

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif saat ini, khususnya pada bidang animasi 3D, menunjukkan pertumbuhan yang signifikan seiring meningkatnya kebutuhan akan konten visual digital di berbagai sektor, seperti hiburan, pendidikan, dan media promosi. Kondisi tersebut menuntut ketersediaan sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki kemampuan teknis, tetapi juga memahami alur kerja produksi animasi secara menyeluruh, mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Oleh karena itu, kegiatan kerja praktik menjadi salah satu sarana penting untuk memperoleh pengalaman langsung di dunia industri serta mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.

Devata Studio merupakan salah satu studio yang bergerak di bidang pengembangan animasi 3D dan berdiri pada akhir tahun 2020. Studio ini didirikan oleh individu yang memiliki ketertarikan terhadap seni visual dan pengembangan animasi menggunakan perangkat lunak Blender 3D. Dalam perjalanannya, Devata Studio telah mengerjakan berbagai proyek animasi 3D untuk kebutuhan personal, perusahaan, maupun instansi tertentu. Selain berfokus pada produksi animasi, Devata Studio juga turut berkontribusi dalam bidang pendidikan animasi di wilayah Sumatera Barat. Dengan pengalaman tersebut, Devata Studio berkomitmen untuk menghasilkan karya animasi berkualitas serta mendukung perkembangan industri animasi di Indonesia.

Dalam pelaksanaan kerja praktik, dilakukan kerja sama secara langsung dengan pihak Devata Studio sebagai 3D Generalist. Ruang lingkup pekerjaan meliputi pemodelan aset 3D, pembuatan karakter dan environment, pencahayaan, rigging, animasi, hingga proses rendering dan compositing. Peran ini menuntut penguasaan teknis yang menyeluruh serta pemahaman alur kerja produksi agar setiap elemen visual dapat saling terintegrasi dengan baik dan sesuai dengan konsep proyek yang dikerjakan.

Sebagai bentuk implementasi kerja praktik, Devata Studio memberikan sebuah proyek animasi komedi 3D berjudul Uda Ijal dan Amaik untuk dikerjakan. Proyek animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mengandung unsur edukasi serta pengenalan budaya Minangkabau nantinya. Melalui proyek tersebut, diperoleh pengalaman nyata dalam mengerjakan produksi animasi 3D di lingkungan kerja profesional, sementara bagi pihak studio, hasil karya yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai portofolio serta media publikasi untuk mendukung pengembangan dan promosi studio.

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam proses pembuatan sistem yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan kerja praktik difokuskan pada keterlibatan dalam alur pembuatan animasi 3D yang mencakup tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.
- 2) Ruang lingkup peran dalam kerja praktik dibatasi sebagai 3D Generalist.

- 3) Software yang digunakan dibatasi pada Blender 3D sebagai alat pembuatan animasi.
- 4) Objek kerja praktik dibatasi pada pembuatan aset 3D, khususnya environment, yang digunakan pada proyek animasi Uda Ijal & Amaik.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan kerja praktik ini dilakukan pada:

Tanggal : 25 Agustus - 26 Desember 2025

Waktu Kerja : Senin – Jum’at pukul 09.00 – 17.00 WIB

Tempat : PT Devata Studio Kreatif

Alamat : Jl. Padang No.15, Parupuk Tabing, Kec. Koto
Tengah, Kota Padang, Sumatera Barat 25586

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mempraktikkan alur kerja produksi animasi 3D *Generalist* secara profesional di lingkungan studio animasi, mulai dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi.
- 2) Membuat aset 3D dan animasi pada proyek animasi Uda Ijal dan Amaik.

1.5 Manfaat

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek, terdapat beragam manfaat yang dapat diperoleh. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Memperoleh pengalaman langsung dalam proses produksi animasi sebagai 3D *Generalist* di lingkungan studio profesional, mulai dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi.
- 2) Mendapatkan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembuatan aset 3D dan animasi pada proyek animasi Uda Ijal dan Amaik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman teknis serta kesiapan dalam menghadapi dunia kerja di bidang animasi dan industri kreatif.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktik ini secara keseluruhan terdiri dari lima bab, masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun pokok pembahasan dari masing-masing bab tersebut secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan hal yang berhubungan dengan latar belakang, waktu dan tempat pelaksanaan, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

Bab ini berisikan gambaran umum PT Perkebunan Nusantara IV Regional III, yang meliputi profil, sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi serta visi misi perusahaan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini terdapat penjelasan yang berupa teori-teori yang mendukung dalam penyusunan dan pembahasan laporan kerja praktik.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi informasi yang membahas semua pekerjaan selama kerja praktik dan proyek yang telah dikerjakan kemudian diangkat menjadi judul untuk laporan kerja praktik ini.

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.