

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan di Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan menunjang aspek keahlian profesional mahasiswa. Institut Teknologi Telkom Purwokerto mewajibkan mahasiswanya untuk melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan. Dengan diadakannya praktik kerja lapangan, mahasiswa dituntut untuk mengenal ruang lingkup dunia kerja di lapangan.

3D Creation merupakan kegiatan pengolahan media berbasis 3 dimensi yang memiliki suatu tujuan tertentu. Umumnya kegiatan 3D Creation dilakukan untuk membuat asset yang diperlukan dalam suatu proyek, dalam pelaksanaannya 3D Creator menggunakan aplikasi pengolah objek 3 dimensi (misal Blender, Maya).

Penulis mengikuti kegiatan praktik kerja lapangan di salah satu startup bernama PT. Educa Sisfomedia Indonesia. Penulis melakukan kegiatan praktik kerja lapangan di tempat tersebut dikarenakan pada masa depan penulis bercita-cita untuk menjadi 3D Artist pada salah satu perusahaan pengembang game. PT. Educa Sisfomedia adalah start up yang bergerak di bidang pengembangan software dan video game yang berfokus kepada edukasi anak anak.

#### **B. TUJUAN**

Tujuan dari kerja praktik ini yaitu membuat asset yang akan digunakan pada video game yang sedang dikembangkan oleh PT. Educa Sisfomedia Indonesia.

#### **C. RUANG LINGKUP**

Penulis ditempatkan di bagian 3D Creation pada pengembangan sebuah video game, di mana penulis melakukan pekerjaan pembuatan asset tiga dimensi menggunakan software Blender.

**D. ASPEK UMUM KELEMBAGAAN**

## 1. Profil Perusahaan

PT. Educa Sisfomedia Indonesia merupakan perusahaan Startup yang fokus pada pengembangan perangkat lunak dan video game. Berlokasi di Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia. PT. Educa Sisfomedia Indonesia memiliki komitmen untuk mengembangkan video game yang mendukung edukasi untuk anak-anak.

## 2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi : Mengembangkan produk edukasi yang bermanfaat bagi masyarakat dengan memanfaatkan teknologi sebagai media utama.

Misi : Menampung talenta-talenta berbakat di bidangnya untuk bersama-sama mewujudkan visi perusahaan.

**E. METODE PENULISAN LAPORAN**

Dalam penyusunan laporan, penulis memperoleh data melalui beberapa metode :

## 1. Metode Pustaka

Metode ini diterapkan dengan cara mencari referensi tentang modeling berbasis 3D dengan Blender.

**F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN**

Susunan sistematika penulisan laporan untuk mempermudah pemahaman laporan ini, maka dibagi dalam beberapa bab :

## a. BAB I PENDAHULUAN

Berisi gambaran umum latar belakangnya pembuatan asset video game berbasis 3D dengan software Blender.

## b. BAB II DASAR TEORI

Berisi dasar-dasar teori yang dijadikan acuan dalam pembuatan asset video game berbasis 3D.

## c. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan teori serta konsep kerja yang didapatkan dari kegiatan Kerja Praktik.

**Laporan Praktik Kerja/Kerja Praktik****BAB 1**

---

## d. BAB IV PENUTUP

Berisi analisis hasil pekerjaan penulis dalam pelaksanaan Kerja Praktik sesuai tema/judul yang diangkat dalam laporan.