

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Subdivision Modeling merupakan teknik pemodelan *polygonal* 3D dimana dimulai dengan bentuk geometris. Metode ini dikerjakan secara bertahap mulai dengan *mesh* resolusi rendah, revisi bentuk, kemudian membagi menjadi *sub-mesh* dan menambahkan detail. Proses tersebut diulang-ulang agar mendapatkan detail *polygonal* yang baik dan bisa menyampaikan konsep 3D yang dimaksud.[1]

MSV Studio merupakan sebuah Perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah menghasilkan puluhan karya animasi berskala global serta berbagai animasi seperti animasi Ajisaka dan Battle of Surabaya. MSV dan Universitas Amikom Yogyakarta bekerja sama membuat program *bootcamp* yaitu Pandawa. Program ini di khususkan untuk mahasiswa akhir, untuk membuat sebuah karya yang menghasilkan produk berkualitas dan kreatifitas. Dalam program ini kelompok Chuckle Quack Production membuat sebuah produk animasi berjudul "Watchout!". Dimana animasi ini bercerita seorang ibu induk bebek yang terlenu dengan ponselnya, sehingga lalai dalam menjaga anaknya. Sehingga seekor bebek kehilangan anaknya. Penulis mendapatkan bagian untuk mengerjakan *modeling* 3D karakter. Visual yang digambarkan untuk model karakter yaitu berupa *style* kartun simpel dengan topologi yang rapi sehingga dapat di *rigging* dengan baik. Selain itu pada animasi "Watchout!" terdapat pencampuran elemen 2D dan 3D sehingga *style* ini dapat mendukung kesinambungan antara kedua elemen tersebut. Konsep animasi dengan *style cell shading* sudah banyak digunakan pada industri-industri besar yang menjadi inspirasi kami seperti "MV Valorant", sedangkan untuk penggabungan elemen 2D dan 3D, kami mengambil inspirasi dari "Amazing world of gumball".

Melihat dari uraian di atas, penulis berencana menggunakan teknik *subdivision modeling* untuk membuat visual model 3D karakter karena teknik

tersebut dapat memenuhi kriteria yang dibutuhkan yaitu topologi rapi dan mulus sehingga dapat mendukung *rigging* dengan baik. Oleh karena itu, teknik *subdivision modeling* cocok digunakan untuk membuat *modeling* karakter dalam animasi "Watchout!". Melihat hal tersebut maka teknik *subdivision* merupakan teknik yang tepat untuk memvisualisasikan *modeling* tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis akan membuat visual *modeling* 3D karakter menggunakan teknik *subdivision modeling*, untuk memvisualkan model 3D pada animasi "Watchout!". Maka dari itu penulis mengambil judul Pembahasan *Modeling* 3D Karakter pada Animasi 3D "Watchout!" dengan menggunakan *software* Blender.

1.2. Rumusan Masalah

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

"Bagaimana pembahasan *modeling* 3D karakter pada animasi 3D 'Watchout!'?",

1.3. Batasan Masalah

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

1. Penulis hanya membahas pembuatan *modeling* 3D karakter di dalam animasi "Watchout!".
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan *modeling* ini adalah *subdivision modeling*.
3. Materi yang diangkat adalah pembuatan model 3D karakter dengan menggunakan teknik *subdivision modeling*.
4. pengujian hasil dari mentor dari industri.
5. perihal yang di uji adalah hasil model 3D karakter dan implementasinya pada animasi "Watchout!"

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Membuat model 3D karakter sesuai dengan desain karakter yang diberikan.
2. Memenuhi Syarat untuk kelulusan Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menerapkan teknik *subdivison* untuk membuat *modeling* karakter.

