

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah sebuah kumpulan gambar yang disatukan untuk menciptakan sebuah gerakan. Dalam penggunaan komputer, dalam penciptaannya gambar akan dikumpulkan dalam layer per layer. Animasi terbagi menjadi 2 jenis yaitu animasi 2D dan 3D. Hal paling utama yang membedakan antara animasi 2D dan 3D ialah terletak pada kualitas tampilan yang ditawarkan. Pada animasi 3D proses modeling merupakan salah satu proses paling awal dan penting dalam produksi animasi 3D.

MSV Studio merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang animasi, adapun BDI Denpasar merupakan pusat tempat yang biasanya melatih SDM industry salah satunya pada bidang animasi. Pada program kali ini penulis ikut serta dalam diklat animasi 3D yang mengharuskan penulis mengerjakan project atau tugas akhir membuat film animasi 3D berjudul "Rendering". Pada proses pembuatan animasi 3D tidak lepas dari proses awal yaitu modeling untuk menghasilkan model yang nantinya akan di tentukan hasil dari proses berikutnya.

Film animasi berjudul "rendering" menceritakan seorang mahasiswa bernama mahes sedang mengerjakan Tugas akhirnya yang hampir selesai namun tertidur dan bertemu dengan makhluk aneh dalam mimpinya sampai dia terbangun ketika akhirnya rendernya selesai. Penulis melakukan modeling Monster laut dan robot yang akan mengejar dan memakan mahes dalam mimpinya. Pada proses modeling robot penulis menggunakan Teknik hard surface modeling. Pada tahap awal penulis melakukan blocking kemudian menambahkan beberapa blocking kecil agar bentuk awal dapat lebih terlihat dan memastikan bentuk dari siluet tidak jauh dari konsep awal supaya hasil modeling dapat menghasilkan bentuk dan poly yang rapi untuk proses UV mapping, texturing, rigging, sampai Animating. Untuk bagian Robot penulis menambahkan beberapa elemen kecil agar terlihat memiliki detail

serta tangan yang berbentuk seperti gurita, pada model Monster laut penulis memberikan aspek aspek yang mendukung agar penampilan terlihat meyeramkan dan ganas seperti mata yang besar, bentuk badan yang aneh, serta gigi yang tajam dan besar. mengabungkan beberapa hal tersebut tidaklah mudah dan terdapat tantangan tersendiri dalam modeling untuk mendukung model agar terlihat lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menggunakan pembahasan Modeling pada film Rendering pada saat melakukan internship atau magang pada perusahaan MSV Studio. Maka dari itu penulis mengambil judul "pembuatan karakter 3d monster laut dan robot" pada animasi berjudul "rendering".

#### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka masalah yang ingin diselesaikan adalah :

1. Bagaimana membuat model yang sesuai untuk kebutuhan film animasi berjudul rendering ?

#### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk hasil penelitian analisis dan perancangan yang lebih terarah, maka dibuat batasan variabel, berikut :

1. Objek penelitian menggunakan Asset dari film animasi 3d berjudul "rendering" berupa Robot dan Monser laut.
2. menggunakan aplikasi Autodesk Maya, Blender dan ZBrush.
3. Pengukuran dilakukan oleh SPV Perusahaan MSV Studio.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas dapat di paparkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Membuat model yang sesuai dengan kebutuhan animasi 3d berjudul "rendering"
2. Untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan teknik modeling pada film animasi 3d berjudul "rendering".
3. memenuhi tugas akhir magang di MSV.