

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Polygonal modeling adalah pembuatan model objek dengan memanfaatkan *vertices* (vertex/titik), yang jika digabungkan akan membentuk sebuah *edge* (garis), dan jika disambungkan dengan *edge* lain akan membentuk sebuah *face* (bidang). Dengan menggabungkan *vertex*, *edge*, dan *face* akan membentuk sebuah bidang objek yang dapat dibentuk menjadi sebuah objek utuh yang kita perlukan. Dengan teknik ini dirasa sesuai dengan kebutuhan penulis untuk membuat karakter yang akan digunakan dalam pembuatan sebuah video animasi.

Parama Creative merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah membuat beberapa karya seperti iklan Layanan Masyarakat Penipuan dan Motion Grafis Informasi SIPENCATAR. Parama Creative juga ikut andil dalam membuat program pencangkakan intelektual properties, dimana program ini berisikan mahasiswa angkatan 2018-2019. Dalam program ini penulis berkesempatan membuat modeling karakter 3D dalam *scene Jungle* pada video *Remake Jingle Amikom*. Karakter 3D yang dimaksud adalah monster Trolls, dimana monster Trolls ikut bergerak seiring seorang wanita berjalan sambil menyanyikan jingle Amikom yang ditemani oleh beberapa serangga. Pada proses pembuatan video terdapat beberapa tahapan yang dilalui seperti perencanaan konsep, pembuatan karakter 3D, dan pengaplikasian tekstur dengan menggunakan aplikasi Blender. Dengan beberapa tahapan tersebut, penulis menghadapi tantangan dalam menghadirkan beberapa karakter yang disesuaikan dengan tema Jungle serta dirasa teknik ini juga dapat mengoptimalkan kinerja rendering

Melihat uraian diatas, penulis berencana menggunakan teknik *Polygonal Modeling* dan *Primitive Modeling* pada pembuatan karakter 3D dalam *scene Jungle* seperti karakter utama monster Trolls yang sedang ikut menari serta beberapa karakter tambahan seperti laba-laba, *ladybug* (kumbang kepik), dan kupu-kupu. Dengan menggunakan teknik *Polygonal Modeling* dan *Primitive Modeling*, penulis

dapat membuat bentuk dari karakter yang kompleks dengan waktu yang relatif singkat. Penggunaan teknik ini dirasa sesuai untuk menampilkan karakter Trolls serta beberapa serangga seperti laba-laba, kupu-kupu, dan kumbang, sehingga mendapatkan visual yang diharapkan dalam scene Jungle tersebut.

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis memilih untuk mengambil bagian modeling karakter 3D pada *scene Jungle* dalam *Remake Jingle Amikom*. Dengan adanya hal ini penulis mengambil judul "Pembahasan Modeling Karakter 3D pada Scene Jungle Remake Jingle Amikom".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

"Bagaimana Pembahasan Modeling Karakter 3D pada Scene Jungle Remake Jingle Amikom"

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik yang digunakan adalah *Polygonal Modeling* dan *Primitive Modeling*
2. Materi yang diangkat adalah *Scene Jungle* pada *Remake Jingle Amikom*
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Membuat karakter 3D *scene Jungle* dalam *Remake Jingle Amikom*
2. Menerapkan Teknik *Polygonal Modeling* dan *Primitive Modeling* pada karakter 3D *Scene Jungle* dalam *Remake Amikom Jingle*
3. Sebagai syarat kelulusan dari Universitas Amikom Yogyakarta