



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

Aplikasi Maket 3D Kampus UMN merupakan sebuah proyek yang diprakarsai oleh Yusup Martyastiadi yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada calon mahasiswa baru mengenai seluk beluk kampus Universitas Multimedia Nusantara. Latar belakang proyek ini adalah pemanfaatan teknologi *game engine* sebagai media promosi yang bersifat interaktif karena calon mahasiswa baru dapat mengelilingi gedung-gedung UMN seperti dalam *game* dan mendapatkan informasi apabila menekan tombol tertentu. Media interaktif ini akan lebih komunikatif dan informatif dibandingkan dengan media promosi konvensional yang berupa poster, brosur, iklan, dan sebagainya yang hanya bersifat satu arah. Media promosi interaktif ini diharapkan dapat memberikan pengalaman unik kepada calon mahasiswa baru dan lebih menarik minat mereka untuk bergabung dengan kampus UMN. Kedepannya, proyek ini bisa dikembangkan menjadi sebuah *game* khusus UMN ataupun bisa dimanfaatkan untuk mengedukasi staff baru di kampus ini. Istilah ini juga dikenal dengan *Mock-Up*, sebuah model berskala yang digunakan untuk pendidikan.

U M N

1.2. Maksud dan Tujuan

Tujuan dilaksanakannya kerja magang ini adalah untuk mempersiapkan mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja, dimana mahasiswa dapat mengaplikasikan kemampuan yang dipelajari pada masa perkuliahan, agar dapat memenuhi standar dunia industri. Mahasiswa juga diwajibkan untuk memiliki kemampuan *problem solving* dan *teamwork* yang baik.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Awalnya penulis ingin bergabung dalam proyek Aplikasi Maket 3D UMN ketika melihat adanya poster lowongan kerja magang yang dipasang di mading UMN . Setelah menimbang beberapa hal, penulis memutuskan untuk bergabung dalam proyek ini. Pertama, penulis menyerahkan surat lamaran, CV, dan portofolio penulis kepada *supervisor*, Yusup Martyastiadi. Setelah diterima, penulis mengurus surat-surat yang berhubungan dengan magang di Bidang Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) UMN. Anggota tim yang tergabung mengadakan briefing untuk yang pertamakalinya di ruang rapat di lantai 3 gedung A pada tanggal 15 Maret 2013.

Kerja magang dilaksanakan selama 3 bulan dimulai dari 18 Maret – 21 Juni. Jam masuk dan pulang bebas, dimana standar jam kerja dimulai dari pukul 8:00 dan berakhir pada pukul 17:00. Selama kegiatan magang, penulis juga mengambil pekerjaan sebagai Asisten Mahasiswa di kampus UMN setiap hari Rabu pukul 13:00 - 16:00 dan hari Jumat pukul 14:00 – 17:00. Tempat pelaksanaan kerja magang adalah gedung A Kampus Universitas Multimedia Nusantara, Gading Serpong, Tangerang. Saat datang, peserta magang akan mengisi absensi demikian juga saat pulang. Selama proses magang, penulis saling berdiskusi dengan anggota tim dan Yusup Martyastiadi selaku *supervisor*.

Hasil akhir dari kerja magang ini adalah keseluruhan kampus UMN beserta isinya dalam bentuk 3D seperti dalam *game*, yang akan diberikan kepada calon mahasiswa baru dalam bentuk CD sehingga mahasiswa baru dapat melihat-lihat dan mempelajari isi kampus UMN tanpa harus datang langsung.