

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

3D modelling adalah proses seni menciptakan representasi tiga dimensi dari karakter menggunakan perangkat lunak khusus. Ini melibatkan pembentukan struktur dasar karakter dengan manipulasi *polygon*, *edges*, dan *vertices*, diikuti oleh desain anatomi, ekspresi wajah, dan elemen visual lainnya. Tahap *texturing* dapat diterapkan untuk menambahkan warna dan tekstur pada karakter, sementara *rigging* memungkinkan karakter untuk bergerak dan diekspresikan secara animatif. Pemodelan karakter 3D memiliki peran penting dalam industri perfilman, animasi, dan permainan video, membuka peluang untuk menciptakan karakter yang realistis dan menarik secara visual.

Film 3D animasi modern membutuhkan karakter yang kompleks dan realistis untuk menghadirkan cerita dengan baik. Salah satu tantangan utama dalam produksi film animasi adalah menciptakan karakter yang mampu berinteraksi dengan lingkungan dan karakter lainnya dengan alami. Elenora adalah tokoh utama dalam film "Elenora and The Flower of Life," digambarkan sebagai seorang remaja yang penuh tekad. Dalam usahanya untuk menyembuhkan neneknya yang sedang sakit, Elenora memulai pencarian ke dalam hutan belantara untuk menemukan Bunga Kehidupan, sebuah perjalanan panjang yang membawa penonton melalui petualangan magis dan penuh tantangan yang menguji keteguhan hati sang karakter.

Perancangan karakter tidak hanya mencakup aspek fisik karakter, tetapi juga melibatkan pengembangan kepribadian dan ekspresi wajah karakter yang relevan dengan narasi film. Dengan menggunakan teknologi tiga dimensi, penulis membuat model karakter menggunakan teknik *modelling*, *sculpting*, *texturing*, dan *rigging*. Karakter Elenora menggunakan konsep fantasi magis sehingga dari pakaian dan properti yang digunakan harus disesuaikan dengan temanya. Elenora diwujudkan sebagai seorang remaja dengan ciri fisik mata biru yang mencolok dan rambut ikal terikat. Karakter Elenora menggunakan kostum petualang, lengkap

dengan sebuah tongkat magis yang terbuat dari ranting pohon dan dihiasi dengan kelopak bunga yang mampu bersinar. Oleh karena itu, proses pembuatan karakter Elenora memerlukan teknik *modelling* yang baik dan *rigging* yang detail untuk memudahkan dalam penganimasian karakter.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis akan mengimplementasikan teknologi tiga dimensi untuk membuat model karakter Elenora pada film animasi "Elenora and The Flower of Life". Penulis menggunakan software Zbrush untuk kebutuhan *sculpting*, software Maya untuk *modelling* dan *rigging*, disertai dengan software 3D Substance Painter untuk kebutuhan *texturing*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: **Bagaimana perancangan dan pembuatan karakter Elenora pada film 3D animasi "Elenora and The Flower of Life".**

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian berupa karakter Elenora dalam bentuk 3 dimensi.
2. Pembahasan penelitian ini hanya berfokus pada *modelling*, *texturing*, dan sedikit membahas rig untuk pengujian karakter.
3. Penelitian dilakukan untuk menguji kualitas model karakter 3D "Elenora" yang diuji oleh ahli dari pihak MSV Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Sebagai syarat untuk menuntaskan pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Penulis mampu menerapkan ilmu tentang *modelling*, *texturing*, *rigging* yang didapat selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.