

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Sculpting adalah teknik yang memahat yang biasanya digunakan untuk membuat objek-objek organik contohnya seperti hewan dan tumbuhan, di era digital seperti sekarang teknik *sculpting* dapat digunakan untuk membuat objek 3D yang bisa digunakan untuk keperluan film, game dan media komersial lainnya, layaknya memahat tanah liat di dalam digital *sculpting* memungkinkan seniman memanipulasi jutaan *polygon* menggunakan alat-alat digital untuk mengukir, memahat sampai menambahkan detail-detail super realistis untuk sebuah *3D object*[2].

MSV Studio merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah menghasilkan puluhan animasi berskala *global* serta berbagai *intelektual properties* seperti *Ajisaka* dan *Battle of Surabaya*. MSV juga membuat program *bootcamp* pencangkakan intelektual properti yang dibuat oleh mahasiswa independen untuk dapat menghasilkan produk yang berkualitas. Salah satunya adalah produk game yang berjudul *Nimbus Sentinel* yang di produksi oleh tim pulu project. game ini banyak mengambil unsur indonesia khususnya daerah kalimantan, memiliki sinopsis seorang penerus kepala suku yang menjalani ujian di hutan untuk membuktikan dirinya layak sebagai kepala suku selanjutnya, ada 3 karakter yang berperan di game ini. karakter memiliki kerumitan seperti kepala hewan yang memiliki tanduk yang berlikuk likuk dan aksesoris yang digunakan beberapa karakter, karakter juga harus memiliki sistem rig,texture yang tajam, dan memiliki animasi standar seperti berlari, menyerang dan mati.

Dari uraian di atas penulis berencana untuk menggunakan teknik *sculpting* untuk memvisualisasikan tampilan dari karakter-karakter di atas, hal ini dilakukan untuk menghasilkan bentuk-bentuk yang sesuai dengan konsep karakter, seperti

bentuk tanduk yang berliku-likuk, dan untuk menimbulkan *texture* yang mendekati realistik.

maka dengan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas maka penulis mencoba membuat karakter 3D dengan teknik *sculpting* untuk memvisualisasikan konsep karakter pada game nimbus sentinel. oleh karena itu penulis mengambil judul Rancang Bangun Asset 3 Dimensi Permainan “Nimbus Sentinel” Dengan Teknik *Sculpting*.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini adalah *Bagaimana implementasi teknik digital sculpting pada rancang bangun asset 3 dimensi permainan Nimbus Sentinel dengan teknik sculpting?*

## 1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Penelitian ini berfokus untuk menjelaskan pembuatan 3 karakter 3D pada game “Nimbus Sentinel” yaitu Raia, Raika, dan Lumbuswana
2. Penelitian ini berfokus pada *sculpting*, *modeling*, *texturing*, *rigging* dan *animating*
3. Pembuatan karakter di buat menggunakan *software* Blender, Substance Painter.
4. Penguji adalah pihak mentor industri
5. Yang di uji adalah hasil kinerja dan implementasi teknik

## 1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Membuat karakter 3D untuk game "Nimbus Sentinel"
2. Menjadi portofolio untuk bekal saya untuk mencari pekerjaan
3. Menerapkan keilmuan yang sudah di pelajari saat menjadi mahasiswa
4. Menerapkan teknik digital sculpting dalam pembuatan 3D game karakter pada game "Nimbus Sentinel"

