



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Penulis berawal memikirkan untuk memilih beberapa pekerjaan yang penulis tetapkan untuk melamar kerja magang diperusahaan, penulis mempertimbangkan bahwa penulis menyukai animasi dan *game* karena salah satu faktornya adalah karakter atau tokohnya yang menarik, sehingga penulis memutuskan untuk fokus belajar lebih dalam mengenai *3d modeling* terutama objek organik seperti manusia, karena penulis berharap suatu saat nanti dapat menciptakan tokoh karakter 3d sendiri yang dapat diakui dan layak untuk standar animasi atau *game*. Keputusan tersebut diperkuat karena penulis sebelumnya terbiasa untuk membuat 3d model karakter untuk tugas-tugas penulis sebelumnya. Namun untuk rencana kedua penulis, jika tidak ditemukannya perusahaan yang cocok ataupun tidak diterima oleh perusahaan, penulis juga menyukai *game* dan melihat banyak objek-objek yang menarik dari objek nyata maupun fantasi berupa non organik yang dimana penulis juga cukup tertarik untuk mencoba menjadi *3d modeler* benda non organik. Sehingga penulis juga turut mencari perusahaan *game* atau perusahaan yang memvisualisasikan benda non organik yang sekiranya penulis sukai secara visualnya.

Dengan pertimbangan tersebut penulis mulai mengirimkan lamaran magang penulis kebeberapa perusahaan yang terkait dengan pekerjaan yang diinginkan yaitu *3d modeler*. Penulis pertama berfokus untuk mencari studio animasi yang sekiranya sudah dikenal banyak masyarakat ataupun menurut penulis visual filmnya penulis sukai. Dalam melakukan proses pemilihan perusahaan tersebut penulis juga menambahkan pertimbangan jarak perusahaan yang memungkinkan untuk penulis tempuh pulang pergi setiap harinya yaitu daerah Jakarta dan Tangerang, sehingga penulis menemukan beberapa perusahaan yang mencari posisi *internship* untuk pekerjaan *3d modeling* pada daerah yang sesuai kriteria penulis, beberapa diantaranya adalah sebuah studio animasi seperti Lumine Studio, Manimonki, dan Viva Fantasia.

Lalu dengan luang waktu menunggu balasan dari studio-studio animasi yang sudah penulis kirimkan lamarannya, penulis mulai mencari perusahaan untuk rencana kedua penulis untuk menjadi *3d modeler* non organik sehingga mencari studio game atau perusahaan lainnya yang sekiranya membuat aset 3d objek. Dengan rencana tersebut penulis mencari dan menemukan studio game cukup terkenal di Indonesia yaitu studio Agate yang dimana penulis cukup tertarik untuk ingin mengirimkan lamaran penulis ke studio tersebut. Namun penulis melihat bahwa lokasi studio tersebut berada di Bandung yang dimana dalam kondisi penulis tidak dapat tempuh pulang pergi setiap harinya.

Penulis kembali mencari dan menemukan sebuah studio *game* lain yang berada di Jakarta yang dimana penulis mempunyai sebuah ketertarikan untuk melamar disana yaitu FXMedia. Karena penulis menemukan informasi bahwa FXMedia selain membuat *game* mereka juga membuat visualisasi 3d dalam media AR atau *Augmented Reality* sehingga penulis tertarik dan ingin mengetahui proses *modeling* untuk media AR. Setelah penulis melamar pada FXMedia penulis mencari kemungkinan perusahaan lain yang mencari *3d modeler* untuk media AR karena ketertarikan penulis dengan media tersebut, dan menemukan sebuah lowongan pada sosial media *Line* mahasiswa angkatan penulis bahwa terdapat perusahaan yang sedang mencari *3d modeler* untuk media AR yaitu Purwadhika, namun posisi tersebut hanya tersedia untuk kerja dan bukan untuk *internship* atau magang, namun penulis memberanikan diri dan mencoba untuk tetap melamar sebagai mahasiswa magang di Purwadhika.

Setelah beberapa hari penulis mulai mendapatkan balasan satu persatu dari beberapa perusahaan yang sudah penulis kirimkan lamarannya. Semua studio animasi yang penulis kirimkan lamaran tidak mendapatkan jawaban yang positif, beberapa diantaranya memang sudah mempunyai mahasiswa magang di studionya dan sisanya tidak menjawab lamaran yang penulis kirimkan. Lalu setelah kurang lebih satu minggu kemudian pihak FXMedia menjawab lamaran penulis bahwa untuk sementara posisi *internship* ditempat mereka sudah penuh dan akan tersedia pada awal April 2019. Penulis akhirnya membutuhkan waktu untuk memikirkannya karena terdapat pertimbangan lain bahwa ingin mengejar periode

akhir sidang magang agar menghindari *extend*. Beberapa hari setelah FXMedia menjawab, pihak Purwadhika juga menjawab dan memberikan kabar untuk konfirmasi datang ke kantor mereka untuk melakukan tes dengan segera. Karena pihak Purwadhika masuk dalam pertimbangan penulis untuk tidak *extend* penulis pun menjawab dan konfirmasi panggilan dari pihak Purwadhika untuk test dan interview. Selama masa *interview*, penulis dijelaskan oleh *Founder* dari Purwadhika langsung mengenai projek yang akan dikerjakan yang dimana penulis merasa tertarik dengan projek tersebut hingga akhirnya penulis diterima dan melaksanakan magang di perusahaan yang mempunyai nama lengkap Purwadhika Startup and Coding School ini.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan Penulis melakukan kerja magang diantaranya adalah:

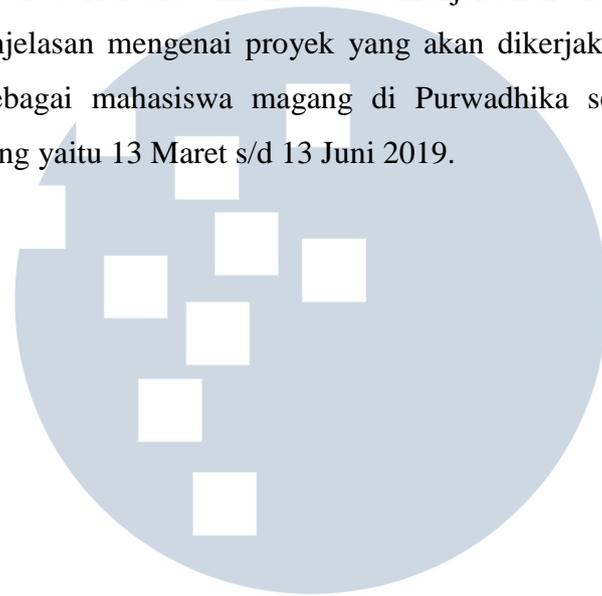
1. Mendapatkan pengalaman bekerja langsung didalam perusahaan yang bergerak dalam bidang 3d serta media AR.
2. Mengasah serta menerapkan kemampuan penulis yang sudah didapatkan selama masa studi.
3. Ingin mengetahui proses penerapan *3D Model* pada media *Augmented Reality*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengirim lamaran magang sebagai *3d Modeler* pada tanggal 13 Februari 2019 yang dimana dijawab oleh pihak Purwadhika melalui media sosial *Whatsapp* bahwa lamaran penulis diterima dan memberikan kabar untuk konfirmasi kedatangan penulis ke kantor Purwadhika langsung agar dijadwalkan untuk melakukan tes pada tanggal 26 Februari 2019. Penulis pun mendapatkan arahan bahwa hal yang perlu dipersiapkan antara lain peralatan tulis serta laptop pribadi untuk tes.

Saat waktu yang ditentukan tiba, penulis melakukan tes tulis berupa tes psikologi serta tes praktik untuk menciptakan short 3d animasi mobil berdurasi kurang lebih satu menit dimana tahap *modeling* maupun animasi dilakukan dari awal atau nol. Setelah selesai melakukan tes penulis menunggu konfirmasi dari

pihak Purwadhika melalui *Whatsapp* dan mendapat kabar pada tanggal 5 Maret 2019 bahwa penulis berhasil lulus tes dan diberikan jadwal untuk melakukan *interview* pada tanggal 8 Maret 2019 dengan cara datang kembali ke kantor Purwadhika. Penulis melakukan *interview* langsung dengan *founder* Purwadhika yaitu bapak Purwa Hartono dimana beliau menjelaskan alasan penulis lulus dan diberikan penjelasan mengenai proyek yang akan dikerjakan, kemudian penulis ditetapkan sebagai mahasiswa magang di Purwadhika serta ditentukan masa periode magang yaitu 13 Maret s/d 13 Juni 2019.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA