BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Kemudian mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama kuliah, dan dalam dunia kerja diharapkan penulis mendapatkan umpan balik perkembangan ilmu pengetahuan dari perusahaan maupun melalui jalur pengembangan diri dengan mendalami bidang ilmu tertentu dan aplikasinya. Penulis dalam hal ini ingin mencoba mendalami ilmu 3D Studio Max dan AutoCAD.

3D Studio Max adalah perangkat lunak untuk pembuatan animasi tiga dimensi. Sejak pertama kali dirilis oleh Autodesk, 3D Studio Max menjadi pemimpin aplikasi pembuatan animasi tiga dimensi. Sejak versi ke empat. *Discreet* sebagai penerus, berusaha untuk meluaskan area fungsinya sehingga dapat digunakan untuk membuat animasi bagi Web atau film. Versi 5 yang lebih baru, sudah mengarah kepada perluasan fungsi tersebut, ditunjukkan dengan adanya pengembangan polymodelling, mapping dan beberapa beberapa revisi pada *tools* untuk animasi. *Reactor* sebagai salah satu fitur pada versi tersebut, telah terintegrasi dengan interface 3D Studio Max dan menyediakan *tools* untuk membuat simulasi.

3D Studio Max sering dipergunakan untuk membuat model dan animasi pada bidang Arsitektur dan Desain Interior. Selain itu, banyak pula digunakan di dalam seni digital dan pembuatan game.

AutoCAD adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain gambar teknik, terutama dalam pembuatan gambar desain arsitektur, teknik mesin, maupun konstruksi.AutoCAD adalah salah satu dari banyak perangkat lunak teknik yang dikeluarkan olehAutodesk Inc.

Ciri khas gambar teknik yang terukur dan akurat dapat diwadahi oleh AutoCAD, sehingga kemudian AutoCAD banyak dipergunakan di kalangan teknik. Kelebihan dari perangkat lunak ini adalah kemampuannya dalam pembuatan gambar konstruksi, baik bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

CAD adalah singkatan dari Computer-Aided Design, atau Merancang dibantu komputer. Penggunaan teknologi komputer dalam bidang perancangan, khususnya dalam proses draft¬ing atau pembuatan gambar teknik dan rekayasa. Pada awalnya *software* CADdikembangkan dengan bahasa pemrograman seperti *For-tran*. Namun, dengan kemajuan dari metode Object-Oriented Programming, perubahan besar-besaran dilakukan padaCAD. *Software* CAD modern yang banyak digunakan saat ini dibangun dengan modul utama dari ba¬hasa C dengan API khusus yang dimilikinya sendiri.

Perancang bangunan dengan denah dan perhitungan yang pasti selain itu ada juga yang mengurus denah kelistrikan bangunan dan saluran air. *Software* AutoCad merupakan program yang hampir sama dengan 3ds Max karena sama-sama merancang desain 3D, hanya saja AutoCad sifatnya lebih kepada perhitungan yang akurat dan biasanya dipakai oleh arsitek.

Dengan keilmuan yang di dapat di bidang desain, bisa di terapkan ke dalam arsitektur, yaitu merancang bangunan secara 3D, bahkan dengan keilmuan desain sendiri akan dapat membantu konsumen perusahaan tersebut untuk lebih memahami secara detail sebuah bangunan tersebut dengan cara di animasikan. Kamera tersorot seakan-

akan menjadi mata yang menontonnya saat memasuki rumah dan memperlihatkan tiap sudut rumahnya dan dengan barang-barang interior bisa menambahkan kesan nyata untuk yang melihatnya.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Kerja praktek memiliki beberapa tujuan yang berguna untuk praktikan, diantaranya :

1. Supaya mahasiswa tau dengan dunia kerja dan bisa beradaptasi untuk menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya
2. Menambah wawasan tentang dunia kerja yang sesungguhnya
3. Penulis dapat mempraktekkan ilmu-ilmu yang sudah diajarkan selama masa perkuliahan
4. Mendidik penulis supaya disiplin dan tepat waktu dan mengajarkan penulis untuk bertanggung jawab atas pekerjaan yang diberikan
5. Mulai mengetahui dan mulai menerapkan pofesionalitas kerja

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja peraktek selama kurang lebih 2 (dua) bulan tehitung dari tanggal 26 Maret 2012 Sampai 22 Mei 2012 di **PT. Nusantara Citra Jl. Purwakarta No. 39 Antapani Bandung 4029**. Dalam kurun waktu 2 hari dalam seminggu, yaitu :

- Senin 08.30-16.00
- Selasa 13.00-16.00
- Rabu 08.30-12.00

Tujuan dari kerja praktek sendiri adalah supaya penulis dapat mengenal dan belajar tentang dunia kerja. Selain dari itu tujuan dari pelaksanaan kerja praktek adalah supaya penulis dapat mengaplikasikan

pelajaran yang sudah didapat selama menjadi mahasiswa Desain Komuikasi Visual didalam dunia kerja dan dapat memahami teknis di bidang pekerjaan Desain Komunikasi Visual serta dapat menambahkan wawasan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

KANTOR PT NUSANTARA CITRA KONSULTAN



