

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pemodelan merupakan tahapan dimana pembuat model atau *modeler* menggunakan perangkat lunak 3D untuk membuat dan merepresentasikan objek yang ada di dunia nyata. Mereka memposisikan atau memodifikasi objek melalui ukiran, pembentukan, dan pengikisan hingga mencapai bentuk akhir yang diinginkan dalam format visual 3D [5].

MSV Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah menghasilkan puluhan animasi berskala global serta berbagai animasi Intelektual properties seperti *Ajisaka* dan *Battle of Surabaya*. MSV juga membuat program bootcamp pencangkakan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Salah satunya adalah produk animasi prolog pada *game Redemption Of Soul* yang diproduksi oleh tim Monostereo. Animasi ini bercerita tentang sebuah mainan yang berusaha balas dendam kepada manusia yang menyiksanya selama hidup dan ada dua anak SMA yang berusaha untuk menghentikan mainan itu untuk menghancurkan kota. Dalam animasi tersebut memiliki karakter wanita remaja dengan tinggi 165 cm yang bernama Sirena yang menemani karakter laki-laki dalam cerita. Karakter Sirena menggunakan seragam SMA barat modern. Seragam untuk wanita mengenakan kemeja putih berpipa merah dan mengenakan jas berwarna biru tua, untuk bagian bawah menggunakan rok dengan panjang sampai lutut. Karakter Sirena memiliki rambut panjang lurus berwarna biru tua dan pink, karakter sirena juga mempunyai rambut poni datar dengan panjang sejajar dengan alis mata. Karakter sirena memiliki bentuk mainan yang mirip dengan bentuk manusiaanya hanya saja memiliki sendi seperti mainan.

Melihat dari uraian di atas penulis menggunakan teknik *polygonal modeling* dalam pembuatan model rambut, kepala, badan, dan kaki, sedangkan

untuk pergelangan tangan dan pergelangan kaki penulis menggunakan teknik *box modelling* pada karakter Sirena. Untuk pembuatan seragam penulis melakukan retopology dari seragam yang sudah dibuat dan disesuaikan dengan badan karakter dengan software yang khusus untuk membuat model pakaian 3D seperti CLO3D dan Marvelous Designer. Sedangkan untuk aksesoris seperti dasi dan sepatu penulis menggunakan teknik *polygonal modeling* sesuai referensi yang sudah dibuat. Model karakter 3D yang penulis buat memiliki bentuk yang sedikit berbeda, untuk bagian badan utama dihapus dan menyisakan hanya bagian pergelangan tangan, kepala dan kaki dan menutupnya menggunakan baju yang sudah dibuat, tujuan dari menghapus bagian tubuh utama adalah mengurangi resiko bagian yang tidak diinginkan tembus ketika dianimasikan. Untuk Sirena dalam bentuk mainan penulis memotong bagian tubuh sirena dengan menggunakan *modifier boolean* dan untuk bagian sendi penulis menggunakan *primitive modeling* untuk membuat bagian sendi seperti mainan *action figure*.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep film animasi 3D dengan menggunakan teknik *primitive modeling*, *polygonal modeling* dan *box modeling* untuk memvisualisasikan model 3D dari karakter Sirena. maka dari itu Penulis mengambil judul Modeling 3D Karakter Sirena Pada Animasi 3D Game "Redemption Of Soul"

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: "Bagaimana Modeling 3D Karakter Sirena Pada Animasi 3D Game *Redemption Of Soul*"?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang diterapkan dalam penelitian adalah *polygonal modeling*, *box modeling* dan *primitive modeling*.

2. Materi yang diangkat adalah proses pemodelan karakter Sirena pada animasi 3D game Redemption Of Souls.
3. Penguji adalah pihak mentor industri.
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi.
2. Menerapkan Teknik *polygonal modeling*, *box modeling* dan *Primitive modeling* dalam pembuatan karakter Sirena 3D pada animasi 3D game *Redemption Of Soul*.
3. Sebagai salah satu syarat untuk membantu dalam kelulusan.

