

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Karakter animasi tiga dimensi adalah bentuk visual dari seorang ataupun makhluk yang ada di dalam animasi. Adanya karakter dalam animasi tiga dimensi sangat penting sebagai penghantar alur cerita serta pengantar pesan, adanya karakter dalam animasi juga digunakan sebagai ikon agar animasi mudah dikenali oleh para penonton.

MSV studio adalah studio animasi yang berdiri di tahun 2002 yang berbasis di kota Yogyakarta, MSV studio telah memproduksi berbagai animasi dan pada tahun 2024 ini Universitas Amikom Yogyakarta dan MSV studio bekerja sama dalam bentuk Pandawa, Pandawa adalah program Akselerasi Skripsi program ini dikhususkan untuk mahasiswa angkatan 2021 yang ingin lulus pada semester 7 di tahun 2025, program ini dilaksanakan pada bulan oktober hingga desember selama 3 bulan, dan projek yang telah penulis kembangkan dalam program ini berjudul "Hence", projek ini berupa animasi 3D, dalam program ini penulis diarahkan untuk mengembangkan animasi tersebut, sehingga animasi yang berjudul "Hence" ini bisa diangkat dalam skripsi.

Dalam pembuatan animasi "Hence" yang bergenre horor ini, menceritakan tentang seorang perempuan yang sedang mencari kosan untuk ditempati, lalu dia mencari beberapa informasi di mesin pencarian dan menemukan kosan yang murah, dan segera dia memesan satu kamar, dan ternyata kosan yang ditematinya adalah kosan berhantu yang meneror perempuan ini. Di dalam animasi ini terdapat 2 karakter, seorang perempuan yang bernama Joy dan juga karakter Hantu, Karakter perempuan ini diperlihatkan sebagai perempuan biasa dengan rambut pendek berkulit putih, tinggi sedang 155 cm, mengenakan kaos barong berwarna biru dan celana pendek hitam, desain karakternya memang menunjukkan jika perempuan ini merupakan orang biasa berumur 20 tahunan. Desain bajunya terinspirasi dari karakter "Denis" dari serial animasi "Adit Sopo

Jarwo". Dan kedua adalah karakter Hantu, karakter Hantu ini dulunya meninggal di dalam air. Karakter ini diperlihatkan sebagai sosok perempuan yang tinggi yakni 200 cm, dengan badan yang kurus dengan tulang yang menonjol, dan memiliki warna kulit pucat kebiruan, dengan mata kuning, rambut panjang yang belum sepenuhnya putih. Desain karakternya terpengaruh oleh karakter "Emily" dari film *"The Corpse Bride"*, dimana mengambil referensi dari warna kulitnya dan juga bajunya. Untuk tulangnya yang menonjol dibuat untuk memberikan bentuk rangka manusia, tulang iganya juga terdapat lubang, dan rambut yang belum berubah sepenuhnya menunjukkan umur ketika karakter Hantu ini saat masih hidup di antara umur 40 hingga 50 tahun.

Dengan cerita diatas diperlukan model karakter yang sesuai dan mendukung cerita yang ingin disampaikan ke penonton. selama *modeling* karakter Joy dan Hantu dari animasi ini, penulis menggunakan beberapa teknik, teknik pertama adalah *Polygonal Modeling*, yang dipakai pada *modeling* badan Hantu. Selain teknik *Polygonal Modeling* penulis juga menggunakan teknik *NURBS Modeling* dengan menggunakan *curve*, penulis menggunakan teknik ini pada bagian rambut.

Untuk merealisasikan pernyataan diatas, penulis akan membuat pemodelan karakter dan menggunakan teknik *Polygonal Modeling* dan *NURBS Modeling* serta akan melewati proses *modeling* dan *texturing* untuk membuat model karakter, dalam pembuatannya penulis memakai *software* Blender.

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana Pembahasan Mengenai Teknik Pembuatan Karakter Dalam Animasi "Hence"?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Model yang dibuat dalam animasi "Hence" berbentuk 3D
2. Pembuatan karakter 3D "Hence" menggunakan *software* Blender dalam pengerjaannya.
3. Teknik yang dipakai dalam modeling karakter 3D "Hence" adalah *Polygonal Modeling* dan *NURBS Modeling*.
4. Hasil evaluasi didapatkan dari pengujian mentor industri.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Memberikan informasi seputar penerapan teknik *modeling* dalam pembuatan karakter dalam animasi "Hence"
2. Menyampaikan bentuk visual tiga dimensi dari karakter dalam animasi "Hence"

