

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Balai Diklat Industri Denpasar adalah sebuah institusi pendidikan dan pelatihan industri yang berbasis di Denpasar, Bali, Indonesia. BDI Denpasar mempunyai tugas melaksanakan pendidikan dan pelatihan bagi sumber daya manusia industri. Pada tahun 2022, BDI Denpasar bekerja sama dengan MSV Studio dalam melaksanakan pendidikan pelatihan. MSV Studio sendiri merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi, baik animasi 2D dan animasi 3D.

Setelah mendapat pendidikan serta pelatihan, penulis mengerjakan karya animasi 3D yang berjudul "Jon Jumait", "Jon Jumait" merupakan karya orisinal yang bercerita tentang kehidupan anak kos yang bernama Jon. Dalam animasi tersebut terdapat aset motor yang harus memasuki tahap *texturing*, dalam proses *texturing* penulis memberikan warna dan detail pada aset motor, supaya hasil visual akan terlihat sesuai dengan keinginan.

Tahap *Texturing* merupakan salah satu tahap penting yakni proses memberikan tekstur pada model 3D untuk menambah realisme dan kesan visual yang lebih baik. *Software* seperti Adobe Substance 3D Painter digunakan untuk mengolah dan memasang tekstur pada model 3D. Kemampuan untuk memasang tekstur yang tepat dan realistis adalah komponen penting dalam proses pembuatan animasi 3D yang profesional.

Bedasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka penulis memanfaatkan fitur layer yang telah tersedia di Adobe Substance 3D Painter. Maka dari itu penulis mengambil judul **"Penerapan Fitur Layering dalam Pembuatan Texture Aset 3D Motor untuk Animasi 3D "Jon Jumait" Menggunakan Adobe Substance 3D Painter Versi 8.1.0"**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yang akan dipecahkan yaitu, **Bagaimana penerapan fitur layering dalam pembuatan texture aset 3D motor untuk animasi 3D 'Jon Jumait' menggunakan Adobe Substance 3D Painter versi 8.1.0?**

## 1.3 Batasan Masalah

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

1. Model 3D merupakan model motor yang sudah dibuat, dan merupakan aset dari animasi pendek "Jon Jumait".
2. Penulis hanya memfokuskan pada proses teksturing.
3. Penulis menggunakan aplikasi Adobe Substance 3D Painter versi 8.1.0 dan Blender untuk proses pembuatan tekstur.
4. Yang diukur adalah segi kualitas dari *texture* pada model 3D motor.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memperkenalkan teknik proses pembuatan tekstur pada masyarakat luas.
2. Untuk membantu dalam pemahaman tentang tekstur, warna, serta komposisi.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Kemampuan untuk menambahkan detail-detail kecil dari model yang sudah ada.
2. Meningkatkan efisiensi produksi dari industri animasi.

### 1.5 Maksud dan Tujuan Penulisan

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

1. Membuat *project* portofolio animasi 3D berjudul “Jon Jumait”.
2. Untuk menyelesaikan tugas skripsi.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan pembaca untuk memahami penyusunan skripsi ini. Berikut adalah ringkasan dari masing – masing bab:

**BAB I PENDAHULUAN**, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, maksud dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penulisan

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**, berisi analisis, kebutuhan, serta perancangan yang akan dicapai.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam proses *texturing*

**BAB V PENUTUP**, berisi kesimpulan dan saran yang dapat penulis rangkum selama proses penelitian