

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balai Diklat Industri Denpasar merupakan sebuah lembaga pengembangan pendidikan dan pelatihan dalam bidang industri kreatif dengan berbasis spesialisasi dan kompetensi dalam bidang animasi. Dan MSV Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada industri animasi 2D ataupun 3D. BDI Denpasar bekerja sama dengan MSV Studio mengadakan pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D.

Setelah mengikuti pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D, mahasiswa ditugaskan untuk membentuk kelompok dan membuat karya animasi 3D. Kelompok dari penulis membuat karya animasi berjudul "Jon Jumait" yang bercerita tentang kehidupan anak kos bernama Jon dan berbagai permasalahan yang harus dilalui dalam kehidupannya. Dalam animasi tersebut membutuhkan banyak asset 3D yang diperlukan agar hasil visual yang disajikan dapat menggambarkan isi cerita dari animasi "Jon Jumait".

Pada proses produksi animasi "Jon Jumait", asset 3D merupakan salah satu bagian penting dalam meningkatkan kualitas visual dan memudahkan penyampaian cerita. *Software* Blender dapat digunakan mulai dari modeling asset hingga proses *rendering*, dengan kemampuan untuk melakukan pemodelan asset 3D secara cepat dan menghasilkan kualitas yang sesuai dengan standar animasi 3D. Salah satu fitur yang sangat berguna dalam Blender adalah *modifier subdivision surface*. *Modifier* ini memungkinkan penulis untuk dengan mudah meningkatkan kualitas visual dari model asset 3D dengan menciptakan permukaan yang lebih halus, mengurangi sudut tajam, dan memperbaiki topologi objek secara otomatis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memanfaatkan fitur *modifier* yang telah tersedia di *software* Blender. Oleh karena itu, penulis mengambil judul **"Implementasi Modifier Subdivision Surface Pada Modeling Aset Anmasi 3D "Jon Jumait" Menggunakan Software Blender 3.2"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu Bagaimana **Implementasi Modifier Subdivision Surface Pada Modelling Aset Anlmasi 3D “Jon Jumalt” Menggunakan Software Blender 3.2.**

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pembahasan penerapan *modifier Subdivision Surface* dalam modeling aset animasi 3D.
2. Penulis hanya menggunakan *software* Blender 3.2 untuk proses modeling aset 3D.
3. Aset 3D yang dibuat sesuai dengan kebutuhan animasi "Jon Jumait".
4. Modeling 3D yang akan diaplikasikan *modifier Subdivision Surface* sudah memiliki topologi yang sesuai.
5. Pengujian dilakukan oleh ahli modeling dari MSV studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan yang dapat tercapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan *modifier subdivision surface* pada pembuatan modeling aset 3d animasi JON JUMAIT.
2. Untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.