasi kebutuhan manusia.

FXMedia Internet Pte Ltd percaya seni mampu mewujudkan beragam ide tanpa batas yang mampu menghubungkan kebutuhan di dunia nyata ke dalam digitalisasi. Sejak tahun 1994 mulai memadukan 2 unsur seni dan teknologi untuk transformasi ide ke media digital interaktif untuk meningkatkan pengalaman audiens. Tim desainer mulai terbentuk di tahun 2008 yang berperan sebagai *online*

marketing solutions dan menerima beragam klien internasional dimulai dari perusahaan korporat, instansi pemerintah, dan perusahaan *startup* yang salah satunya seperti NUS, SiT, BMW, Changi General Hospital. Dari seluruh pengalaman tersebut perusahaan berhasil menjadi salah satu perusahaan terkemuka yang mampu menyediakan perkembangan solusi mengenai Metaverse/ VR/ AR/ MR, *internet of things* (IoT), *mobile web app*, dan *artificial intelligence* (AI).

Melihat potensi teknologi yang akan terus berkembang dikemudian hari, penulis memutuskan untuk menjalankan magang di FXMedia Internet Pte Ltd sebagai perusahaan yang memiliki kompetensi tinggi di bidang terkait karena unggul mengikuti perkembangan teknologi imersif secara cepat misalnya dari servis yang diberikan (AR/VR/MR). Selain itu juga sesuai dengan minat penulis yang ingin mempelajari UI/UX secara lebih mendalam di mana perusahaan merupakan tempat yang tepat untuk menerima pembelajaran dan manfaat tersebut. Penulis memutuskan untuk bekerja sebagai *interactive designer intern* dengan harapan agar dapat berkembang dalam segi kompetensi di bidang UI/UX dan *soft skill* seperti manajemen waktu, adaptasi, maupun etika bekerja untuk mempersiapkan jenjang karir di masa yang akan mendatang serta untuk mempelajari bidang terkait secara lebih profesional.

1.2 Tujuan Magang

Selama melakukan kerja magang di FXMedia Internet Pte Ltd sebagai *Interactive Designer Intern*, terdapat beberapa maksud dan tujuan yang ingin dicapai, seperti pada sebagai berikut:

1. Memenuhi mata kuliah Magang Merdeka Track 1 sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds).
2. Mempelajari budaya dan mencari pengalaman profesional di bidang desain selama kerja magang sebagai *interactive designer*.
3. Mempelajari secara lebih dalam mengenai bidang teknologi AR, VR, MR, UI/UX, *Metaverse*.

4. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan mengimplementasikan secara langsung terhadap proyek kerja magang.
5. Meningkatkan kompetensi di posisi *interactive designer* sebagai pengalaman untuk menjalankan jenjang karir di kedepannya.
6. Meningkatkan kemampuan kolaborasi dengan rekan secara dinamis seperti komunikasi, manajemen waktu, maupun adaptasi di lingkungan baru untuk membangun relasi.
7. Menambah pengalaman kerja sekaligus portofolio desain yang sudah dikerjakan selama magang.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses menduduki posisi magang di FXmedia Internet Pte Ltd melalui beberapa prosedur lamaran kerja magang. Proses dimulai dengan panggilan wawancara untuk proses seleksi anak magang dan setelah beberapa waktu penulis diterima sebagai anak magang yang diwajibkan untuk mengikuti beberapa peraturan berlaku dalam perusahaan. Berikut merupakan deskripsi waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Periode kerja magang dilakukan selama enam bulan yang dimulai pada tanggal 1 Agustus 2024 hingga 31 Januari 2025 dengan menerapkan sistem kerja *remote*. Waktu jam kerja adalah 8 jam sehari yang dilaksanakan tiap hari Senin hingga Jumat pukul 08.30—17.30 dengan total 40 jam per minggu dan 976 jam hingga kontrak magang selesai.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Untuk menemukan magang, penulis sudah melaksanakan beberapa tahapan persiapan magang sebelumnya yang dimulai dari pembekalan magang yang dilakukan secara *onsite*. Pembekalan magang dari kampus merupakan hal yang diwajibkan sebagai langkah awal untuk memulai perjalanan magang di mana berisi berbagai informasi penting terkait magang. Selanjutnya penulis memulai mencari beberapa perusahaan tempat magang

dan menemukan perusahaan FXMedia. Kemudian dilakukan registrasi dengan mengisi data perusahaan melalui situs web merdeka agar dilakukan pemeriksaan langsung oleh pihak kampus.

Setelah di *approve*, penulis menerima MBKM 01 sebagai surat pengantar yang akan penulis ajukan saat melamar pada tanggal 4 Juli 2024 dengan memberikan berkas lain seperti surat lamaran, CV dan juga portofolio. Seminggu setelahnya menerima panggilan dari HR di tanggal 11 Juli 2024 melalui e-mail. Pihak HRD menyambut lamaran penulis dengan baik dan mengajak untuk berkomunikasi melalui *software* Skype untuk kelanjutan proses lamaran. HRD memberikan *briefing* mengenai informasi terkait magang di perusahaan tersebut termasuk kontrak kerja dan *job desc*. Setelah penulis menerima seluruh peraturan dan informasi yang diberikan maka masuk ke tahap berikutnya adalah wawancara yang dilaksanakan di 12 Juli 2024 dengan *creative supervisor* sendiri.

Wawancara dilaksanakan *online* melalui Skype dan proses wawancara berisi presentasi penulis mengenai portofolio dan karya yang sudah dikerjakan selama proses perkuliahan. Setelah itu diberikan beberapa pertanyaan yang diajukan oleh pihak pewawancara. Kabar baik diterima pada tanggal 16 Juli 2024 yang dikabarkan oleh HRD bahwa penulis berhasil diterima menjadi anak magang di FXMedia. Penulis menerima tawaran kerja dan mulai dijadwalkan magang pada tanggal 1 Agustus 2024. Selagi menunggu surat penerimaan magang dibuat, penulis diberi beberapa materi untuk dipelajari di hari yang sama. Surat penerimaan magang diterima di tanggal 25 Juli 2024 dan mulai mendaftarkan data perusahaan ke situs merdeka untuk menerima MBKM 02 sebagai kartu magang mahasiswa. Pelaksanaan magang dilaksanakan selama enam bulan dan dimulai pada 1 Agustus 2024 hingga 31 Januari 2025 yang diawali dengan *briefing* mengenai peraturan dan *training* selama kurang lebih 3 minggu untuk melatih *skill* penulis.

Selama pelaksanaan magang, penulis mengisi *daily task* rutin hingga memenuhi 640 jam kerja sebagai kebutuhan MBKM 03 yang nantinya akan

di *approve* dan ditandatangani oleh *supervisor* sendiri. Mendekati evaluasi 2, penulis melakukan *input* judul di situs merdeka untuk mengunduh MBKM 04 sebagai lembar verifikasi laporan yang wajib ditandatangani oleh dosen pembimbing dan *supervisor* sebagai bukti nyata bahwa laporan sudah terverifikasi oleh pihak terkait. Setelah seluruh kebutuhan selesai maka penulis dapat mendaftarkan magang untuk melakukan sidang dan menyelesaikan kebutuhan akademis di semester ini.

