

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Gundam atau yang sering disebut Gundam Series merupakan *franchise science fiction* oleh Sunrise yang menampilkan robot raksasa yang sering disebut *mobile suits*. *Franchise* Gundam dimulai dengan animasi serial televisi berjudul “Mobile Suit Gundam” yang berlatar belakang peperangan militer robot raksasa. Beragam judul telah terbit di berbagai serial televisi, film, komik, novel, dan *video game*. *Franchise* ini juga membawa penciptaan dari salah satu *toy and hobby franchises* terbesar dalam industri mainan Jepang [1].

Namun wujudnya yang hanya berupa mainan plastik menjadikan Gundam plastic (Gunpla) hanya dapat menjadi pajangan diam yang tidak dapat bergerak ketika selesai dirakit. Oleh karena itu, dibuatlah suatu *prototype* robot papercraft Gundam yang dapat digerakkan melalui suatu *interface*. Dengan adanya pergerakan pada Gundam tersebut menjadikan pajangan ini menjadi lebih atraktif sehingga dapat menarik perhatian banyak orang.

Sebagai antar muka dalam pergerakan robot gundam, diperlukan suatu aplikasi yang dapat memandu pengguna untuk menggerakkan robot tersebut. Untuk membuat *interface* atau antar muka yang menarik dan mudah digunakan, perlu dibuat suatu aplikasi dalam bentuk *web-application* yang memiliki kompatibilitas yang baik untuk berbagai macam komputer. Oleh karena itu

dibuatlah sebuah aplikasi dalam bentuk *web-application* untuk agar menjadi pengendali yang sesuai dengan robot papercraft Unicorn Gundam.

Universitas Multimedia Nusantara memiliki beberapa ruang pameran yang merupakan tempat para mahasiswa memamerkan karya – karya mereka. Salah satu ruang pameran yang menampilkan hasil karya dari para mahasiswa dari fakultas ICT adalah Gallery ICT. Keterbatasan jumlah objek yang dipamerkan menyebabkan kurangnya daya tarik dari ruangan ini. Sebagai pemanfaatan daya tarik dari robot papercraft Gundam, robot ini akan dipajang pada Gallery ICT Universitas Multimedia Nusantara dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pajangan dan daya tarik ruang pameran tersebut.

## **1.2. Tujuan Kerja Magang**

Tujuan kerja magang ini dibedakan menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

### **1.2.1. Tujuan Umum**

Secara umum, kerja magang dilaksanakan dengan tujuan untuk

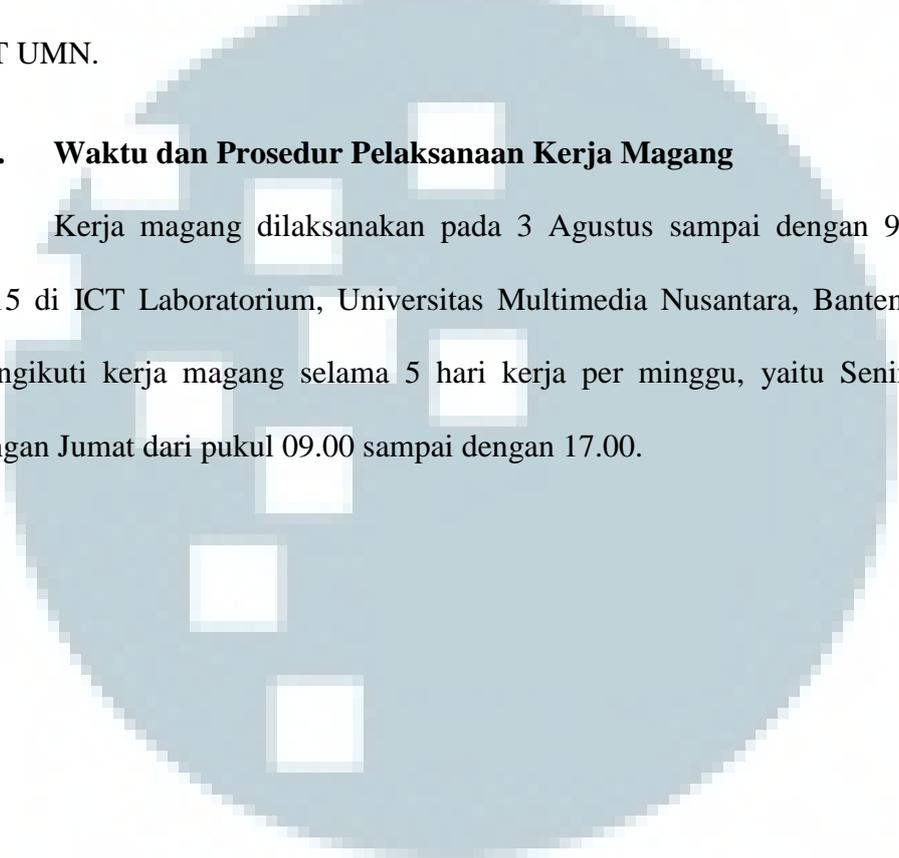
- a. menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi di dunia kerja dengan bekal ilmu yang dipelajari selama masa perkuliahan.
- b. mengembangkan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa melalui pengaplikasian ilmu, dan
- c. memberi pelatihan dan pengalaman kerja bagi mahasiswa.

### **1.2.2. Tujuan Khusus**

Secara khusus, kerja magang ini dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik galeri ICT sebagai ruang pameran hasil karya mahasiswa ICT UMN.

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

Kerja magang dilaksanakan pada 3 Agustus sampai dengan 9 Oktober 2015 di ICT Laboratorium, Universitas Multimedia Nusantara, Banten. Penulis mengikuti kerja magang selama 5 hari kerja per minggu, yaitu Senin sampai dengan Jumat dari pukul 09.00 sampai dengan 17.00.



UMN