



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 era perkembangan teknologi yang begitu pesat, dapat kita jumpai pembangunan yang marak dan besar besaran dalam sebuah kota. Sehingga hal tersebut menandai bahwa bisnis properti pada saat ini sangat subur dimana banyaknya perusahaan yang bergerak di bidang properti atau developer bermunculan dan saling bersaing dalam pembangunan perumahan, gedung, maupun pertokoan.

Karena banyaknya perusahaan perusahaan yang bermunculan, sehingga tersedia lapangan pekerjaan bagi siapa yang tertarik untuk terjun atau berkecimpung dalam bidang properti atau developer tersebut. Salah satu perusahaan yang berkecimpung dalam bidang tersebut adalah PT. Azka Anugrah Mulia.

Sebelum melakukan pembangunan, ada tahapan-tahapan yang dilalui oleh perusahaan properti. Di mulai dari peninjauan lokasi, pengurusan surat izin, pembuatan konsep perumahan, sampai dengan proses pembangunan. tidak semua perusahaan developer melakukan tahapan yang sama, karena setiap perusahaan developer memiliki prosedur masing-masing. Pada tahap pembuatan konsep perumahan terdapat tenaga-tenaga kreatif yang ikut andil didalamnya, salah satunya adalah *3D artist* dimana seorang *3D artist* atau dalam hal ini biasa disebut *3D modeler*, biasanya membuat sebuah visualisasi dalam bentuk *3D model* dari sebuah rancangan denah berbentuk 2D. Hasil dari visualisasi dalam bentuk 3D tersebut berguna sebagai gambaran seperti apa bentuk bangunan yang nanti dibangun akan terlihat.

Sebagai mahasiswa jurusan animasi, praktik kerja merupakan sebuah hal penting,. Praktik kerja ini akan mempersiapkan calon sarjana yang akan memasuki dunia kerja setelah lulus. Selain itu, praktik kerja juga merupakan salah satu syarat kelulusan bagi para mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara.

PT Azka Anugrah Mulia adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang properti atau developer perumahan. Perusahaan tersebut merupakan perusahaan dimana penulis melakukan praktik kerja sebelum penulis memulai karir sebagai seorang *3D artist*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kerja magang ini yaitu agar penulis dapat belajar dan mencari pengalaman sebelum nantinya akan terjun ke dunia kerja. Penulis memutuskan untuk magang di perusahaan properti untuk mendapatkan pengalaman di luar bidang animasi, yakni sebagai *3D artist* di PT. Azka Anugrah Mulia. Dimana setidaknya mahasiswa akan memiliki gambaran bahwa mahasiswa jurusan animasi tidak hanya dapat bekerja di bidang animasi saja, melainkan dapat menerapkan ilmu terutama di bidang *3D modeling* dalam perusahaan yang berkecimpung di bidang lain. Salah satunya bidang properti.

Dalam mata kuliah magang ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk menerapkan ilmu yang diperoleh semasa kuliah secara professional didalam dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada awalnya, penulis mengisi lembaran pengajuan surat pengantar permohonan magang dan menyerahkan ke Kaprodi Desain Komunikasi Visual untuk ditandatangani. Penulis mencoba melamar ke perusahaan dimana penulis mendapatkan info dari *Career and Development* yang disediakan untuk membantu mahasiswa mencari perusahaan yang memberikan kesempatan untuk melakukan kerja magang. Namun lamaran yang penulis kirim tidak ada yang ditanggapi. Sehingga pada akhirnya penulis ditawarkan oleh rekan penulis untuk magang di perusahaan properti yaitu PT Azka Anugrah Mulia. Tanpa pikir panjang, penulis mempersiapkan surat pengantar permohonan kerja magang yang di tuju ke PT Azka Anugrah Mulia. Dalam praktik kerja magang ini, setiap mahasiswa dibebaskan untuk memilih perusahaan sesuai dengan bidang masing-masing.

Setelah penulis mendapat kabar dari PT Azka Anugrah Mulia untuk dapat melakukan praktik kerja magang. penulis diberi kesempatan oleh perusahaan ini untuk melakukan praktik kerja magang kurang lebih selama tiga bulan.

Perusahaan tempat penulis melakukan kerja praktek ini tergolong perusahaan yang baru didirikan. Penulis memutuskan untuk mencoba melakukan praktik kerja magang di perusahaan tersebut, karena penulis merasa tertantang untuk dapat membantu dan bekerja dimana perusahaan tersebut bukan perusahaan yang bergerak di bidang animasi.

Penulis juga harus mengisi beberapa formulir kerja magang yang merupakan lampiran proses pelaksanaan kerja magang. Mulai dari surat pengantar magang, surat penerimaan magang, kartu kerja magang, daftar kehadiran magang, laporan realisasi kerja magang, penilaian kerja yang diberikan oleh perusahaan tempat penulis melakukan praktek kerja magang sampai surat tanda penerimaan laporan magang sebagai tanda penerimaan bahwa perusahaan telah menerima laporan kerja magang yang dibuat oleh penulis. Periode magang yang telah disetujui antara penulis dengan pihak perusahaan yaitu selama tiga bulan. Terhitung sejak 16 Juni sampai dengan 29 Agustus 2014. Untuk jam kerja, dimulai dari pukul 09.00 - 16.00 WIB.

