



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

Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara memiliki beberapa syarat kelulusan program strata satu. Salah satu syarat ini adalah melaksanakan mata kuliah *internship* dengan minimal empat puluh hari kerja atau setara dengan kurang lebih dua ratus empat puluh jam kerja. Mata kuliah *internship* dimaksudkan sebagai pembelajaran bagi mahasiswa untuk mempraktekan secara langsung teori yang sudah diajarkan di kelas reguler.

Dalam praktek kerja, mahasiswa dapat belajar untuk melakukan pekerjaan dibawah *deadline* dan mempelajari hal-hal baru yang tidak diajarkan di dunia kampus. Mahasiswa dengan peminatan Desain Grafis bisa saja mendapatkan pekerjaan di bidang animasi yang tidak dipelajari dengan dalam di bidang desain grafis namun masih berada dalam ranah desain. Penulis berkesempatan mendapatkan pengalaman ini di Blazable Studio, sebuah studio pengembang *mobile game*, sebagai salah satu desainer magang.

Pada periode magang, penulis berkesempatan untuk ikut serta dalam pengembangan dua *mobile game* di Blazable Studio, dimana salah satunya berbasis dua dimensi, dan yang lainnya berbasis tiga dimensi. Penulis belajar untuk melakukan hal baru yang tidak dipelajari secara dalam di mata kuliah peminatan Desain Grafis sekaligus mengimplementasikan teori-teori yang sebelumnya sudah dipelajari di dalam teori desain grafis. Sebagai salah satu desainer magang, penulis melakukan beberapa jenis kegiatan yang mencakup *digital painting*, *object texturing*, dan *unwrap uvw* pada objek tiga dimensi secara lebih dalam.

1.2 Manfaat dan Tujuan Kerja Magang

Kerja Magang ini dimaksudkan untuk menyelesaikan mata kuliah *internship* sebagai salah satu syarat kelulusan program strata satu jurusan Desain

Komunikasi Visual fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Program *internship* ini juga bertujuan untuk

1. Menambah pengalaman penulis dalam menghadapi dunia kerja
2. Belajar memahami perbedaan antara dunia perkuliahan dan kerja.
3. Mengasah kemampuan yang sebelumnya sudah dilatih di Universitas
4. Mempraktekan dasar-dasar teori yang sudah dipelajari
5. Belajar untuk beradaptasi pada lingkungan kerja dan semua pihak yang terkait di dalamnya

Selama periode magang, penulis mempelajari proses perancangan desain karakter dan obyek-obyek yang sesuai dengan *platform* dan tema dari suatu *game*. Penulis juga belajar mengenai beberapa aturan-aturan yang harus diikuti dalam pembuatan sebuah *game* seperti *grid system*, *polygon*, dan *sequence* gerakan dalam karakter di dalam *game*.

1.3 Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang

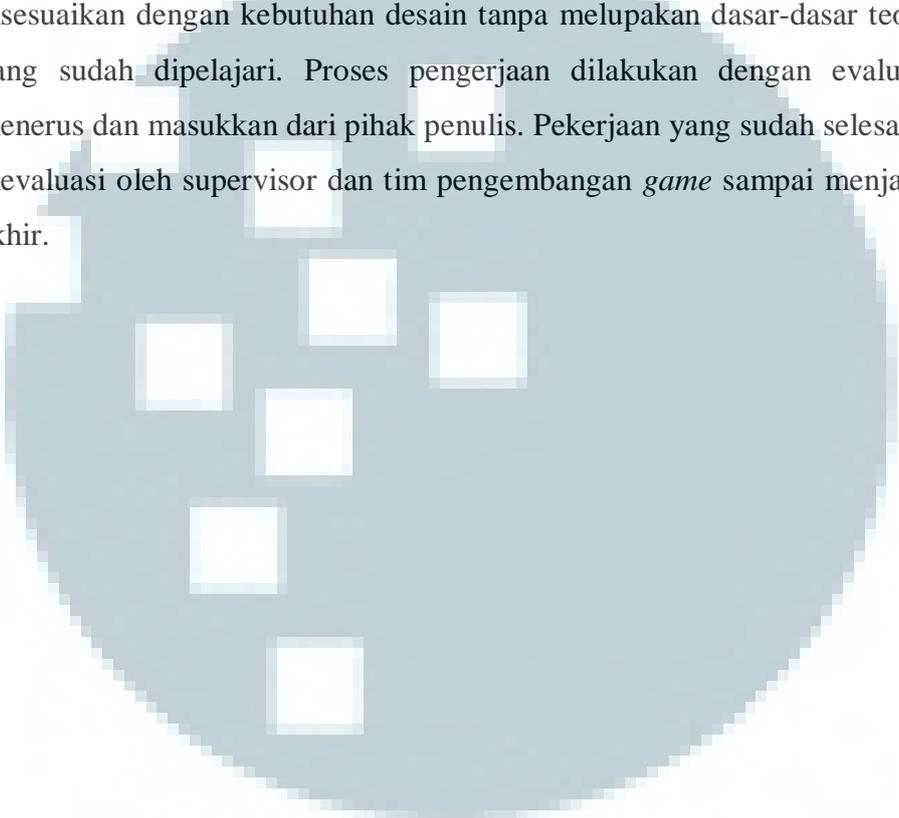
1.3.1 Waktu Kerja Magang

Periode magang dilaksanakan dari tanggal 24 Juni 2013 hingga 30 Agustus 2013 dengan total empat puluh empat hari kerja setelah dikurangi dengan libur Lebaran yang jatuh pada tanggal 2 Agustus sampai 11 Agustus 2013. Kerja magang dilakukan di Blazable Studio yang berlokasi di Citylofts Sudirman Level 8 Unit 23, Jalan K.H. Mas Mansyur Kav 121, Jakarta Pusat 10220, dengan jam kerja hari Senin sampai Jumat pukul 10.00 hingga 19.00.

1.3.2 Pelaksanaan Kerja Magang

Pada periode magang ini, terdapat tiga orang pegawai magang termasuk penulis yang semuanya berasal dari Universitas Multimedia Nusantara yang melakukan magang di bagian desain Blazable Studio. Pegawai magang berada di bawah seorang supervisor *designer*. Total seluruh tim desain adalah lima orang termasuk tiga orang pegawai magang.

Tim desain selanjutnya mengikuti *brief* yang dikirimkan dari Tim Pengembang yang selanjutnya dikembangkan oleh senior *designer* dan dikerjakan oleh tim desain sambil terus dikembangkan atau diperbaiki. Pegawai magang mengikuti *brief* yang diberikan oleh *designer* supervisor yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan desain tanpa melupakan dasar-dasar teori desain yang sudah dipelajari. Proses pengerjaan dilakukan dengan evaluasi terus menerus dan masukan dari pihak penulis. Pekerjaan yang sudah selesai kembali dievaluasi oleh supervisor dan tim pengembangan *game* sampai menjadi desain akhir.



UMN