



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

Internship atau Praktek Kerja Lapangan merupakan sebuah proses wajib yang dilakukan oleh setiap mahasiswa tahap akhir untuk bekerja di sebuah perusahaan dengan tujuan untuk menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama masa kuliah dan memberikan pengalaman kepada mahasiswa sebelum terjun ke dunia kerja.

Sebelum menjadi *internship* pada FXMedia, penulis memiliki alasan dalam pemilihan perusahaan yang bergerak di bidang 3D visual. Dalam hal ini, penulis melihat FXMedia merupakan sebuah perusahaan yang telah bekerja pada bidang *virtual reality* lebih dari 10 tahun. Sehingga penulis melihat bahwa perusahaan ini memiliki potensi yang baik.

Dalam proses *internship* di perusahaan ini, penulis diberikan kesempatan untuk berada di tim 3D artist yang berfokus pada pembuatan 3D *asset*. Banyak hal baru yang diterima penulis selama menjadi *internship* yang tidak di dapatkan pada masa perkuliahan. Penulis selalu diarahkan untuk berpikir cepat dan juga kreatif saat melakukan proses pembuatan 3D *asset* sebab waktu yang terbatas dalam sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang game.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dengan adanya proses magang ini, penulis memiliki maksud dan tujuan selama menjadi pekerja di perusahaan ini, yaitu untuk :

1. Menambah pengetahuan dan wawasan baru tentang kondisi kerja pada sebuah perusahaan.
2. Mengetahui cara kerja di sebuah perusahaan *game*.
3. Meningkatkan koneksi (*networking*) pada dunia kerja
4. Mendapatkan pengalaman kerja nyata sesuai dengan projek dan kebutuhan perusahaan

5. Mendapatkan kesempatan magang untuk kebutuhan sayarat kelulusan.

6. Menambah *portofolio*

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan *internship* yang di mulai pada tanggal 2 Januari 2020 dan berakhir pada tanggal 31 Maret 2020 di sebuah perusahaan game dengan nama FXMedia yang berlokasi di Jl. Peluit Karang Utara No.71A Jakarta Utara. Selama menjalankan kegiatan *internship* di FXMedia, penulis dibimbing oleh Muhammad Rikad Hegaru sebagai 3D Environment Artist. Jam kerja di FXMedia di mulai dari pukul 09.30 WIB sampai pukul 17.30 WIB senin hingga jumat. Di mana jika terdapat *deadline* para 3D *artist* dan *programmer* akan melakukan lembur hingga pukul 20.00 WIB.