

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balai Diklat Industri Denpasar adalah sebuah lembaga yang bertanggung jawab menyelenggarakan program pendidikan dan pelatihan bagi tenaga kerja industri. Balai Diklat Industri Denpasar mengadakan program yang disebut Diklat *3 in 1* mencakup pelatihan, pemberian sertifikat kompetensi, serta bantuan dalam penempatan kerja. MSV studio adalah salah satu perusahaan terbesar yang memproduksi animasi di Indonesia. Balai Diklat Industri Denpasar pada awal tahun 2023 bekerjasama dengan MSV Studio dalam melaksanakan Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D.

Setelah Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D selesai, peserta pelatihan diberikan tugas akhir membuat animasi pendek berdurasi maksimal 5 menit dengan dibimbing langsung oleh MSV Studio. Bersama dengan tim membuat animasi berjudul "Solved". Animasi "Solved" merupakan film animasi pendek karya Setsuna Production, bercerita tentang perjalanan karakter 3D "Bocil Okke" yang dapat hidup ke dunia nyata dan hendak menyelesaikan kecacatan *rigging* pada anggota tubuhnya.

Karakter utama pada animasi "Solved" yaitu "Bocil Okke" memiliki *style* 3D *cartoon* yang kontras dengan latar tempat pada animasi. *style* 3D *cartoon* pada karakter digunakan untuk memberikan kesan fantasi saat karakter keluar ke dunia

nyata. *Polygonal modeling* dengan teknik *sculpting* memiliki hasil menyerupai pahatan dan sering digunakan dalam pemodelan organik sehingga memudahkan penulis memvisualisasikan *style 3D cartoon* dalam pembuatan karakter utama.

Berdasarkan latar belakang tersebut, karakter utama sangat berperan dalam menyampaikan cerita pada animasi “Solved”. Sehingga diperlukan pembuatan aset karakter 3D “Bocil Okke” yang memiliki *style 3D cartoon* dengan ciri khas tersendiri. Oleh karena itu, diangkatlah judul “Rancang Bangun Aset Karakter 3D “Bocil Okke” pada Film Animasi “Solved””.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yang didapat yaitu: “Bagaimana merancang bangun aset karakter 3D “Bocil Okke” pada film animasi “Solved”?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berfokus pada pembuatan karakter “Bocil Okke” dalam film animasi “Solved”
2. Menggunakan Software Blender 3.3 dalam *modeling* hingga *rigging* karakter
3. Modeling yang digunakan diluar ekspresi mulut karena konsep cerita yang didesain karakter tidak memiliki mulut.
4. Membahas pembuatan karakter “Bocil Okke” yang memiliki tahap

modeling, texturing, dan rigging.

5. Pengujian berdasarkan pendekatan standar industri dan dievaluasi oleh *supervisor MSV Studio.*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat portofolio animasi 3D berjudul "Solved"
2. Untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.

