



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

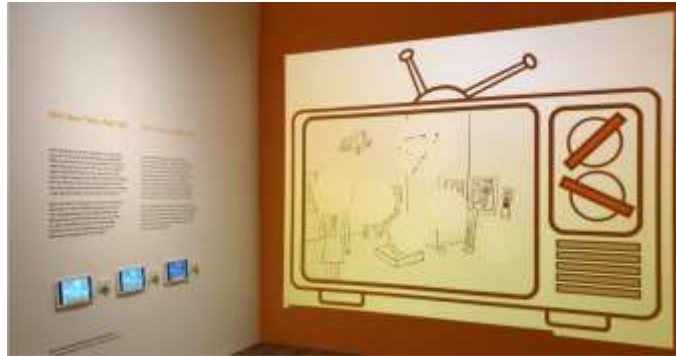
1.1. Latar Belakang

Industri kreatif saat ini mulai meluas juga ke arah media interaktif, mulai banyak yang menggunakan media interaktif sebagai bentuk promosi dan kampanye. Salah satu yang pernah dilakukan adalah cara promosi Burger King yang berupa *burn the ad* dimana pengguna aplikasi Burger King akan mengarahkan kamera *smartphone* ke arah *ad* dari kompetitor Burger King dan membakarnya dengan teknologi *Augmented Reality* dengan membakar *ad* tersebut secara digital pengguna bisa menukarkannya dengan *Whopper Burger* gratis ke cabang Burger King terdekat. Hal ini menjadi salah satu alasan penulis ingin mempelajari lagi cara penggunaan media interaktif di industri.

UMN sebagai universitas memiliki program *internship* yang mewajibkan mahasiswa/i untuk melakukan magang di perusahaan untuk menerapkan apa yang sudah dipelajari oleh mahasiswa/i selama berkuliah di UMN. Penulis memiliki ketertarikan di bidang desain media interaktif. Selain itu ada juga ketertarikan penulis dalam pembuatan *concept art* yang digunakan dalam berbagai hal mulai dari animasi, *game*, maupun instalasi.

Program *internship* ini dilakukan oleh penulis adalah di perusahaan UMN Pictures. UMN Pictures adalah perusahaan yang bergerak di bidang animasi dan media interaktif. Potensi untuk mendapatkan pengalaman dan wawasan dalam kedua media sangat besar karena UMN Pictures sudah berjalan di bidang tersebut selama 3 Tahun dan dengan beberapa hasil yang sudah dapat terlihat di portofolio perusahaan. Selain itu jenis media interaktif yang dihasilkan oleh UMN Pictures juga berfariatif karena tidak menghasilkan aplikasi atau game saja namun juga hal-hal lain seperti *video mapping* dan instalasi interaktif. Lingkup pekerjaan dan portofolio perusahaan tersebut adalah alasan penulis memilih magang di UMN Pictures.

Berikut adalah beberapa portfolio dari UMN Pictures yang merupakan media interaktif.



Gambar 1.1. Instalasi Seni Interaktif Karya UMN Pictures.

(Sumber: umnpictures.com)



Gambar 1.2. Game Tembok Interaktif.

(Sumber: umnpictures.com)



Gambar 1.3. Aquarium Interaktif.

(Sumber: umnpictures.com)

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dilakukannya magang ini adalah untuk menerapkan wawasan yang sudah didapatkan selama masa perkuliahan ke dunia kerja. Hal tersebut meliputi kemampuan dalam mendesain *game*, memvisualisasikan konsep, dan pembuatan aset 2D maupun 3D. Selain *hardskill* dalam masa magang ini penulis juga dapat menerapkan *softskill* seperti kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan pekerjaan, menjalankan pekerjaan yang diberikan selama masa *internship*, mengejar *deadline*, dan berkomunikasi dengan pihak di luar perkuliahan. Selain itu magang juga dilakukan sebagai pemenuhan syarat kelulusan di mata kuliah *internship*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode magang yang sudah disetujui berlangsung dari 18 Februari 2020 – 16 April 2020. Hari kerja normal yang ditentukan di UMN Pictures adalah Senin sampai Jumat tetapi jika dibutuhkan untuk melakukan pergi dinas atau pekerjaan kantor lainnya akan diminta untuk masuk kerja di hari Sabtu atau Minggu. Jam kerja adalah pukul 08.00 WIB – 17.00 WIB. Waktu istirahat diberikan satu kali yaitu pukul 12.00 WIB – 13.00 WIB.

Tahap pertama dalam pelaksanaan magang di UMN Pictures adalah dengan mengirimkan surat lamaran kerja beserta dengan CV dan portfolio ke pihak UMN Pictures. Setelah itu penulis menerima panggilan dari supervisi UMN Pictures untuk *interview* kecil dan diberikan informasi tentang bagaimana UMN Pictures berjalan. Berikutnya penulis beserta beberapa pelamar lain menerima panggil lagi dari HRD UMN untuk menandatangani kontrak kerja dan langsung memulai masa magang pada tanggal 18 Februari 2020.