

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam kerja praktik ini adalah melatih kerja secara langsung di sebuah perusahaan konsultan desain yaitu CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman. Kegiatan kerja praktik yang dilakukan adalah belajar bagaimana memproduksi maupun mengemas sebuah animasi 3D sebagai media visualisasi arsitektur, yaitu video animasi proses terbentuknya bangunan Dermaga Curah Cair PT. PELINDO, perusahaan yang merupakan salah satu klien penting CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman. Hal ini dilatar belakangi oleh banyaknya permintaan video animasi rancang bangunan dari perusahaan-perusahaan (klien).

CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman merupakan suatu perusahaan Indonesia yang berlokasi di Surabaya, yaitu perusahaan yang bergerak di bidang konsultan desain. Perusahaan ini memiliki beberapa divisi yaitu Loomine (*visual communication*), Batu Pijar (*animation-multimedia*), Lookey (*photography-videography*), dan Sakra (*event organizer*). Terbaginya beberapa divisi tersebut untuk memenuhi dan memaksimalkan kebutuhan perusahaan/konsumen dalam berbagai bidang desain.

Dalam beberapa divisi tersebut, penulis hendak fokus pada satu divisi yaitu Batu pijar yang berfokus dalam produksi animasi. Dimana animasi merupakan salah satu bidang dari multimedia yang sedang berkembang di Indonesia. Animasi tidak hanya mengacu dalam konten film kartun, animasi juga sudah mulai digunakan dalam pembuatan iklan produk, iklan layanan masyarakat,

dan sebagai media proses perancangan bangunan maupun media presentasi yang menarik.

Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Animasi 3D memiliki bentuk objek yang bisa dilihat dari berbagai sisi. Objek menjadi terlihat lebih nyata dibandingkan animasi 2D yang hanya bisa dilihat dari satu sisi saja. Proses pembuatan animasi 3D sepenuhnya menggunakan komputer, mulai dari pemodelan objek, pemberian tekstur, hingga proses menganimasikan objek.

Setelah mengetahui proses produksi sebuah animasi dan ruang lingkup yang dikerjakan divisi Batu Pijar penulis mengambil judul “Pembuatan Animasi 3D Proses Pembangunan Dermaga Curah Cair PT. PELINDO” yaitu visualisasi proses terbangunnya sebuah dermaga curah cair yang terletak di Gresik Jawa Timur.

PT. PELINDO adalah badan usaha milik Negara (BUMN) yang bergerak di bidang jasa kepelabuhanan dan sektor perhubungan yang merupakan klien penting dan telah lama bekerja sama dengan CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman. Tugas perusahaan ini adalah mengelola pelabuhan umum pada tujuh wilayah provinsi Indonesia, yaitu Jawa Timur, Jawa Tengah, Bali, Kalimantan Selatan, Kalimantan Tengah, NTB, dan NTT. Sebagai badan usaha pelabuhan, maka bidang-bidang usaha yang dijalankan PT. PELINDO meliputi:

1. Penyediaan dan pelayanan jasa dermaga untuk bertambat.
2. Penyediaan dan pelayanan fasilitas naik turun penumpang.
3. Penyediaan dan pelayanan jasa bongkar muat barang.
4. Penyediaan dan pelayanan terminal peti kemas, curah cair, dan curah kering.

Demi memajukan dan mengembangkan fasilitas yang sudah ada PT. PELINDO membangun sebuah Dermaga Curah Cair di pelabuhan Gresik Jawa Timur. Fasilitas curah cair dibangun untuk memenuhi kebutuhan industri di Gresik yang terus meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat sebuah video animasi 3D?
2. Bagaimana cara membuat video animasi 3D untuk memvisualisasikan terbangunnya Dermaga Curah Cair PT. PELINDO?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas agar permasalahan terarah maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Video yang dibuat adalah animasi 3D.
2. Video animasi 3D yang telah dibuat adalah video untuk menunjukkan visualisasi terbangunnya Dermaga Curah Cair PT. PELINDO.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada Kerja Praktik ini adalah memproduksi sebuah video animasi 3D yang memvisualisasikan proses bangunan Dermaga Curah Cair PT. PELINDO.

1.5 Manfaat

Beberapa hal yang dapat diperoleh selama kegiatan kerja praktik di CV. PENDOPO AGUNG POETROKOESOEMAN antara lain:

1. Meningkatkan *experience* diri dalam bidang produksi animasi dalam lingkup kerja dan memperluas pengetahuan tentang industri kreatif yang bisa digunakan untuk akademik mahasiswa.
2. Menambah wawasan tentang pembuatan video animasi 3D yang bisa memvisualisasikan terbentuknya sebuah bangunan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan laporan Kerja Praktik digunakan untuk menjelaskan penulisan laporan per bab. Sistematika penulisan Kerja Praktik dapat dijelaskan pada alinea sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, inti dari permasalahan yang disebutkan pada rumusan masalah, pembatasan masalah yang menjelaskan tentang batasan-batasan dari lingkup yang dikerjakan agar tidak menyimpang dari ketentuan yang dibuat.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisikan tentang landasan teori yaitu menjelaskan tentang teori-teori penunjang dalam penulisan laporan Kerja Praktik yang berisi tentang penjabaran yang dijadikan sebagai acuan analisa dan pemecahan

masalah yang dibahas, sehingga memudahkan penulis dalam menyelesaikan masalah.

BAB III : MOTODOLOGI PERANCANGAN

Menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam perancangan sebuah karya saat melakukan kerja praktik dan menjelaskan tentang tahap-tahap pelaksanaannya.

BAB IV : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman. Gambaran umum tersebut digunakan untuk menjelaskan kepada publik tentang sejarah dan struktur dalam organisasi perusahaan.

BAB V : IMPLEMENTASI KARYA

Dalam bab ini menjelaskan implementasi yaitu bahasan dari proses-proses yang dilalui dalam pembuatan karya.

BAB VI : PENUTUP

Berisi kesimpulan serta saran-saran yang sehubungan dengan kegiatan setelah mendapatkan pengalaman saat melakukan Kerja Praktik.