



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

Universitas Multimedia Nusantara merupakan universitas yang menerapkan teknologi, informasi, dan komunikasi ke dalam sistem belajar mengajarnya. Setiap mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara diajarkan untuk mengikuti perkembangan teknologi di dunia. Salah satu fakultas yang terdapat di Universitas Multimedia Nusantara dengan jumlah mahasiswa terbanyak adalah fakultas Desain Komunikasi Visual. Fakultas tersebut memiliki banyak karya-karya buatan mahasiswa yang dipamerkan. Selain itu, fakultas tersebut juga memiliki banyak proyek yang salah satunya adalah proyek maket 3D digital interaktif yang dikembangkan oleh penulis.

Salah satu kegiatan Universitas Multimedia Nusantara yang tidak jauh berbeda dengan universitas-universitas lain adalah menarik minat para calon mahasiswa baru. Salah satunya dengan memperkenalkan fasilitas-fasilitas dan teknologi yang tersedia di Universitas Multimedia Nusantara. Untuk itu, Divisi Marketing dan program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara memiliki proyek yang berjudul “Aplikasi Maket 3D Digital Interaktif” yang bertujuan untuk memperkenalkan Universitas Multimedia Nusantara melalui kemasan aplikasi yang interaktif.

Untuk menjalankan proyek tersebut, fakultas Desain Komunikasi Visual membentuk sebuah tim yang terdiri dari mahasiswa Program Studi (Prodi) Desain Komunikasi Visual dan Teknologi Informasi untuk mengembangkan aplikasi maket. Melalui aplikasi tersebut, calon mahasiswa baru mampu mendapatkan informasi-informasi mengenai fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Aplikasi ini berisi model 3D bangunan-bangunan dan fasilitas di Universitas Multimedia Nusantara dengan sistem operasi *Windows* pada platform *Personal Computer (PC)*. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi

dengan sistem *user interface* untuk memberi informasi terkait fasilitas tersebut secara interaktif.

1.2. Tujuan Kerja Magang

Peserta magang bekerja sebagai *programmer* dengan tujuan untuk membangun aplikasi maket 3D digital interaktif bagi calon mahasiswa baru Universitas Multimedia Nusantara untuk divisi *Marketing* dan prodi Desain Komunikasi Visual.

1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Kerja magang ini dilakukan selama tiga bulan dimulai pada tanggal 20 Maret 2013 sampai tanggal 21 Juni 2013. Kerja magang untuk prodi Desain Komunikasi Visual dilakukan di ruangan fakultas Program Studi Desain Komunikasi Visual, gedung rektorat lantai 6 di jalan Scientia Garden, Gading Serpong, Tangerang. Waktu kerja dimulai dari pukul 09.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB dengan jam kerja yang fleksibel.

Kerja magang dilakukan dibawah pengawasan bapak Yusup Martyastiadi selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual dan pembimbing lapangan. Penulisan laporan magang dilakukan dibawah bimbingan bapak Dodick Z. Sudirman selaku pembimbing. Kerja magang ini juga dilakukan dengan rekan-rekan dari prodi Desain Komunikasi Visual sebagai *3D artist* berjumlah 5 orang.

Selama proses kerja magang, peserta magang diberi kebebasan untuk menentukan rancangan dan desain aplikasi yang sesuai dengan kriteria yang diminta. Selama kerja magang, ada 3 kali rapat yang dilakukan. Rapat tersebut membicarakan tentang *progress* pengembangan aplikasi dan perencanaan untuk tahap pengembangan berikutnya.