

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

BDI Denpasar dan MSV Studio melakukan kerja sama yaitu mengadakan Diklat 3 in 1 Program Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D. Sebelum melakukan pembahasan lebih lanjut mengenai program tersebut mari kita bahas terlebih dahulu tentang BDI Denpasar dan MSV Studio. BDI Denpasar adalah lembaga pendidikan kreatif yang didirikan oleh pemerintah untuk melakukan kegiatan untuk mengembangkan skill kompetensi dibidang ekonomi kreatif. Sementara itu, MSV (Mataram Surya Vision) Studio adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi 2d dan 3d, salah satu contoh animasi yang telah mereka hasilkan ialah "Battle of Surabaya".

Program Pelatihan pembuatan Gerak Animasi 3D merupakan pelatihan yang dilakukan bagi mahasiswa untuk mempelajari 12 prinsip dasar animasi 3D. Setelah menyelesaikan Program Pelatihan Gerak Animasi 3d, mahasiswa diminta membuat *project* portfolio berupa video animasi pendek orisinal. Penulis disini mendapatkan pekerjaan untuk membuat *environment* pada *project* animasi tersebut. Penulis disini menggunakan software blender dan substance painter untuk mengerjakan *project* ini.

Dalam Pembuatan *project* animasi pendek 3d "Solved", *environment* merupakan salah satu unsur yang penting dalam pembuatan animasi 3d, *environment* merujuk pada semua elemen yang membentuk dunia di mana karakter dalam animasi tersebut hidup, bergerak, dan berinteraksi dengan unsur-unsur lainnya. Proses pembuatan lingkungan 3d melibatkan pembuatan model objek asset 3d, Hal ini memungkinkan penonton untuk merasakan perspektif dan ruang yang lebih luas dalam animasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka penulis mengangkat pembahasan mengenai "Perancangan dan pembuatan 3d *environment* pada animasi "Solved".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas adalah tentang, **Perancangan dan pembuatan 3d pada animasi “Solved”**

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Film animasi 3D “Solved” berdurasi kurang lebih lima menit dan video .mp4 dengan resolusi 1280 x 720 pixel 24 FPS.
2. Teknik yang digunakan adalah *primitive modelling (solid geometry modelling)* dan *PBR texture*
3. Aplikasi yang digunakan adalah Substance painter versi 8.1.0 dan Blender versi 3.4
4. Divisi yang dikerjakan hanya merupakan *modelling* dan *lighting* saja.
5. Pengujian dilakukan dan evaluasi dilakukan oleh supervisor MSV Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud serta tujuan dalam penyusunan penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pembuatan *environment* pada animasi 3d “Solved”
2. Memberikan pemahaman tentang perancangan dan pembuatan *environment* 3d dalam penerapannya untuk membuat animasi 3d.
3. Membuat project portfolio animasi 3D berjudul “Solved”