

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di bawah naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, terbentangleh Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, sebuah inisiatif revolusioner yang menawarkan lebih dari sekadar pendidikan. Di sini, di tengah budaya kerja Ber-AKHLAK (Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif), mahasiswa diajak untuk menjelajahi batas-batas kemampuan mereka. Dalam sorotan program Kampus Merdeka, mahasiswa tidak hanya diajarkan teori, tetapi juga diberi tantangan untuk mengembangkan skill, inovasi, kreativitas, kapasitas, dan kepribadian mereka. Mereka dilatih untuk menjadi profesional yang adaptif, siap berkolaborasi, dan terampil berkoordinasi dengan orang lain di berbagai lapisan usia.

Salah satu fitur unggulan dari Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka adalah program Magang dan Studi Independen Bersertifikat. Dalam program ini, mahasiswa memiliki kesempatan emas untuk menjalani magang di perusahaan-perusahaan mitra yang telah bergabung dalam MSIB Batch 6. Salah satu perusahaan tersebut adalah PT.Stechoq Robotika Indonesia, yang menawarkan berbagai posisi menarik. Di antaranya, terdapat posisi yang menarik perhatian penulis, yaitu 3D Designing Specialist In Industry 4.0 For Creative Industries. Dalam posisi ini, mahasiswa tidak hanya akan memperoleh pengalaman praktis yang berharga, tetapi juga akan terlibat dalam industri kreatif yang mengusung teknologi terbaru. Dengan demikian, mereka akan menjadi bagian dari gerakan menuju masa depan yang lebih cerah, di mana kreativitas dan teknologi bergandengan tangan untuk menciptakan solusi-solusi inovatif. Industri kreatif telah menjadi salah satu sektor yang paling terpengaruh oleh revolusi industri 4.0. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, terutama dalam bidang desain dan produksi, perusahaan-perusahaan di industri kreatif harus terus beradaptasi agar tetap relevan dan bersaing di pasar yang semakin kompleks. Salah satu teknologi yang telah mengubah paradigma dalam industri kreatif adalah desain 3D. Kemampuan untuk menciptakan model digital yang realistis dan interaktif telah memberikan peluang baru dalam hal kreativitas, efisiensi, dan kualitas produk. Dalam konteks ini, peran seorang spesialis desain 3D menjadi semakin penting dalam menyokong proses desain, produksi, dan pemasaran.

Stechoq merupakan perusahaan R&D yang berfokus dalam mengembangkan inovasi produk teknologi robotika dan industri 4.0, didirikan pada tahun 2015 oleh para milenial berprestasi yang berhasil meraih belasan prestasi di bidang robotika dalam maupun luar negeri. stechoq telah berhasil dan akan terus mengembangkan produk inovasi tepat guna untuk kemajuan Indonesia. Dalam

program ini para peserta lebih berfokus ke arah course 3D design untuk industri kreatif 4.0 dimana semua isi course menjelaskan tahap pengerjaan 3D dari basic hingga advance, dan ditargetkan dapat memenuhi kebutuhan pasar sebagai pemecah masalah yang ada khususnya pada bidang 3D design

Dalam satu angkatan studi independen di PT Stechoq Robotika Indonesia terdapat kurang lebih 60 peserta. Dimana peserta akan dibagi menjadi 3 kelas yaitu : A, B, C, dan di setiap kelas dibagi menjadi 3 kelompok yang berisi 6 peserta di setiap kelompoknya, dan penulis kebetulan berada di kelas A kelompok 3 yang mengorganisir project edukasi masyarakat tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan terutama pada lingkungan pantai yang akan ditampilkan dalam bentuk animasi 3D, dalam proses pembuatannya para mentor Stechoq Academy terus mengawasi progres dari para peserta studi independen dengan berbagai fitur yang disediakan oleh pihak stechoq academy dengan tujuan agar hasil final dari render project animasi bisa sesuai ekspektasi para mentor dan dapat dipublikasikan dengan baik di ruang publik, fitur yang pertama ada website e-learning dimana setiap hari senin sampai jumat terdapat rangkuman teori, video ajar, dan quiz yang dapat diakses sebagai pembelajaran untuk peserta dan yang ke dua adalah FGD (Forum Group Discussion) merupakan forum rutin setiap minggu sekali yang biasa diadakan di hari kamis atau jumat forum ini bertujuan untuk mengawal progres dari setiap kelompok dan individu dapat berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan skill pada setiap individu peserta di Stechoq Academy.

1.2. Tujuan Studi Independen

- Meningkatkan skill dalam dunia 3d design dari basic hingga advance
- Mengetahui dengan jelas proses produksi 3d design dari proses pra produksi hingga post produksi
- Bertemu dengan mentor yang sudah profesional dalam dunia 3d design
- Menemukan relasi dan komunitas para penggiat 3d design
- Meningkatkan skill dalam kerja sama team dalam proses produksi kreatif khususnya dalam 3d design

1.3. Manfaat Studi Independen

1. Manfaat melaksanakan studi independen untuk Universitas Pembangunan Nasional

“veteran” Jawa Timur adalah

- o Dapat meningkatkan nilai akademik, citra kampus
- o Menarik minat calon mahasiswa baru
- o Mempunyai semakin banyak relasi dengan perusahaan, atau lembaga pendidikan lainnya
- o Memperbanyak kurikulum dalam membantu mahasiswa eksplor mengenai minat bakat secara mendalam
- o Meningkatkan relasi antara stechoq academy dan UPN Veteran Jawa Timur

2. Manfaat melaksanakan studi independen untuk mitra PT.Stechoq Robotika Indonesia
 - Dapat meningkatkan rekomendasi antar kampus
 - Ketika project berjalan dengan baik dan lancar PT.Stechoq Robotika Indonesia dapat menjadikan hal ini sebagai penunjang media promosi dalam melebarkan nama dan program program PT.Stechoq Robotika Indonesia
 - Memiliki pengembangan solusi dan informassi yang dapat meningkatkan kualitas kegiatan stechoq academy

3. Manfaat melaksanakan studi Independen untuk mahasiswa:
 - Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang yang dilakukan.
 - Mengasah kemampuan penelitian atau analisis yang dilakukan, seperti merencanakan dan melaksanakan analisis data pengguna
 - Meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab mahasiswa.
 - Dapat menghasilkan hal hal baru dan menambah pengetahuan di bidang yang dilakukan.

1.4. Tujuan penulisan topik Studi Independen

- Dalam peran sebagai 3D Designing Specialist In Industry 4.0 For Creative Industries, tujuan akhir dari course studi independen ini adalah tugas akhir berupa video animasi 3D minimal 1 menit dengan tema iklan layanan masyarakat. Judulnya ditentukan oleh kelompok dan disetujui mentor. Tugas ini mencakup perencanaan, desain, animasi, dan pengeditan. Tujuannya adalah mengembangkan kreativitas, kemampuan teknis, dan kolaborasi dalam industri kreatif terutama pada bidang dunia 3D.

- Dalam pengerjaan tugas akhir berupa animasi 3D, penulis yang berada di kelas A kelompok 3 memilih judul “Satu Momen Satu Kesadaran” dengan tema edukasi masyarakat dengan mengedukasi para masyarakat dalam menjaga lingkungan khususnya dalam lingkup pantai karena kebersihan lingkungan sangat mempengaruhi makhluk hidup disekitar lingkungan tersebut dan mengingatkan kepada manusia untuk selalu membuang sampah pada tempatnya, dengan terbuatnya video animasi 3D ini diharapkan bisa menjadi media edukasi masyarakat yang dapat di terima dan di fahami oleh seluruh kalangan masyarakat entah itu anak anak, remaja, dewasa, orang tua bahkan usia lanjut, dengan terbuatnya animasi 3D ini bisa menjadi inspirasi bagi semua masyarakat dalam menyampaikan pesan edukasi yang meanrik merupakan salah satu hal yang penting agar dapat menjangkau masyarakat luas dan dapat berjalan secara optimal