



### **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

Pelaksanaan kerja magang (*Internship*) merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Mata kuliah kerja magang merupakan bentuk kerja praktek yang diselenggarakan dengan tujuan agar mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara memperoleh gambaran yang jelas mengenai situasi dunia kerja secara nyata. Selain itu mahasiswa dapat mengukur kemampuan mereka dengan mengaplikasikan ilmu yang dimiliki dan mengembangkan kemampuan mereka menjadi lebih kompetitif dan potensial sehingga ketika lulus dan terjun ke masyarakat, mereka sudah tidak asing lagi dengan dunia kerja maupun dunia wirausaha.

Dalam dunia bisnis, sarana promosi merupakan bagian penting bagi perusahaan. Hal itu bertujuan sebagai suatu alat untuk memperkenalkan sebuah produk yang akan mereka jual ke konsumen. Semakin menarik proses promosinya maka rasa ingin tahu konsumen untuk mencari, membeli, dan mencoba produk tersebut semakin besar. Media promosi

Media promosi terdiri dari beragam jenis, salah satunya adalah media digital. Semakin berkembangnya zaman, teknologi yang ada semakin berkembang pesat contohnya perangkat elektronik. Hal ini juga mempengaruhi proses media promosi. Dengan adanya perangkat elektronik di media promosi, hal ini mempermudah konsumen untuk mengakses dan mencari informasi mengenai

produk sebelum membeli produknya. Selain itu juga dapat membantu menghemat dalam penggunaan waktu. Media promosi ini yang akan dibuat penulis dalam praktek kerja magang di Institusi Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis memilih Universitas Multimedia Nusantara divisi 3D Artist sebagai tempat kerja magang karena UMN sedang membuat proyek maket interaktif 3D digital, yang mana dalam proyek tersebut membutuhkan 3D Artis. Selain itu, Universitas Multimedia Nusantara merupakan kampusnya penulis, karena penulis melihat Institusi Universitas Multimedia Nusantara dapat memberikan peluang untuk mendapatkan pengalaman bekerja, sehingga penulis yakin untuk mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu yang sudah didapat di Universitas Multimedia Nusantara sebagai tempat magang.

Penulis memilih divisi 3D Artist karena program studi yang diambil oleh penulis selama masa perkuliahan berhubungan dengan 3D, Animasi dan desain game. Selain itu *workflow* yang akan digunakan sama dengan karya Tugas Akhir penulis.

## **1.2. Tujuan Kerja Magang**

Tujuan kerja magang yang dilakukan oleh penulis, agar penulis dapat merasakan pengalaman bagaimana bekerja di kantor atau dunia kerja, belajar berinteraksi dengan orang-orang di kantor dan belajar untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah yang ada di dunia kerja. Selain itu penulis dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapat selama kuliah di Universitas Multimedia Nusantara ke dalam dunia kerja sesungguhnya. Jadi penulis dapat mengukur kemampuan yang

di miliki dan mengembangkan kemampuan mereka menjadi lebih kompetitif dan potensial yang akan berguna sebagai bekal di masa depan.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

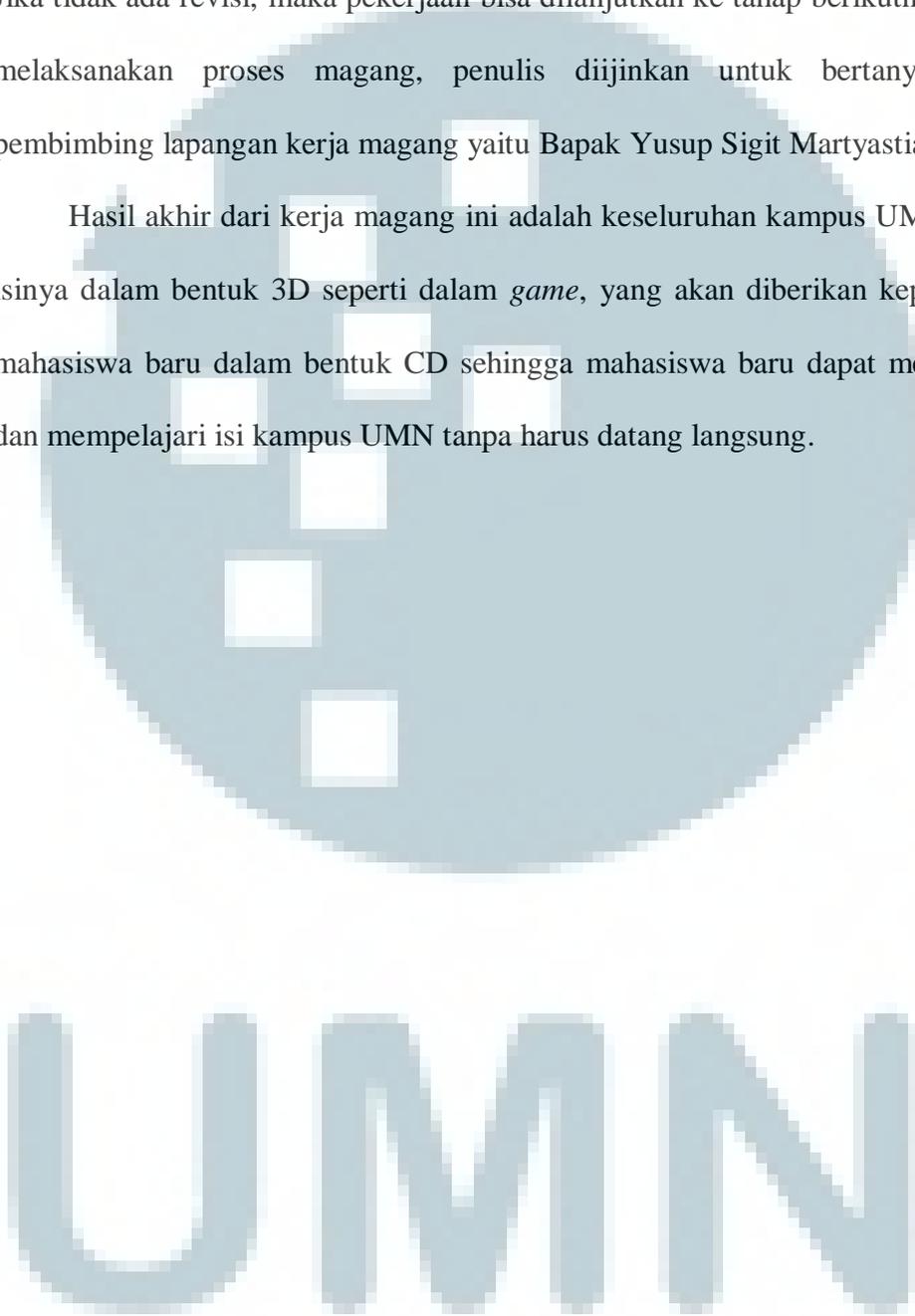
Penulis mendapatkan tempat magang di Institusi Universitas Multimedia Nusantara dengan mengirimkan CV. Setelah penulis diterima di tempat magang, penulis wajib mengikuti rapat yang diadakan oleh Institusi Universitas Multimedia Nusantara untuk mengetahui tugas yang akan dilakukan selama proses magang. 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. Namun selama proses magang berlangsung, penulis diberikan kebebasan untuk datang magang.

Di sini penulis diberikan satu proyek media interactive 3D Design untuk dikerjakan selama kerja magang berlangsung. Proyek ini berisikan tentang sebuah maket 3D yang digunakan untuk memberikan sebuah informasi mengenai gedung kampus Universitas Multimedia Nusantara kepada calon-calon mahasiswa yang akan masuk ke Universitas Multimedia Nusantara. Pekerjaan yang dilakukan penulis meliputi pencarian informasi mengenai gedung rektorat dalam bentuk sketsa maupun foto, pembuatan aset dengan membuat *modelling 3D* berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan kemudian aset tersebut diberi *texturing*, setelah itu hasil akhirnya akan diexport ke dalam unity.

Pengisian absen dilakukan pagi hari ketika datang ke kantor dan langsung menuju ke meja kerja untuk mengerjakan proyek tersebut. Asistensi pada

pembimbing lapangan kerja magang dilakukan setiap minggunya untuk membahas mengenai proses dan hasil yang telah dikerjakan dalam satu minggu. Jika tidak ada revisi, maka pekerjaan bisa dilanjutkan ke tahap berikutnya. Dalam melaksanakan proses magang, penulis diijinkan untuk bertanya kepada pembimbing lapangan kerja magang yaitu Bapak Yusup Sigit Martyastiadi.

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.



UMN