

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi pada zaman sekarang mulai melaju pesat. Tidak menutup kemungkinan industri Multimedia juga ikut berkembang seperti pembuatan animasi, pembuatan game sampai dengan video sekalipun.

Animasi pada awal mulanya dibuat secara manual namun seiring kemajuan teknologi animasi dibuat menggunakan komputer sebagai perangkat utama. Animasi tidak hanya diterapkan dalam film saja namun juga iklan, game dan sebagainya. Pada pembuatan animasi terdapat definisi macam-macam dan juga banyak jenis macam animasi. Animasi sendiri terbagi lagi menjadi beberapa misalnya animasi 3D dan animasi 2D.

Pembuatan animasi 3D menggunakan program *3ds max* dan biasanya di edit secara sederhana saja, berbeda dengan animasi 2D seperti perframe dan stop motion. Karena animasi 3D sangat membantu dalam melakukan presentasi pembangunan gedung dan lain-lain, maka tidak menutup kemungkinan banyak juga yang ingin menggunakannya untuk contoh proses pembangunan sebagai media presentasi mereka, baik secara personal maupun secara *company*.

Animasi 3D ini digunakan untuk mempublikasikan bentuk mesin pengolahan sampah daur ulang, maka dari itu animasi 3D ini mempermudah untuk mempersentasikan proyek PT. Semen Indonesia. Selaku *cleant* di CV Pendopo agung petrokoesoeman, Dalam mempelajari proyek yang akan dibangun

maupun belum dibangun. perlunya persentasi bentuk bangunan agar orang dapat memahami dan apa yang akan dikerjakan atau dipromosikan.

Animasi 3D Proses mesin daur ulang sampah PT. Semen Indonesia merupakan tugas yang diberikan oleh CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman untuk menyelesaikan kuliah kerja praktik penulis. Karena itu penulis menyiapkan dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan agar mampu menghadapi dunia kerja dan juga memahami suatu *deadline* kerja.

Oleh karena itu, kerja praktik sebagai langkah awal dalam menghadapi dunia kerja sebelum benar-benar terjun dalam dunia kerja nantinya. Dalam proses seorang mahasiswa mampu berpotensi untuk mengembangkan dan juga menerapkan ilmu dari Komputer Multimedia yang telah diperoleh sebelumnya saat proses perkuliahaan yang telah diajarkan, dan tentu saja juga menambah relasi serta koneksi dalam dunia kerja.

Kerja praktik adalah salah satu yang harus ditempuh oleh mahasiswa Stikom Surabaya DVI Komputer Multimedia. Diharapkan setelah menempuh Selama kerja praktik mahasiswa mampu menerapkan serta mengimplementasikan di dalam karya selanjutnya. Dengan mengetahui hal tersebut maka penulis memilih kerja praktik di CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman karena penulis tertarik akan projek pengerjaan animasi 3D mesin daur ulang sampah yang akan diberikan nantinya.

Dalam kerja praktik ini penulis mengambil topik tentang membuat animasi 3D mesin daur ulang sampah PT. Semen Indonesia. Pembuatan ini bertujuan

untuk mempersentasikan projek yang akan dibangun untuk mempermudah dalam memahami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ditemukan rumusan masalah di dalam pembuatan animasi 3D ini antara lain:

1. Bagaimana membuat animasi 3D mesin daur ulang sampah di CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman?
2. Bagaimana mengamplifikasikan mesin daur ulang sampah ke animasi 3D?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan laporan membutuhkan beberapa batasan masalah. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam pembuatan animasi 3D mesin daur ulang sampah ini antara lain:

1. Membuat animasi 3D mesin daur ulang sampah dan mengepaskan ukuranya.
2. Dengan menggunakan program *3ds Max*.

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka tujuan pun dapat ditentukan.

Tujuan dari pembuatan animasi 3D mesin daur ulang sampah ini antara lain:

1. Membuat animasi 3D mesin daur ulang sampah di CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman.
2. Mengaplikasikan materi-materi yang telah diperoleh dari Kerja Praktik di bangku perkuliahan.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan animasi 3D mesin daur ulang sampah sangat banyak. Dalam pembuatan animasi 3D mesin daur ulang sampah, manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Menambah relasi dalam lingkup kerja
2. Menambah pengalaman kerja di bidang Multimedia.

1.6 Pelaksanaan

Kerja praktik ini dilaksanakan di CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman yang beralamat di Jl. Wiguna Tengah Regency V/29 Surabaya, di bagian divisi Multimedia. Waktu pelaksanaan kerja praktik terhitung dari tanggal 01-07-2014 sampai tanggal 29-08-2014 dari hari Senin sampai Jum'at mulai pukul 09.00 WIB sampai pukul 16.00 WIB.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktik ini terdiri dari beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari berbagai sub-sub bab yang bertujuan untuk menjelaskan pokok-pokok bahasan dalam penyusunan laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, pelaksanaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas berbagai teori dasar tentang pembuatan animasi 3D mesin daur ulang sampah, serta pengaplikasiannya pada animasi 3D.

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan metode-metode kerja selama melakukan kerja praktik, proses pengerjaan animasi 3D mesin daur ulang sampah. Dimana nantinya metode-metode ini dapat digunakan dalam proses pembuatan karya atau proyek multimedia yang dikerjakan selama kerja praktik di CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman.

BAB IV PROFILE PERUSAHAAN

Dalam bab ini diuraikan tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, domisili perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan.

BAB V IMPLEMENTASI KARYA

Dalam bab ini merupakan implementasi karya yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB VI PENUTUP

Dalam bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dan saran dari pembuatan Animasi 3D mesin daur ulang sampah PT. Semen Indonesia di CV. Pendopo Agung Poetrokoesoeman.

