

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Edukasi merupakan aspek penting bagi kehidupan manusia dari dulu hingga saat ini. Dengan adanya edukasi memungkinkan manusia untuk memperoleh kehidupan yang lebih layak. Semenjak pandemi Covid-19 dengan ditetapkannya sistem *Work Form Home* (WFH) mengharuskan segala aktivitas dilakukan secara daring atau dari rumah masing-masing termasuk dengan kegiatan belajar. Meski saat ini pandemi Covid-19 sudah dinyatakan selesai, kegiatan pembelajaran saat ini masih sering dilakukan secara daring. Banyak sekali media yang digunakan tenaga pendidik untuk memberikan pembelajaran secara daring seperti via *Zoom Meeting* ataupun video pembelajaran yang diupload di platform *Youtube*. Namun, banyak sekali kendala yang dihadapi anak ketika menerima pembelajaran secara daring seperti contohnya cepat bosan, tidak memperhatikan guru saat menerangkan, atau bahkan meninggalkan jam pembelajaran dengan tidur. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan mengatasi kendala-kendala tersebut yaitu dengan membuat pembelajaran lebih menarik dengan metode yang berbeda. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam memberikan pembelajaran agar terlihat menarik dan menyenangkan ialah dengan menggunakan visual yang menarik. Contoh penggunaan visual yang menarik dapat kita gunakan ilustrasi sebagai media untuk memberikan edukasi pada anak-anak. Dengan digunakannya ilustrasi pada kegiatan pembelajaran akan memberikan banyak manfaat pada anak seperti membangun imajinasi anak, membantu anak mempelajari hal-hal baru, dan lain sebagainya.



Gambar 1.

Logo PT. Stadikel Edukasi Teknologi

Dalam hal ini, PT. Stadikel Edukasi Teknologi mengembangkan kecerdasan buatan atau yang kita ketahui sebagai *Artificial Intelligence* atau AI yang berfokus pada bidang edukasi. Penggunaan AI sebagai media edukasi bertujuan untuk membantu anak-anak dalam meningkatkan kemampuan lisan dalam keterampilan bahasa dengan cara memproduksi deskripsi gambar secara otomatis agar anak-anak mampu berlatih dengan "latihan mendeskripsikan gambar" secara mandiri. Sebagai upaya untuk melatih dan menyempurnakan sistem kecerdasan buatan yang dikembangkan maka diperlukan data untuk pengembangan sistem berupa kumpulan ilustrasi. Hal ini diperlukan untuk melatih kecerdasan buatan untuk mengenal dan memahami skenario, objek, dan individu yang digambarkan pada ilustrasi tersebut kemudian sistem dapat menuliskan deskripsi secara mandiri. Untuk memastikan agar kecerdasan buatan yang dirancang berfungsi dengan baik, maka diperlukan peran ilustrator/desainer dalam perancangan ilustrasi yang akan digunakan nantinya.

Dengan dibuatnya laporan ini penulis berharap dapat memberikan kontribusi dalam pembuatan ilustrasi untuk kecerdasan buatan yang dirancang oleh PT. Stadikel Edukasi Teknologi yang nantinya akan digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran anak-anak. Dengan adanya kecerdasan buatan ini diharapkan mampu memberikan inovasi yang menarik kedepannya dalam bidang pendidikan.

1.2 Lingkup

Melalui program MBKM MSIB magang di PT. Stadikel Edukasi Teknologi membuka empat divisi magang bagi mahasiswa yang mengikuti :

1. Divisi *2D Illustrator/Graphic Design*
Berfokus pada pembuatan ilustrasi yang nantinya akan digunakan sebagai penunjang pada kecerdasan buatan.
2. Divisi *Project Manager*
Berfokus pada perencanaan brief yang nantinya akan diberikan pada *2D illustrator/graphic designer*.
3. Divisi *Copywriter*
Berfokus pada pembuatan brief dan juga caption yang nantinya akan digunakan pada ilustrasi
4. Divisi *Talent Acquisition*
Berfokus pada membantu perusahaan untuk mengidentifikasi faktor kinerja utama, membangun *sourcing pool*, dan menetapkan kriteria karyawan

Posisi magang yang ditempati oleh penulis selama melaksanakan kegiatan di PT. Edukasi Teknologi adalah sebagai anggota divisi 2D ilustrator.

1.3 Tujuan

Dalam pelaksanaan kegiatan magang di PT. Stadikel Edukasi Teknologi terdapat tujuan yang sesuai dengan keahlian masing-masing yang harus dikembangkan dan diraih oleh setiap peserta magang. Adapun tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

- Memberikan kesempatan pada peserta magang untuk merasakan langsung pengalaman bekerja yang sebenarnya
- Melatih peserta magang untuk mampu memahami pekerjaan yang diberikan dengan baik
- Melatih peserta magang untuk disiplin dan mampu mengatur waktu dalam menyelesaikan pekerjaan berdasarkan tenggat waktu yang diberikan
- Melatih komunikasi peserta magang dengan teman dan mentor dalam menyelesaikan pekerjaan
- Melatih tanggung jawab peserta untuk menyelesaikan tugas yang sudah diberikan dengan baik dan tepat waktu