

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balai Diklat Industri Denpasar merupakan lembaga yang berfokus pada pelaksanaan pendidikan dan pelatihan bagi sumber daya manusia. Pada tahun 2023 dilaksanakan diklat animasi tiga dimensi yang merupakan kerja sama MSV Studio dengan Balai Diklat Industri Denpasar. Tujuan dari diselenggarakan program diklat animasi tiga dimensi ini adalah untuk menciptakan tenaga kerja industri siap kerja. Diklat ini dilaksanakan di Balai Diklat Industri Denpasar pada tanggal 24 Januari 2023 sampai 20 Februari 2023. Diklat animasi tiga dimensi ini mempelajari dan mempraktikkan materi tentang prinsip-prinsip dasar animasi.

Setelah diklat selesai dilaksanakan peserta kembali ke MSV Studio untuk membuat portofolio dan karya animasi tiga dimensi yang dapat dikerjakan secara berkelompok. Penulis mengerjakan karya animasi tiga dimensi yang berjudul *Gelma the Little Girl*. *Gelma the Little Girl* sendiri adalah animasi orisinal yang menceritakan gadis kecil bernama Gelma yang hanya tinggal dengan ibunya serta memiliki boneka kesayangan bernama Tebi yang merupakan hadiah dari mendiang ayahnya sewaktu ulang tahun. Dalam animasi tersebut membutuhkan karakter ibu yang biasa disebut *Gelma's Mom* yang diperlukan agar visual yang disajikan dapat menggambarkan isi cerita dari animasi *Gelma the Little Girl*.

Pada tahap *modeling* karakter *Gelma's Mom* terdapat ciri khusus rambut yang dikuncir ke belakang dan meninggalkan sisa di dua sisi depan wajah serta *apron* yang mengitari pinggangnya. Melihat adanya kebutuhan model karakter yang diminta seperti dari konsep, maka diperlukan adanya *modeling* yang lebih detail di bagian rambut dan *apron* dari karakter *Gelma's Mom*. Pada bagian rambut dan *apron* akan diperlukan *rigging swing bones* atau tulang ayun yang dapat memberikan gerak seperti mengayun pada rambut dan *apron*. maka

dari itu penulis mengambil judul “ **Pemodelan Karakter 3D Gelma’s Mom pada Film Animasi 3 Dimensi *Gelma the Little Girl*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu Bagaimana **Pemodelan Karakter 3D Gelma’s Mom Pada Film Animasi 3 Dimensi *Gelma the Little Girl***.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan diatas dan agar hasil pembahasan lebih terperinci dan tidak melebihi batasan. Penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Pembahasan *modeling* karakter tiga dimensi Gelma’s Mom pada animasi tiga dimensi *Gelma the Little Girl*.
2. Karakter tiga dimensi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan animasi *Gelma the Little Girl*.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 3D dan ahli industri dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah 3D model, tekstur , dan *rig*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan karya ilmiah yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat *project* portofolio animasi tiga dimensi berjudul *Gelma the Little Girl*.
2. Menerapkan teknik *modeling*, *teksturing* dan *rigging* pada karakter *Gelma’s Mom* untuk animasi *Gelma the Little Girl*.
3. Membantu proses salah satu syarat kelulusan.