

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif, khususnya animasi 3D, terus berkembang seiring meningkatnya kebutuhan konten visual digital di bidang hiburan, pendidikan, dan promosi. Perkembangan ini menuntut sumber daya manusia yang memiliki keterampilan teknis serta pemahaman menyeluruh terhadap alur produksi animasi. Oleh karena itu, kerja praktik menjadi sarana penting bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman industri dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari.

Devata Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang animasi 3D dan didirikan oleh seorang yang memiliki ketertarikan besar terhadap desain dan seni visual, dengan tujuan mengembangkan karya animasi berbasis teknologi menggunakan Blender 3D. Selain berfokus pada produksi animasi 3D, Devata Studio juga berperan aktif dalam bidang pendidikan melalui Devata Studio Academy, yaitu sebuah platform pembelajaran animasi 3D yang menyediakan berbagai program kursus daring, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat lanjutan.

Di Devata Studio melalui kegiatan magang memiliki posisi sebagai 3D Generalist. Dalam peran ini, ruang lingkup pekerjaan mencakup proses pemodelan, pembuatan tekstur, pencahayaan, *rigging*, animasi, VFX, *rendering*, hingga komposisi. Posisi tersebut menuntut penguasaan teknis yang komprehensif serta pemahaman menyeluruh terhadap alur kerja produksi, sehingga setiap elemen visual dapat

terintegrasi secara optimal dan menghasilkan animasi yang sesuai dengan konsep serta kebutuhan proyek.

Selama pelaksanaan kerja praktik di Devata Studio, perusahaan memberikan sebuah proyek animasi komedi 3D berjudul Uda Ijal dan Amaik untuk dikerjakan oleh mahasiswa magang. Film animasi ini mengandung unsur hiburan dan edukasi sekaligus memperkenalkan budaya Minang kepada masyarakat. Melalui proyek tersebut, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan aset, *environment*, tekstur, serta animasi dalam suasana kerja profesional. Sementara itu, bagi pihak studio, hasil proyek dapat dimanfaatkan sebagai karya animasi baru yang dipublikasikan kepada khalayak umum serta digunakan sebagai portofolio untuk mendukung pengembangan dan promosi perusahaan.

1.2 Batasan Masalah

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

- 1) Kegiatan kerja praktik difokuskan pada sebagai 3D *Generalist* dari produksi animasi 3D di PT Devata Studio Kreatif.
- 2) Perangkat lunak yang digunakan dalam seluruh proses produksi visual adalah Blender 3D.
- 3) Lingkup pekerjaan meliputi tahapan pemodelan 3D, pengaturan material dan tekstur, penataan *environment*, serta animasi sederhana yang mendukung kebutuhan visual proyek.

1.3 Pelaksanaan

Waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan kerja praktik yang telah dilakukan dilaksanakan 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 Tabin, Kec. Koto
Tengah, Kota Padang, Sumatera Barat 25586

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kemampuan sebagai seorang 3D Generalist melalui pemanfaatan Blender 3D dalam seluruh tahapan produksi visual, mulai dari proses pemodelan 3D, pengaturan material dan tekstur, *rigging*, animasi, hingga proses *rendering*.
- 2) Membuat model aset 3D dan animasi karakter pada proyek film animasi Uda Ijal dan Amaik.

1.5 Manfaat

- 1) Meningkatkan kemampuan mahasiswa sebagai 3D Generalist melalui penerapan Blender 3D pada seluruh tahapan produksi animasi.
- 2) Menghasilkan film animasi 3D Uda Ijal dan Amaik yang mencakup pembuatan aset 3D dan animasi.

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 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.