

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Pembuatan animasi tiga dimensi tidak jauh dari pemodelan karakter yang digunakan sebagai aset utama dalam proyek film animasi tiga dimensi. Pemodelan karakter tiga dimensi pada animasi merupakan salah satu aspek penting dalam masa pra produksi karena karakter tiga dimensi inilah yang akan dibawa ke tahap produksi yang nantinya akan digerakkan. Dalam pembuatan karakter tiga dimensi membutuhkan *Hardware* yang mumpuni serta *software* yang mendukung untuk merancang karakter tiga dimensi yang dibutuhkan dan sesuai dengan standar film animasi [1].

Parama Studio merupakan Studio yang berfokus pada produksi film animasi. Melalui project yang diarahkan oleh puntadewa dalam *Scene Remake Jiggle Amikom*, menceritakan tentang seorang wanita yang berjalan di berbagai tempat seperti *rock desert, jungle, war city, cityscape*. Penulis mengerjakan karya animasi tiga dimensi modeling karakter *Golem* yang berada disalah satu *Scene Remake Jiggle Amikom*, karakter *Golem* sendiri tersusun dari batuan sehingga membentuk karakter *Golem* dengan tinggi 15 meter badan gemuk wajah ceria memiliki kristal di punggung dan tangannya serta memiliki goresan-goresan dan luka di bagian badan. Dalam salah satu *scene Remake Jiggle Amikom* tersebut membutuhkan karakter yaitu batuan yang disebut *Golem* yang diperlukan sebagai karakter pendukung untuk memfisualkan *scene rock desrt*.

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik *polygonal modeling, box modeling*, lantaran hasil pemodelan teknik ini menyerupai hasil pahatan, karena teknik *polygonal modeling* nantinya digunakan untuk membentuk susunan bebatuan sehingga terbentuk karakter *Golem* dan memahat bentuk kristal yang ada pada punggung dan tangan dari karakter *Golem*, serta beberapa goresan seperti di tangan dan badan *Golem*. Maka dari itu teknik *polygonal modeling* diharapkan dapat memvisualisasikan ide tersebut.

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis mencoba membuat konsep modeling karakter animasi 3D dengan teknik *polygonal modeling* untuk memvisualisasikan karakter 3D. Maka dari itu penulis mengambil judul "*Pembahasan Modelling Karakter 3D pada Scene Rock Desert Remake Jiggle Amikom*".

1.2. Rumusan masalah

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

"Bagaimana Pembahasan Modeling Karakter 3D pada Scene Rock Desert Remake Jiggle 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*, *box modeling*.
2. Materi yang di angkat adalah *Scene Rock Desert*.
3. Penguji adalah Pihak Mentor Industri.
4. Yang di uji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik.

1.4. Tujuan penelitian

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

1. Sebagai syarat kelulusan dari Amikom.
2. Membuat Scene Remake Jingle Amikom 2024.
3. Menerapkan modeling 3d Karakter