

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama masa pandemic covid-19 penulis merasakan kurangnya sosial dan penurunan produktivitas. Media pembelajaran yang paling bisa di andalkan untuk seorang creator adalah video dari youtube atau video dari dosen. Merasakan keadaan tersebut penulis berkeinginan untuk mengimplementasikan ilmunya secara langsung dan terjun ke sebuah project perusahaan. Di samping itu penulis juga ingin menguji seberapa jauh skill yang dimilikinya dan mencoba untuk mengimprovisasi.

Penulis mencoba mendaftar ke beberapa perusahaan di website Kampus Merdeka. Setelah menunggu sampai waktu akhir seleksi akhirnya penulis mendapatkan perusahaan atau tempat magang bersertifikat kampus merdeka sebagai Video Editor di PT Sebangku Jaya Abadi. Posisi tersebut sesuai apa yang penulis inginkan dikarenakan sejalan dengan program studi informatika dimana perusahaan tersebut bergerak pada bidang game literasi anak yang menciptakan media pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak-anak, dengan menggunakan teknologi AR (Augmented Reality) & VR (Virtual Reality). Penulis beranggapan ilmu yang penulis dapat selama perkuliahan dapat di implementasikan dan lebih di improve lagi dikarenakan ada mata kuliah tentang fotografi & videografi juga Media Interaktif yang berkaitan dengan AR maupun VR.

Di perusahaan dibentuk sebuah tim dan penulis masuk kedalam sebuah tim yang bernama Muara Kuin. Tim ini beranggotakan 6 orang yang akan merancang sebuah board game literacy financial yang beralatar belakang dengan pasar terapung di Kalimantan yaitu muara kuin. Penulis sebagai video editor bertugas untuk membuat video tutorial, video visual branding, video motion comic, dan media interaktif. Adapaun tujuan dari pembuatan video tersebut adalah sebagai media promosi dan yang paling utama adalah sebagai media pembelajaran tentang literasi keuangan. Pada boardgame Muara Kuin ini sangat membantu pelaku

UMKM untuk memproyeksikan atau menerapkan ilmu keuangannya di boardgame ini kedalam dunia nyata.

Kemudian keterkaitan di bidang informatika dengan program magang yang penulis ambil adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi AR & VR. Di mana teknologi AR & VR merupakan teknologi masa depan yang sedang ramai dikembangkan oleh perusahaan teknologi saat ini. Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya yang berinteraksi secara bersamaan. Teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran produk Board Game. Dalam literasi keuangan Muara Kuin ini akan menggunakan video animasi yang akan dikemas dalam augmented reality dimana video 2 dimensi ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan perusahaan atau menyesuaikan target market perusahaan.

Banyak teknologi serta tools yang tersedia yang membantu dan memudahkan penulis untuk melakukan pembuatan media pembelajaran literasi keuangan, antara lain Adobe Premier Pro dan Adobe After Effect digunakan untuk mengedit video animasi AR. Adobe Photoshop, Corel Draw, Clip Studio untuk memotong asset gambar yang telah dikerjakan tim ilustrator. Kemudian Unity, Vuforia Engine, untuk pembuatan aplikasi AR.

Dampak yang penulis rasakan secara langsung setelah mengikuti program magang, penulis bisa memahami dan menerapkan proses pengembangan ide video editing, menciptakan video tentang tutorial dan hands on yang sesuai dengan produk, menciptakan motion graphic branding dan promosi sesuai dengan target market produk, menciptakan motion comic sesuai dengan kurikulum produk, yang terakhir merancang motion graphic penjelasan tentang produk. Kemudian secara soft skill penulis lebih bertanggung jawab, disiplin, tepat waktu, dan lebih produktif. Selama magang ini di temukan dengan tim yang super hebat dan luarbiasa membawa penulis untuk semangat mengerjakan kegiatan magang.

Perjalanan penulis mengikuti program magang bersertifikat ini adalah adanya gagasan tentang merdeka belajar yang di iklankan oleh KEMENDIKBUD membuat penulis ingin belajar hal baru di luar kampus, dan ingin bersosial secara

langsung dengan dunia pekerjaan. Maka penulis mulai mendaftar program magang bersertifikat di website kampus merdeka sesuai dengan keahlian dan kemauan penulis. Pada kolom sharing atau filter penulis menyaring semua posisi video pada seluruh perusahaan yang ada, kemudian penulis mendaftar semuanya. Akhirnya pada waktu seleksi kurang 3 hari, penulis dihubungi oleh PT Sebangku Jaya Abadi yang memberikan informasi bahwa penulis diterima di program magang bersertifikat dan penulis harus menyetujui secara resmi di laman website kampus merdeka. Penulis akhirnya menyetujui resmi di website dan dinyatakan diterima dan bisa memulai program magang sesuai timeline yang sudah ditentukan.

Pada awal masuk ke kantor PT Sebangku Jaya Abadi penulis melihat banyak sekali boardgame dan pada hari pertama masuk dari Sebangku memberikan kesempatan untuk mencoba semua boardgame yang ada. Magang di Sebangku ini sangat menyenangkan bertemu dengan tim yang hebat dan dari berbagai daerah maupun berbagai pulau. Kegiatan magang dilakukan pada hari senin – jumat, pada hari jumat ada rapat besar 2 mingguan, jadi selama 2 minggu diadakan rapat besar bersama seluruh divisi dan mentor, pada rapat tersebut mempresentasikan progress dan kendala selama mengerjakan pekerjaan. Ada juga rapat pekanan langsung bersama mentor yang disebut tim on one, pada tim on one ini melaporkan kendala dan progress selama mengerjakan pekerjaan.

Target besar yang penulis inginkan adalah memiliki perusahaan boardgame seperti PT Sebangku Jaya Abadi, karena penulis melihat keunikan cara menyampaikan pelajaran dengan game itu lebih menarik dan mudah dimengerti ditambah dengan teknologi membuat penyampaian materi pelajaran tidak monoton dan lebih interaktif. Semoga ilmu dari mengikuti program magang ini bisa saya kembangkan lagi dan membuat inovasi game literasi lebih mengikuti perkembangan informasi teknologi.

1.2 Tujuan

1. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai dunia game dan literasi keuangan.

2. Melatih disiplin, rasa tanggung jawab serta sikap profesional dalam bekerja.
3. Dapat mengetahui lebih lanjut mengenai dunia kerja.
4. Melatih untuk memiliki sudut pandang yang luas dalam pekerjaan dan kreatif serta menambah relasi kerja.
5. Melatih untuk menjalin hubungan social dengan banyak perusahaan dan beberapa para ahli keuangan maupun UMKM.

1.3 Manfaat

Manfaat dapat di bagi menjadi 2 yaitu :

1. Segi teoritis untuk pengguna
 - UMKM terbantu mengenai pentingnya manajemen uang
 - Belajar keuangan lebih menyenangkan karena di kemas dengan game
 - Menjaring beberapa mitra untuk kolaborasi
 - Edukasi keuangan dengan bantuan augmented reality
2. Segi praktis
 - Memberikan inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media literasi keuangan yang menarik dan mudah diimplementasikan untuk anak-anak dan juga orang tua.
 - Memberikan alternatif dalam memperkenalkan dan memberikan pemahaman baru mengenai literasi keuangan.

1.4 Batasan

Batasan dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi dibuat menggunakan software Unity.
2. Perangkat ponsel pintar menggunakan Sistem Operasi 6.0 atau lebih.
3. Aplikasi dioperasikan dengan menggunakan kamera Ponsel Pintar.
4. Membutuhkan objek target untuk menjalankan *Augmented Reality*.
5. *Augmented Reality* yang dibuat hanya memvisualkan bagian yang memiliki *marker*.
6. Animasi yang muncul pada AR adalah animasi 2d *Motion Comic*
7. *Image Target Marker* yang dibuat membutuhkan 1 kartu pada Boardgame Muara Kuin.
8. Pengembangan aplikasi AR menjadi fokus dalam penelitian dan tidak membahas dari segi dampak pemahaman.

1.5 Identitas tempat magang dan Sistematika Laporan

PT Sebangku Jaya Abadi merupakan perusahaan yang bergerak dibidang game literasi anak pertama di Indonesia yang menginisiasi media pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak di gabungkan dengan teknologi AR (*Augmented Reality*) & VR (*Virtual Reality*).

PT Sebangku Jaya Abadi lebih dikenal dengan sebutan Sebangku Games yang menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan yang mengedepankan interaksi antar pemain. Sejak tahun 2017, Sebangku Games dipercaya sebagai produsen board game untuk berbagai instansi dan bekerjasama dengan pemerintahan.

Visi :

Menjadi pusat edukasi keluarga unggulan dunia yang menyediakan pembelajaran yang aman, nyaman dan menyenangkan.

Misi :

1. Melakukan penelitian di bidang teknologi pendidikan dan menciptakan inovasi pembelajaran berupa game edukasi.
2. Mengembangkan pusat sumber belajar untuk anak berbasis Story Based Learning berisi video, animasi, dan worksheet yang berkualitas.
3. Menyelenggarakan workshop pembelajaran berstandar global melalui kemitraan dan jejaring nasional, regional maupun global.
4. Turut serta melestarikan kebudayaan lokal dengan mengemasnya dalam bentuk modern serta mempublikasikannya kepada masyarakat skala nasional dan internasional.
5. Mendirikan wahana-wahana rekreasi edukatif yang memperkuat bonding keluarga dan meningkatkan budaya belajar.

Berikut Struktur Organisasi PT Sebangku Jaya Abadi :



Gambar 1.1 Struktur Organisasi PT Sebangku Jaya Abadi

1.6 Sistematika Laporan

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi latar belakang project, Tujuan, Manfaat, Batasan, Lingkup Organisasi dan Sistematika Laporan yang terkait dengan pengerjaan project ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini berisikan tentang landasan teori yang dirujuk serta tinjauan pustak yang digunakan sebagai rujukan dan acuan dalam pengerjaan projek serta akan dijadikan landasan pengerjaan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas alur magang, analisis kegiatan, alur perancangan product. Dari tahap analisis hingga hasil yang didapatkan dari proses pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bab ini membahas tentang pembahasan hasil kegiatan dan hasil produk magang. Pembahasan tentang hasil yang didapatkan dari pengerjaan project

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan berisikan Kesimpulan dan Saran dari pengerjaan project sebagai bentuk kontribusi terhadap perusahaan