

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi penyiaran yang pesat menciptakan tantangan baru dalam industri media. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana menjaga minat dan keterlibatan penonton dengan visual yang interaktif dan berkualitas tinggi. Di era digital yang kompetitif, stasiun televisi dihadapkan pada kebutuhan untuk menghadirkan tayangan yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menarik perhatian audiens melalui pengalaman visual yang memukau. [1]

Dalam produksi konvensional, menciptakan tayangan berkualitas tinggi membutuhkan sumber daya besar, termasuk biaya produksi yang signifikan, peralatan mahal, dan tim produksi yang besar. Misalnya, pengaturan latar belakang fisik dan perangkat keras yang canggih tentunya memerlukan anggaran tinggi dan juga memerlukan banyak tenaga kerja untuk mengoperasikan alat-alat tersebut. Selain itu, pengambilan gambar dan jangkauan sudut pandang kamera memiliki keterbatasan yang signifikan yang menyebabkan fleksibilitas produksi menjadi terbatas. [2]

Sebagai solusi, teknologi seperti *Unreal Engine* untuk animasi 3D dan *Aximmerty* untuk integrasi penyiaran memberikan keunggulan signifikan. Menggunakan *Aximmerty* memungkinkan produksi visual yang lebih efisien, karena hanya memerlukan desain grafis dan keterampilan pemrograman dari tim IT. Jangkauan sudut pandang kamera juga lebih fleksibel, memberikan kebebasan kreatif yang lebih besar dalam mengatur komposisi visual. Dengan cara ini, stasiun televisi dapat menghasilkan tayangan yang lebih interaktif dan realistis dengan sumber daya yang lebih minimal, meningkatkan daya saing mereka di pasar yang terus berkembang. [3]

Sebuah studi yang dipublikasikan menunjukkan bahwa visual yang menarik dan inovatif memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan keterlibatan penonton, yang secara langsung memperkuat daya saing stasiun televisi. Dengan demikian, adopsi teknologi seperti *Unreal Engine* dan *Aximmerty* menjadi penting untuk memenuhi kebutuhan industri penyiaran modern. [4]

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kegiatan magang ini adalah untuk Memperluas wawasan dan pemahaman mengenai penerapan langsung teknologi informasi dalam dunia kerja terutama di dalam bidang broadcasting, khususnya dalam menggunakan *software* tertentu seperti *Unreal Engine* dan juga *Aximmtry Composer* untuk menghasilkan visualisasi yang atraktif dan juga interaktif, lalu Memberikan pengalaman praktis dalam mengelola dan mengimplementasikan keterampilan teknis seperti penggunaan perangkat lunak baru yang belum pernah digunakan sebelumnya di dalam bidang penyiaran dan juga animasi, Mengembangkan keterampilan non-teknis seperti melakukan kerja sama antar tim untuk kelancaran sebuah proyek yang ada, manajemen waktu dalam bekerja, meningkatkan komunikasi yang baik, dan pemecahan masalah di lingkungan kerja nyata yang efisien dan efektif. Serta agar dapat mempraktikkan dan mengintegrasikan berbagai kemampuan yang telah dipelajari selama kegiatan magang di PT Omni Intivision ke dalam jenjang karir yang berikutnya

Sementara, Tujuan dari kegiatan magang ini adalah untuk membangun program dan *database* untuk *virtual stage* yang dapat menampilkan hasil *voting* Pilkada Jakarta secara progresif dan real-time menggunakan *Aximmtry Composer*. Proses ini melibatkan *rooting*, dan pengelolaan data berbasis XML agar hasil *voting* dapat divisualisasikan secara interaktif dan terintegrasi dengan baik, Mengembangkan desain *virtual stage* menggunakan *Unreal Engine 5* yang disesuaikan dengan kebutuhan siaran langsung atau berdasarkan keinginan klien. Proses ini mencakup pengembangan dan penyempurnaan desain lingkungan dan juga animasi 3D, serta integrasi *lighting*, kamera, dan panggung yang menarik, Mendalami dan mengalami proses kolaborasi antar tim, terutama antara tim IT Broadcast dan tim *Graphic Designer*, *Studio Crew* dan juga Produser dalam mengintegrasikan berbagai elemen teknis, desain, dan pengoperasian untuk menciptakan visual yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan industri penyiaran, dan juga meningkatkan pemahaman teknis terkait teknologi modern di bidang penyiaran seperti *Unreal Engine*, *Aximmtry Composer*, dan integrasi data real-time, sehingga dapat memberikan kontribusi signifikan dalam produksi konten berkualitas tinggi dan hemat biaya produksi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan program Magang dari Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh KEMENDIKBUD mengalami sedikit keterlambatan. *Offer Letter* diterima pada 24 Agustus 2024, dan program magang resmi dimulai pada 5 September 2024 dengan *opening ceremony*. Kegiatan magang yang melibatkan kehadiran di kantor baru dimulai pada 9 September 2024.

MOJI menerapkan jam kerja yang fleksibel, namun sebagai IT Broadcast Intern, saya memiliki jadwal tetap dari pukul 09.00 hingga 18.00 pada hari Senin hingga Jumat. Meskipun demikian, karena padatnya aktivitas, sering terjadi perubahan jadwal untuk mengikuti acara yang sedang berlangsung. Misalnya, pada hari Sabtu dan Minggu, saya harus bekerja pada jam siaran langsung pertandingan voli, yang biasanya berlangsung dari 11.00 hingga 21.00.

Prosedur pelaksanaan magang dimulai dengan instruksi dari mentor, yang dapat berupa tugas tertentu atau materi untuk dipelajari. Setiap kali diberikan tugas, mentor biasanya meminta untuk mendokumentasikan proses yang dilakukan sebagai bukti untuk approval. Ketika diberikan instruksi untuk mempelajari sesuatu, diminta untuk langsung mencoba mengaplikasikan ilmu yang telah saya pelajari. Mentor selalu siap mengevaluasi hasil kegiatan yang telah dilakukan dan memberikan bimbingan jika ada hal yang belum dipahami.

