

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif, khususnya di bidang animasi 3D, menunjukkan pertumbuhan yang signifikan seiring meningkatnya kebutuhan akan konten visual digital di berbagai sektor, seperti hiburan, pendidikan, dan media promosi. Kondisi ini menuntut tersedianya sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman yang baik terhadap alur produksi animasi, mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Oleh sebab itu, kegiatan kerja praktik menjadi wadah penting bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman langsung di dunia industri serta mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

Sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa, Devata Studio menyediakan program kerja praktik dengan sistem pembelajaran yang terencana dan terarah. Pelaksanaan kerja praktik berlangsung selama empat bulan, di mana pada dua bulan awal mahasiswa dibekali pelatihan mengenai dasar hingga materi lanjutan animasi 3D menggunakan perangkat lunak Blender 3D. Pada tahap selanjutnya, mahasiswa dilibatkan secara langsung dalam pengerjaan proyek studio yang mencakup proses pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi animasi 3D. Melalui rangkaian kegiatan tersebut,

mahasiswa diharapkan dapat memahami pola kerja profesional serta meningkatkan kemampuan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri animasi.

Dalam pelaksanaan kerja praktik di PT Devata Studio Kreatif, mahasiswa berperan aktif dalam perancangan dan pengembangan animasi Uda Ijal & Amaik sejak tahap awal produksi di bawah arahan dan supervisi mentor studio. Animasi ini merupakan salah satu *New Intellectual Property* yang dikembangkan sebagai bagian dari portofolio perusahaan dengan tujuan memperkuat identitas kreatif studio serta menunjukkan kemampuan dalam menghasilkan animasi 3D berkualitas dan berciri khas lokal. Uda Ijal & Amaik mengusung genre komedi yang dipadukan dengan unsur edukatif serta pengenalan budaya Indonesia, khususnya budaya Minangkabau, melalui cerita keseharian tokoh dengan konflik ringan yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Pendekatan komedi tersebut dirancang untuk menyampaikan pesan edukatif sekaligus mengenalkan nilai, kebiasaan, dan kearifan lokal secara santai, menghibur, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan penonton.

Dalam proses produksi animasi tersebut, peran *3D Generalist* memiliki kontribusi yang sangat signifikan karena terlibat dalam berbagai tahapan pembuatan animasi 3D. Seorang *3D Generalist* bertanggung jawab dalam proses pembuatan *concept art environment, modeling 3D, texturing, lighting*, animasi, hingga tahap *rendering*. Peran ini

mendukung terciptanya alur produksi yang efisien dan saling terintegrasi, mengingat satu individu memiliki pemahaman yang menyeluruh terhadap keseluruhan proses produksi animasi. Sebagai 3D Generalist, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek animasi sesuai standar industri kreatif.

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam proses pembuatan animasi yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

- 1) Kerja praktik difokuskan pada proses produksi animasi 3D dari pra-produksi hingga pasca-produksi.
- 2) Pekerjaan dibatasi pada peran sebagai *3D Generalist*.
- 3) Perangkat lunak yang digunakan dibatasi pada Blender 3D sebagai *tools* utama animasi.
- 4) Aset yang dikerjakan dibatasi pada *environment* proyek animasi Uda Ijal & Amaik.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan kerja praktik ini dilakukan pada:

Tanggal : 25 Agustus 2025 - 26 Desember 2025
Waktu Kerja : Senin s/d Jum'at pukul 09.00 WIB – 17.00 WIB
Tempat : PT Devata Studio Kreatif
Alamat : Jl. Padang No.15, Parupuk Tabing, Kec. Koto
Tengah, Kota Padang, Sumatera Barat

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengimplementasikan perancangan *concept art environment* sebagai dasar visual animasi 3D yang selaras dengan konsep cerita.
- 2) Menerapkan *modeling environment* animasi 3D menggunakan Blender 3D melalui tahapan *blocking* dan *detailing* sesuai *concept art*.
- 3) Melaksanakan produksi animasi 3D pada beberapa scene dengan berperan sebagai *3D Generalist* yang terlibat dari pra-produksi dan produksi.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman praktis dalam penyusunan *concept art environment* sebagai acuan visual produksi animasi 3D.
- 2) Meningkatkan keterampilan teknis *modeling environment* menggunakan Blender 3D melalui tahapan *blocking* dan *detailing*.
- 3) Memberikan pengalaman berperan sebagai *3D Generalist* yang terlibat dalam proses animasi 3D dari pra-produksi hingga pasca-produksi pada beberapa *scene*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktik ini disusun secara keseluruhan ke dalam lima bab yang saling berkaitan, dengan tujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami pembahasan secara rinci dan terstruktur. Adapun sistematika penulisan laporan kerja praktik yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang industri animasi 3D serta gambaran umum PT Devata Studio Kreatif sebagai tempat pelaksanaan kerja praktik. Selain itu, bab ini juga menguraikan tujuan dan manfaat kerja praktik di bidang animasi 3D, batasan permasalahan yang dibahas selama pelaksanaan kerja praktik, waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktik, serta metode dan sistematika penulisan laporan.

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

Bab ini membahas gambaran umum PT Devata Studio Kreatif yang meliputi sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, serta struktur organisasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori yang menjadi dasar penyusunan laporan kerja praktik, meliputi *concept art environment*, *modeling environment*, tahapan produksi animasi 3D, serta

penggunaan Blender 3D dalam pengembangan animasi Uda Ijal & Amaik di PT Devata Studio Kreatif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian mengenai kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di PT Devata Studio Kreatif sebagai *3D Generalist*. Selain itu, bab ini juga membahas hasil pekerjaan yang telah dicapai, meliputi pembuatan *concept art environment*, *modeling environment*, serta animasi 3D yang dikembangkan pada proyek animasi Uda Ijal & Amaik.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat rangkuman hasil dari seluruh kegiatan kerja praktik yang telah dilaksanakan, serta saran-saran yang disusun sebagai bahan evaluasi dan masukan untuk pengembangan di masa yang akan datang.