

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar merupakan lembaga yang berfokus pada pembinaan dan pelatihan kompetensi dalam bidang animasi, kerajinan, dan seni. Memahami hal ini MSV Studio melakukan kerjasama pada 2022 untuk membuat program Diklat Pelatihan Gerak Animasi 3D guna meningkatkan skill dan keterampilan sumber daya manusia. MSV Studio sendiri adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi, baik 2D atau 3D.

Setelah pelatihan selesai peserta diwajibkan untuk membuat portofolio berupa animasi 3D yang dapat dibuat bersama dengan peserta lain sebagai kelompok. Penulis mengerjakan karya animasi 3D yang berjudul "Jon Jumait", "Jon Jumait" sendiri adalah animasi orisinal yang menceritakan tentang keseharian anak kos yang bernama Jon. Dalam animasi tersebut terdapat scene "Way to ATM" yang memiliki berbagai gerakan kompleks seperti gerakan motor dan karakter yang berputar, gerakan kamera yang mengikuti karakter Jon ketika berlari, dan gerakan Jon yang terjatuh saat berlari. Untuk memudahkan pemahaman animator di scene tersebut, penulis membuat sebuah animatic dengan adegan tersebut.

Untuk mendapatkan animatic yang mudah dimengerti, penulis menggabungkan antara 2D dan 3D melalui fitur dari aplikasi 3D Blender yaitu Grease Pencil. Dengan menggunakan fitur tersebut penulis dapat menggerakkan kamera, asset dan Grease Pencil dalam bidang 3D dengan bebas sehingga penulis dapat menciptakan animatic dengan gerakan yang dinamis dan mudah dipahami.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka penulis menggunakan fitur Grease Pencil yang ada di Blender. Maka dari itu penulis mengambil judul "**Implementasi Blender Grease Pencil Dalam Pembuatan Animatic Untuk Animasi 3D "Jon Jumait" Pada Scene "Way to ATM" Menggunakan Blender 3.0.0**"

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah yang akan dipecahkan yaitu bagaimana **Mengimplementasikan Blender Grease Pencil Dalam Pembuatan Animatec Untuk Animasi 3D “Jon Jumait” Pada Scene “Way to ATM” Menggunakan Blender 3.0.0**

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan tersebut, dapat dirumuskan agar hasil pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci yaitu sebagai berikut :

1. *Scene* digunakan adalah *scene* yang bernama “Way to ATM”.
2. Versi Blender yang digunakan penulis dalam proses pembuatan Animatec adalah versi 3.0.0.
3. Yang diukur adalah kejelasan dari penyampaian gerakan dalam animatec.
4. Pengukuran dilakukan oleh artis ahli dari MSV

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat Animasi 3D berjudul “Jon Jumait”.
2. Untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.