

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar merupakan lembaga pelatihan kompetensi di bidang industri animasi, industri *software* dan konten, promosi dan pemasaran industri kreatif, *programming* dan *design*, serta industri kerajinan dan *design*. Dalam periode Januari sampai Februari 2023 MSV Studio bekerjasama dengan Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar membuat program Diklat Pelatihan Gerak 3D Animasi untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan mahasiswa. MSV Studio merupakan salah satu perusahaan animasi 2D dan 3D terbesar di Indonesia. MSV Studio memproduksi film animasi, iklan, serial televisi *genre* anak dan keluarga.

Pasca pelatihan, MSV Studio menugaskan mahasiswa untuk membuat *project* akhir berupa animasi 3D secara berkelompok. Tim produksi membuat animasi 3D orisinal yang berjudul "Solved", animasi 3D "Solved" menceritakan tentang perjalanan karakter 3D "Bocil Okke" yang dapat hidup ke dunia nyata dan hendak menyelesaikan masalah pada anggota tubuhnya yang belum sempurna. Teknik pengambilan gambar menggunakan *low angle* untuk memvisualisasikan karakter "Bocil Okke" terlihat lebih kecil daripada benda disekitarnya.

Pergerakan kamera diperlukan untuk membangun suasana dramatik dan menunjukkan sudut pandang karakter dalam sebuah *shot* video pada animasi "Solved". Penulis menggunakan Software Blender 3.4 untuk mengatur pergerakan kamera. Penulis berharap hasil karya tulis ini selain untuk dokumentasi dalam pembuatan animasi, juga diharapkan dapat menjadi referensi dan pembelajaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka disimpulkan perumusan permasalahan yakni, bagaimana **mengimplementasi teknik *compositing digital camera* pada animasi 3D “Solved”?**

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembahasan berfokus dalam penerapan *digital camera* pada *scene* “Bocil Okke” di animasi 3D “Solved”.
2. Penggunaan Software Blender 3.4 dan Adobe Premiere 2019 dalam membuat pergerakan kamera dan menggabungkan *shot*.
3. Penulis hanya membahas proses *compositing digital camera* yang memiliki tahap penempatan kamera dan pergerakan kamera sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.
4. Pengujian dilakukan dan evaluasi dilakukan oleh supervisor MSV Studio.
5. Film animasi 3D “Solved” berdurasi kurang lebih lima menit dan video .mp4 dengan resolusi 1280 x 720 pixel 24 FPS.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui proses pembuatan gerak kamera pada animasi 3D “Solved”.
2. Memecahkan *digital camera* pada animasi 3D “Solved”
3. Menyelesaikan tugas akhir skripsi.