

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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

Di akhir pelatihan gerak 3D animasi, Mentor menyuruh peserta untuk membuat kelompok guna membuat portofolio berupa 3D Animasi yang dibuat bersama dengan kelompok. Penulis mengerjakan karya 3D Animasi yang berjudul "The Ant and The Big Sugar", "The Ant and The Big Sugar" adalah film animasi 3D orisinal yang menceritakan tentang semut yang penyendiri yang ingin meminta bantuan kepada semut lain untuk diajak bekerjasama membawa gula besar yang ia temukan. Di dalam animasi tersebut terdapat Tiga simulasi yaitu simulasi pada jendela di dapur, simulasi gula yang pecah berkeping keping, dan botol yang jatuh.

Untuk memperoleh ketajaman cerita dan memperindah suasana cerita, Penulis menggabungkan simulasi 3D yaitu simulasi NCloth, Rigid Body, dan Shatter dengan menggunakan menu FX di perangkat lunak Autodesk Maya 2019. Maka dari latar belakang diatas penulis mengambil judul "Pembuatan Simulasi Pada Film Animasi 3D "The Ant and The Big Sugar"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan permasalahan yakni, bagaimana **Pembuatan simulasi 3D dalam film animasi 3D "The Ant and The Big Sugar"?**

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan tersebut, penelitian ini akan memiliki beberapa Batasan masalah, yaitu :

1. Membahas 3D simulasi pada film animasi 3D "The Ant and The Big Sugar"
2. Hanya tahap produksi animasi 3D "The Ant and The Big Sugar"
3. Aplikasi yang digunakan adalah Autodesk Maya 2019
4. Pengukuran dilakukan oleh Artist ahli dari MSV
5. Menggunakan Simulasi *NCloth, Rigid Body, Shatter*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa Tujuan penelitian yaitu :

1. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui proses pembuatan simulasi pada film animasi 3D "The ant and the big sugar"
2. Menyelesaikan tugas skripsi.