

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif, khususnya di bidang animasi 3D, mengalami pertumbuhan yang pesat seiring dengan meningkatnya kebutuhan konten visual digital di berbagai sektor, seperti hiburan, pendidikan, dan media promosi. Hal ini menuntut ketersediaan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan teknis serta pemahaman alur produksi animasi yang baik, mulai dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Oleh karena itu, kerja praktik menjadi salah satu sarana penting bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman langsung di dunia industri dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari di bangku perkuliahan.

Devata Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang animasi 3D dan didirikan pada akhir tahun 2020 oleh seorang pencinta desain dan seni yang terinspirasi untuk mengembangkan karya animasi menggunakan aplikasi Blender 3D. Devata Studio berfokus pada produksi animasi 3D berkualitas tinggi, baik untuk kebutuhan komersial maupun pengembangan *intellectual property* (IP) original, dengan dukungan tim animator yang kompeten serta pemanfaatan teknologi yang inovatif. Selain produksi animasi, Devata Studio juga berperan dalam pengembangan sumber daya manusia melalui Devata Studio Academy, sebuah platform pembelajaran yang menyediakan berbagai kursus online animasi 3D, mulai dari tingkat pemula hingga mahir. Melalui platform ini, Devata Studio berupaya mendukung peningkatan kompetensi

animator di Indonesia agar mampu bersaing di industri animasi yang terus berkembang.

Devata Studio turut mengembangkan komunitas animasi melalui berbagai kegiatan edukatif, seperti workshop, seminar, dan webinar, serta membangun relasi dengan berbagai pihak di industri animasi. Selain itu, Devata Studio juga mengerjakan proyek kreatif berupa webseries animasi berjudul Si Dep Cayah, yang mengusung konsep hiburan komedi edukatif sebagai bentuk kontribusi studio dalam menghadirkan konten animasi yang dekat dengan masyarakat.

Diberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan pihak Devata Studio dalam bentuk kegiatan magang sebagai 3D Generalist dengan ruang lingkup pekerjaan yang meliputi pemodelan, pembuatan tekstur atau Texturing, pencahayaan, rigging, animasi, rendering, dan proses komposisi. Peran ini menuntut penguasaan teknis yang menyeluruh serta pemahaman alur kerja produksi agar setiap elemen visual dapat saling terintegrasi dengan baik dan menghasilkan animasi yang sesuai dengan konsep dan kebutuhan proyek.

Dalam pelaksanaan kerja praktik di Devata Studio, pihak perusahaan memberikan sebuah proyek animasi komedi 3D berjudul Uda Ijal dan Amaik untuk dikerjakan oleh peserta magang. Melalui proyek ini, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknis dalam pembuatan karakter, aset, environment, dan animasi secara langsung dalam lingkungan kerja profesional. Di sisi lain, bagi pihak perusahaan, hasil dari proyek tersebut dapat dimanfaatkan sebagai karya animasi baru yang dapat ditampilkan kepada publik serta sebagai portofolio studio.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah pada sistem Monitoring PaDi adalah sebagai berikut:

- 1) Proyek yang dibuat berupa film pendek animasi 3D (short film).
- 2) Film pendek ini berfokus pada karakter Amaik dan Uda Ijal sebagai tokoh utama.
- 3) Hasil akhir berupa video animasi 3D yang ditujukan untuk media hiburan.
- 4) Proses pembuatan animasi meliputi tahapan perancangan konsep, *modeling* karakter, pembuatan aset 3D, rigging, animasi, pencahayaan, hingga rendering menggunakan Blender 3D.
- 5) Adapun bagian perancangan dan pembuatan yang dikerjakan meliputi *modeling* karakter, pembuatan aset 3D, pembuatan environment, serta animasi karakter.

1.3 Pelaksanaan

Waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan kerja praktik yang telah dilakukan dan dilaksanakan pada:

Tanggal : 25 Agustus - 26 Desember 2025
Waktu Kerja : Senin - Jumat pukul 09:00 – 17.00 WIB
Tempat : PT Devata Studio Kreatif
Alamat : Jl. Padang No.15, Parupuk Tabing, Kec. Koto
Tengah, Kota Padang, Sumatra Barat 25586

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah sebagai

berikut:

- 1) Mengembangkan kemampuan sebagai 3D Generalist dengan memanfaatkan Blender 3D dalam seluruh proses produksi visual, mulai dari pembuatan model 3D, pengaturan material dan tekstur, rigging, animasi, hingga proses rendering untuk menghasilkan karya visual yang berkualitas.
- 2) Membuat Animasi Komedi 3D Uda Ijal dan Amaik yang Mencakup Karakter, Aset, dan Animasi.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan sebagai 3D Generalist melalui penerapan Blender dalam pembuatan karakter, aset, environment, dan animasi.
- 2) Menghasilkan animasi komedi 3D Uda Ijal dan Amaik yang mencakup pembuatan karakter, aset, dan animasi sebagai hasil kerja praktik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan memudahkan dalam pemahaman permasalahan secara detail dari Laporan Kerja Praktik. Sistematika Penulisan Laporan Kerja Praktik antara lain terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengenalan mengenai latar belakang pelaksanaan kerja praktik, gambaran umum proyek pembuatan film pendek

animasi 3D, waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktik, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh, serta penjelasan singkat mengenai sistematika penulisan laporan.

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

Bab ini memberikan gambaran umum mengenai perusahaan tempat kerja praktik dilaksanakan, meliputi sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi, serta bidang kegiatan utama yang berkaitan dengan produksi animasi dan konten kreatif.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori yang mendukung pelaksanaan kerja praktik, khususnya teori dan konsep yang berkaitan dengan animasi 3D, peran 3D Generalist, serta penggunaan Blender 3D dalam proses pembuatan model, aset, rigging, animasi, dan rendering.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang informasi yang Bab ini menguraikan proses kerja dan tahapan yang dilakukan selama kerja praktik, mulai dari perancangan konsep, pembuatan aset dan karakter, proses animasi, hingga hasil akhir film pendek animasi 3D “Uda Ijal dan Amaik”, disertai dengan pembahasan dan analisis dari setiap tahapan yang dikerjakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh rangkaian kegiatan kerja praktik yang telah dilaksanakan serta saran-saran yang dapat diberikan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan di masa mendatang.