

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

BDI Denpasar adalah lembaga pendidikan yang dibuat oleh pemerintah untuk berfokus mencari SDM yang memiliki kualifikasi dan kualitas yang baik dalam bidang kreatif terlebih lagi bidang animasi. Lembaga tersebut seringkali menyelenggarakan pelatihan atau diklat dibidang animasi demi mendapatkan SDM yang mumpuni untuk terjun ke dunia industri. BDI Denpasar sendiri dalam melaksanakan diklat telah bekerja sama dengan MSV Studio untuk mencari dan menyeleksi SDM yang berkualitas. Dalam program ini, mahasiswa dilatih secara intensif oleh mentor dari MSV Studio mengenai animasi 3D.

Setelah pelatihan selesai, mahasiswa ditugaskan untuk membuat sebuah karya animasi 3D secara berkelompok. Kelompok dari penulis memutuskan membuat animasi 3D berjudul "The Ant & The Big Sugar" yang bercerita tentang kehidupan semut-semut yang mengalami kesulitan dalam suatu konflik permasalahan. Animasi ini membutuhkan beberapa karakter semut dan beberapa asset guna membangun suasana yang meyakinkan penonton dalam penyajian cerita animasi "The Ant & The Big Sugar".

Tahapan animasi sendiri dalam produksi film animasi 3D adalah tahapan dimana karakter 3D yang telah ditentukan tersebut dengan mengatur gerakan dan ekspresi pada karakter menggunakan *software* animasi oleh *animator* sehingga menciptakan gerakan yang dapat dinikmati oleh penonton. Didalam film animasi tersebut, ada beberapa gerakan dari karakter semut yang sedang melakukan aktivitas seperti berinteraksi, berjalan, gotong-royong, mendorong, dan terjatuh.

Dalam proses produksi animasi "The Ant & The Big Sugar", dalam divisi animasi adalah divisi yang paling memakan waktu yang cukup lama dan tenaga dikarenakan shot film yang cukup banyak. Dibalik itu, penulis memiliki ketertarikan tersendiri dalam tahap produksi animasi sehingga penulis memutuskan untuk mengambil judul **"PEMBAHASAN ANIMASI**

KARAKTER 3D “THE ANT & THE BIG SUGAR”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dirumuskan sebuah permasalahan yang akan dibahas, yakni **Bagaimana langkah pembuatan animasi karakter 3D pada film The Ant & The Big Sugar agar dapat dinikmati oleh penonton.**

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. Pembahasan animasi dalam produksi film animasi The Ant & The Big Sugar.
2. Prinsip animasi yang digunakan sebagai pedoman dalam produksi film animasi The Ant & The Big Sugar meliputi Squash dan stretch, Anticipation, Staging, Straight ahead action dan pose to pose, Follow through dan overlapping action, Slow in dan slow out, Arc, Secondary action, Timing, Exaggeration, Solid drawing, Appeal.
3. Segmentasi film ini untuk segala usia.
4. Film bergenre fable.
5. Pengujinya adalah supervisor produksi MSV Studio, pengujian meliputi beta testing.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penciptaan skripsi ini, yaitu menghasilkan sebuah film 3D animasi berjudul “The Ant & The Big Sugar” yang menceritakan semut yang saling bahu-membahu untuk mencapai tujuan bersama dan tentunya dapat menjadi tontonan atau sarana hiburan bagi masyarakat dari segala usia.