BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Pada era globalisasi saat ini teknologi semakin berkembang pesat sehingga kebutuhan masyarakat yang semakin banyak pun dapat terpenuhi dengan semakin mudah. Dari beralihnya era konfensional menuju era digital mempermudah manusia untuk mengaplikasikan sesuatu kedalam wujud yang lebih nyata. Dengan adanya bentuk visual berupa 3 Dimensi dapat membuat ketertarikan seseorang terhadap sebuah perancangan menjadi lebih jelas.

Dari fungsi 3D, terdapat satu fungsi yang spesifik, yaitu fungsi 3D sebagai pemberi informasi, dan informasi yang akan dibahas disini adalah informasi yang berbentuk 3D Modeling. Dalam kehidupan sehari-hari, 3D Modeling telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat pada umumnya. 3D Modeling sendiri dapat kita peroleh dari berbagai media, baik media elektronik maupun media cetak. Namun selama ini 3D Modeling dari media elektroniklah yang mempunyai daya tarik lebih besar bagi masyarakat pada umumnya, bila dibandingkan dengan media cetak. Sebab 3D Modeling mempunyai lebih banyak keunggulan dalam menyampaikan sebuah visual daripada 2D. Dilihat dari sifatnya, 3 dimensi dapat menjelaskan garis besar dari sebuah objek perancangan atau gambar dibandingkan dengan 2 dimensi yang cenderung kaku.

Media 3D ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda

asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Media 3D yang dapat diproduksi dengan mudah adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Media 3D memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Sedangkan kelemahan-kelemahannya adalah: tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan dari kerja praktek itu sendiri adalah:

1. Sebagai sarana menambah informasi tentang sistem kerja dalam suatu organisasi atau perusahaan yang mana dapat digunakan sebagai pengalaman dalam dunia kerja.
2. Memperoleh pengalaman tentang dunia kerja dan memberikan jalan untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja.
3. Untuk memperluan pengetahuan khususnya di bidang 3D dan konsep perancangan grafis.
4. Agar dapat mengetahui dan mempelajari setiap permasalahan di dalam dunia kerja.

5. **1.3 Waktu dan Tempat Kerja Praktek**

Pengajuan surat permohonan pelaksanaan kerja praktek diajukan pada tanggal 29 April, dan pelaksanaan kerja praktek itu sendiri dimulai pada :

Praktek Kerja Lapangan tanggal 1 Mei 2011 sampai dengan 30 Juni 2011 di PT Duta Efwan Adarea.

Tanggal	:	1 Mei 2011 - 30 Juni 2011
Tempat	:	PT. Duta Efwan Adarea
Alamat	:	Jln. Pelanduk No.2 Buah Batu, Bandung
Telp/Fax	:	(022) 731 1221; (022) 917 55517
E-mail	:	Ttr_dutaefwan@yahoo.co.id

Pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan dalam kurun waktu dua bulan.