



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

Beberapa kampus mengharuskan mahasiswa untuk mengikuti praktek kerja magang sebagai syarat kelulusan memperoleh gelar sarjana. Dengan adanya praktek kerja magang ini, mahasiswa diharapkan dapat merasakan pengalaman kerja yang sebenarnya, serta mendapatkan pelajaran yang berharga yang berbeda dari pelajaran kuliah. Demikian juga dengan Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang mewajibkan mahasiswanya untuk mengambil mata kuliah Internship (praktek kerja magang). Mata kuliah Internship ini dapat diambil oleh mahasiswa semester 7 keatas yang telah menyelesaikan sekurang-kurangnya 80 SKS dengan nilai IPK minimal 2.00. Selain itu syarat lainnya adalah tidak adanya nilai E dan hanya boleh memiliki 2 nilai D sepanjang perkuliahannya.

Atas dasar syarat- syarat tersebut, penulis memutuskan untuk mengambil mata kuliah Internship pada semester 8 ini. Selain sebagai syarat kelulusan kesempatan ini juga penulis ambil untuk mendapatkan pengalaman dan pembelajaran sebelum penulis benar- benar terjun ke dunia kerja sesungguhnya.

Atas dasar bantuan Ibu Ika Yanuarti selaku *staff carrier development* UMN, penulis mendapatkan beberapa tawaran untuk melakukan kerja magang di beberapa tempat. Sampai akhirnya penulis memutuskan untuk menerima tawaran magang di Gaze, perusahaan iklan berbasis *digital communication* yang lebih mengfokuskan diri pada pembuatan *Website* dan *digital application*.

Pada kesempatan magang ini penulis mendapat banyak sekali pembelajaran dan bimbingan dari Mrs. Vanessa Atmadja dan Mr Harrie van der Lubbe selaku direktur Gaze sekaligus mentor penulis. Di Gaze penulis diajarkan bagaimana cara merencanakan sebuah proyek dari pembuatan ide hingga menjadi *prototype*, serta pengalaman kerja lainnya yang penulis harap dapat berguna bagi penulis dikemudian hari.

1.2. Manfaat dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang ini dilakukan penulis sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan sebagai sarjana S1 untuk program studi desain komunikasi visual jurusan animasi di UMN, serta mengajarkan penulis pengetahuan dan pembelajaran yang berbeda dengan yang didapat di kampus. Selain itu praktek magang ini juga bermanfaat untuk menambah pengalaman dan pengetahuan penulis tentang dunia kerja yang sesungguhnya.

1.3. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah menyelesaikan sidang untuk Tugas Akhir, penulis dan beberapa rekan mendapatkan undangan dari Ibu Ika Yanuarti untuk mengikuti seminar yang diadakan oleh sebuah perusahaan asing yaitu perusahaan Gaze. Pada awalnya penulis agak enggan untuk ikut berpartisipasi dikarenakan kurangnya persiapan diri apalagi ketika penulis diberitahu bahwa pemilik perusahaan ini adalah orang asing, Mr. Harrie van der Lubbe yang berkebangsaan Belanda. Akhirnya penulis dan beberapa rekan memberanikan diri untuk ikut berpartisipasi. Pada kesempatan itu pula penulis mencoba melamar kerja magang dengan mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV)

Beberapa hari setelah mengirimkan CV, penulis mendapatkan kabar untuk bersedia datang ke kantor Gaze yang berlokasi di Lippo Karawaci untuk membahas lebih lanjut tentang pekerjaan magang tersebut. Sesampainya disana, penulis bertemu dengan Mr. Harrie van der Lubbe dan juga istrinya Mrs. Vanessa Atmadja selaku direktur sekaligus mentor penulis. Penulis bersama dengan rekan penulis, Raisa Jessica Winata diberikan sebuah tugas berupa tantangan yang diberi nama Nest Challenge. Nest Challenge ini merupakan sebuah proyek untuk membuat sebuah prototype *game* bergrafik 3D yang dimana hasilnya dapat *diprint* dan dijual berupa *figurine*. Namun untuk mewujudkannya penulis harus mencari 40 ide awal yang nantinya dipilih lagi menjadi 10 ide yang lebih detail, yang kemudian dipilih lagi hingga menjadi sebuah ide yang paling unggul. Periode kerja magang ini berlangsung sekitar 2 bulan, dari tanggal 14 Maret 2013 hingga tanggal 10 Mei 2013. Selama pengerjaan proyek ini penulis dibimbing dan diberi pengarahan oleh Mrs. Vanessa Atmadja dengan beberapa kali mengadakan pertemuan tambahan untuk pembahasan yang lebih lanjut dan mendalam.

UMMN