

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada bulan April sampai Maret tahun 2022 lalu, MSV Studio dan BDI Denpasar bekerjasama dalam menyelenggarakan program diklat animasi 3D. Program tersebut bertujuan untuk mempersiapkan pesertanya agar dapat bergabung dengan industri animasi, serta memberikan pengalaman dan pengetahuan yang berguna bagi mereka dalam mengembangkan keterampilan animasi 3D.

MSV Studio adalah sebuah perusahaan produksi animasi yang memiliki tim profesional yang berpengalaman di industri animasi baik 2D maupun 3D. Sedangkan BDI Denpasar adalah sebuah lembaga pendidikan yang memiliki fokus pada industri animasi dan teknologi. Lembaga ini menawarkan fasilitas dan program berkualitas untuk membantu meningkatkan kemampuan dan pengetahuan peserta dalam industri animasi dan teknologi.

Dalam program diklat animasi 3D ini, peserta dilatih secara intensif selama satu bulan untuk menganimasikan karakter 3D menggunakan Autodesk Maya. Setelah kegiatan pelatihan, peserta program ini ditugaskan membuat sebuah karya animasi 3D secara berkelompok. Tugas tersebut memerintahkan mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapatkan selama program diklat tersebut. Dari tugas ini, kelompok penulis membuat sebuah karya animasi 3D yang berjudul "Jon Jumait".

Dalam proses pembuatan animasi "Jon Jumait", terdapat beberapa shot yang membutuhkan karakter untuk berinteraksi dengan suatu objek. Di rancangan storyboard, beberapa shot terdapat aksi karakter seperti mengambil, menarik, menaiki, dan meletakkan benda. Melihat itu, penulis sebagai animator pada proyek ini mempelajari teknik interaksi objek pada karakter yang kemudian akan di implementasikan pengetahuan tersebut ke produksi animasi ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan menjelaskan bagaimana

teknik interaksi objek pada karakter dalam karya animasi 3D yang bersama kelompok penulis buat. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mengambil judul **"Implementasi Teknik Interaksi Objek Pada Karakter Dalam Pembuatan Animasi 3D "Jon Jumait"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah di sampaikan, maka dapat dirumuskan suatu masalah yang akan di pecahkan yakni, *Bagaimana Mengimplementasikan Teknik Interaksi Objek Pada Karakter Dalam Pembuatan Animasi 3D "Jon Jumait" Menggunakan Autodesk Maya 2023.*

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas agar tidak melebar pembahasannya. Maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan lebih terperinci sebagai berikut :

1. Divisi yang dikerjakan adalah produksi animasi.
2. Objek yang di animasikan adalah karakter Jon Jumait.
3. Shot yang akan di bahas adalah scene "Introduction" pada shot 02 sampai shot 03, dan scene "Going Out" pada shot 17.
4. Tolak ukur keberhasilan dilihat dari karakter yang berhasil membuat kendali atas objek yang dia interaksikan.
5. Evaluasi hasil oleh animator senior berpengalaman.
6. Aplikasi yang digunakan adalah Autodesk Maya 2023.
7. Implementasi teknis menggunakan Contrain, Parent.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan yang dapat tercapai melalui penyusunan penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat animasi Jon jumait.
2. Membantu divisi produksi animasi guna menyelesaikan animasi Jon Jumait.

3. Untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai dokumentasi implementasi teknik interaksi objek terhadap karakter dalam animasi 3D.
2. Menyediakan bahan pembelajaran dan referensi dalam animasi 3D maupun dalam pembuatan karya tulis lain.

