

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. Disini penulis berkesempatan menjadi pembuat modeling asset tiga dimensi (*modeler*). Sebagai *modeler*, penulis harus dapat memenuhi kebutuhan film animasi berupa beberapa karakter semut dan beberapa asset guna membangun suasana yang meyakinkan penonton dalam penyajian cerita animasi "The Ant & The Big Sugar".

Pada proses produksi animasi "The Ant and The Big Sugar", semut dipilih menjadi karakter utama dalam animasi ini. Dikarenakan semut memiliki anatomi antena dan abdomen yang unik, maka diperlukan base mesh terlebih dahulu untuk menjadi acuan dalam pembuatan modelingnya. Base mesh berfungsi sebagai acuan untuk pembentukan topologi baru yang disesuaikan dengan anatomi tubuh semut. Terdapat salah satu fitur yang tersedia dalam *software* Autodesk Maya bernama *Quad Draw*, yang dimana *Quad Draw* ini dapat digunakan untuk membuat, mengubah ataupun merevisi topologi dengan sangat mudah dan kompleks karena kendali penuh sepenuhnya dipegang oleh *modeler*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memiliki ketertarikan

tersendiri terhadap proses pembuatan modeling karakter semut. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “PEMBAHASAN MODELING KARAKTER SEMUT DALAM ANIMASI 3D “THE ANT AND THE BIG SUGAR”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dirumuskan sebuah permasalahan yang akan dibahas yaitu ; *Bagaimana langkah pembuatan modeling karakter dalam film animasi The Ant and The Big Sugar*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas agar tidak melebar pembahasannya. Maka penulis membatasi lingkup pembahasan menjadi beberapa point sebagai berikut:

1. Pembuatan modeling karakter pada film animasi The Ant and The Big Sugar
2. Mengidentifikasi bentuk modeling karakter semut
3. Penulis hanya memfokuskan pada proses modeling karakter semut
4. Penulis hanya membahas pada bentuk tubuh modeling karakter semut
5. Pengujian dilakukan oleh ahli modeling dari MSV Studio

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menunjukkan *workflow* pembuatan Modeling karakter pada produksi film animasi The Ant and The Big Sugar
2. Untuk Menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi