

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Dalam industri film dapat disajikan berupa *live action* ataupun berupa animasi, pada film *live action* sendiri tidak semua hal dapat dilakukan secara langsung, sehingga perlu adanya penggunaan efek digital guna menciptakan kenyataan baru pada film. Permodelan 3 dimensi adalah proses pengembangan representasi matematis dari setiap permukaan satu objek dalam tiga dimensi melalui perangkat lunak khusus seperti Blender. Animasi adalah ketika gambar atau objek dimanipulasi untuk tampil sebagai gambar bergerak. Saat ini, sebagian besar animasi dibuat dengan citra yang dihasilkan komputer (CGI).[1]

GKM (atau Gelar Karya Mahasiswa) merupakan program tahunan dari mata kuliah wajib mahasiswa prodi S1-Teknologi Informasi sebagai program pencakokan project untuk mahasiswa sebagai kegiatan magang pada CV Parama. penulis dan tim membuat produk film pendek WELING untuk dicangkokkan dan Penulis mendapat bagian dalam pembuatan karakter Laraswati. Film pendek ini menceritakan sekelompok pebisnis muda yang tidak jadi membeli rumah produksi karena adanya teror dari setan yang adalah korban ritual keluarga Pak Jati. Laraswati terkena kutukan dan meninggal mengenaskan dengan penampilan kurus kering dengan proporsi badan yang tidak normal serta bertanduk yang tumbuh dari kedua matanya dan kulit yang terkelupas di seluruh badan dengan daging yang selalu tampak seperti daging segar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berencana menggunakan teknik *polygonal modelling* untuk merealisasikan penampilan Laraswati. Hal ini dikarenakan tidak adanya detail yang kompleks sehingga *polygonal modelling* akan mendapatkan *topology* yang baik untuk diterapkan pada karakter Laraswati. Melihat deskripsi penampilan Laraswati, *polygonal modelling* merupakan pilihan yang tepat untuk menonjolkan setiap sendi yang menonjol di tubuh Laraswati.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat aset 3 dimensi dan teknik *polygonal modelling* untuk memvisualisasi karakter Laraswati. Maka dari itu, penulis mengambil judul rancang bangun aset berbasis 3 dimensi untuk film pendek "WELING" dengan metode *polygonal modelling*.

### 1.2. Rumusan Masalah

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

"Bagaimana rancang bangun aset berbasis 3 dimensi untuk film pendek 'WELING' dengan metode *polygonal modelling*".

### 1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik pemodelan yang akan diterapkan dalam penelitian adalah teknik *polygonal modelling*
2. Penelitian ini akan berfokus pada pembuatan aset 3 dimensi karakter Laraswati untuk film pendek "WELING"
3. Penelitian akan berfokus pada pembuatan aset pada proses produksi
4. Pengujian dilakukan oleh pihak CV. Parama Creative
5. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik *polygonal modelling*

### 1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Pembuatan aset karakter 3 dimensi untuk kebutuhan film pendek "WELING"
3. Menerapkan teknik *polygonal modelling* dalam pembuatan aset Laraswati