



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

Di kampus Universitas Multimedia Nusantara, mulai semester tujuh dan delapan mahasiswa diwajibkan mengambil mata kuliah Magang (*Internship*) sebagai prasyarat kelulusan S1. Mahasiswa yang dapat mengambil mata kuliah ini harus memenuhi syarat sudah lulus sekurang-kurangnya 80 SKS, IPK minimal 2.00 dan tidak boleh ada nilai E (0-4,5) dan minimal nilai D (4,5-5,6) hanya dua selama perkuliahan. Kampus UMN mengharapkan agar mahasiswa mendapat pengalaman bekerja di dunia kerja sesungguhnya, bekerja sama dengan orang-orang profesional dibidangnya masing-masing maupun bekerja secara individu dibawah bimbingan atasan secara langsung.

Penulis memulai magang pada semester delapan setelah memenuhi syarat untuk mengambil mata kuliah magang. Awalnya penulis ingin mencoba magang di studio animasi di luar kota, tetapi karena banyak hal yang masih perlu ditangani di kampus, akhirnya penulis mencari tempat magang yang sesuai dan tidak jauh dari kampus. Penulis mendapat tawaran dari Bu Ika Yanuarti bagian Career dan Development kampus untuk mencoba magang di perusahaan baru, GAZE Digital Communication. GAZE menawarkan mengerjakan *project* 3D game untuk 3D *printing*. Akhirnya penulis tertarik, dan mencoba magang di GAZE mulai tanggal 14 Maret 2013.

Di GAZE, penulis diajarkan banyak hal tentang game 3D dan mengetahui tentang program-program yang menyangkut 3D *printing* dan 3D game. Selain itu, penulis mendapat pengalaman bekerja sama dengan orang yang profesional dikarenakan pemilik GAZE yang merupakan orang Belanda. Penulis juga belajar bekerja secara individu ataupun kelompok dengan orang di kantor. Walaupun GAZE merupakan perusahaan yang baru berdiri, tetapi penulis merasa mendapatkan banyak pengalaman, dan penulis berharap pengalaman serta ilmu yang dipelajari dapat berguna di kemudian hari.

1.2. Manfaat dan Tujuan Magang

Manfaat dari magang di GAZE merupakan salah satu prasyarat kelulusan pendidikan S1 program studi Desain Komunikasi Visual jurusan Animasi di Universitas Multimedia Nusantara. Universitas Multimedia Nusantara mengharapkan agar mahasiswa dapat menerapkan pada dunia kerja semua ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.

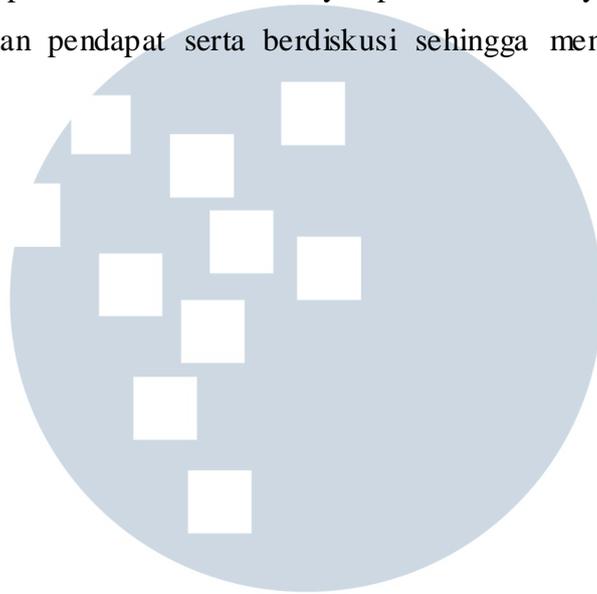
Tujuan magang di GAZE adalah agar penulis mendapatkan kemampuan bekerja secara generalis dalam mengerjakan suatu *project* dan untuk mendapatkan gambaran saat akan bekerja nanti, sehingga penulis dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dunia kerja. Mahasiswa diharapkan mendapat pelajaran dan pengalaman yang berharga untuk digunakan di kemudian hari.

1.3. Pelaksanaan Magang

Pada saat masuk semester delapan, penulis mengambil mata kuliah Magang, lalu penulis ditawarkan oleh Ibu Ika Yanuarti pada bagian *Career and Development* dan Alumni Universitas Multimedia Nusantara untuk mengikuti *interview* dengan salah satu pemilik perusahaan asing yang akan hadir di kampus. Pada tanggal 6 Februari 2013, penulis menghadiri *interview* tersebut dengan beberapa teman yang mengambil mata kuliah Magang. Setelah hadir dalam *interview* tersebut dan bertemu dengan Mr. Harrie van der Lubbe, penulis dan teman-teman memberikan CV kepada Mr. Harrie.

Beberapa hari setelah itu, tanggal 10 Februari 2013, penulis mendapatkan balasan dalam email untuk datang melihat dan berkenalan di GAZE. Lalu, penulis dan salah satu teman datang dan mendapat tawaran untuk mengerjakan *project* Nest Challenge, *project* membuat 3D Game dalam waktu delapan minggu. Penulis dan salah satu teman menjadi rekan kerja untuk mengerjakan *project* tersebut dan berkenalan dengan Ms. Vanessa Atmadja yang menjadi pembimbing magang penulis di GAZE. Penulis mulai kerja magang pada tanggal 14 Maret 2013.

Selama magang, penulis diberikan tugas dan bimbingan langsung oleh Ms. Vanessa yang merupakan Direktur GAZE. Ms. Vanessa memberikan pengarahannya singkat dalam pengerjaan *project*, mengecek hasil yang dikerjakan penulis, dan mengadakan presentasi untuk menyampaikan hasil yang dikerjakan dan mengungkapkan pendapat serta berdiskusi sehingga mendapatkan hasil yang terbaik.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA