

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan animasi semakin berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman, khususnya animasi 3D. Tahapan pembuatan animasi 3D pun juga semakin rumit berhubungan dengan tingkat kerumitan animasi yang dibuat. Beberapa tahapan animasi 3D adalah modeling dan *texturing*. 3D modeling adalah tahapan menciptakan objek 3D menggunakan *software* khusus. Model-model tersebut dapat digabungkan dengan visual efek lain untuk menciptakan seluruh adegan gambar yang diam atau animasi[1]. *Texturing* merupakan proses penambahan tekstur terhadap model 3D baik dari foto maupun menciptakan *texture* tersebut dari awal[2].

Parama Creative merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa pembuatan produk multimedia. Parama Creative juga menciptakan beberapa karya seperti iklan layanan masyarakat penipuan dan Motion Grafis Informasi SIPENCATAR. Perusahaan tersebut juga ikut andil dalam menciptakan program pencangkakan intelektual properti atau Puntadewa yang berisikan mahasiswa angkatan 2018-2019. Dengan adanya program tersebut, maka menciptakan kesempatan bagi penulis untuk terlibat dalam sebuah proyek animasi yang diselenggarakan oleh Parama Creative salah satunya "Petualangan Dimensi". Pada animasi tersebut penulis mendapat bagian mengerjakan *scene* "Abandon Village" yang menampilkan karakter utama keluar dari portal lalu berjalan meninggalkan sebuah desa. Penulis memiliki ide untuk membuat desa tersebut seperti sudah terbengkalai. Ide tersebut datang dari kebutuhan cerita animasi petualangan dimensi tentang perjalanan seseorang menembus berbagai dimensi. Penulis membutuhkan ide tersebut karena secara teknis penelitian ini memerlukan penerapan detail visual seperti kerusakan, dan permukaan tidak rata pada *environment*.

Berdasarkan uraian di atas penulis berencana membahas tahap *modeling* dan *texturing* environment pada sebuah *scene* animasi tersebut. Penulis akan

menggunakan teknik *High Poly* dalam tahap modeling dikarenakan model membutuhkan detail visual yang tinggi sehingga dapat memberikan efek rusak dan penyok pada *environment* tersebut, penulis juga menggunakan teknik *Primitive Modeling* untuk membuat bentuk dasar dari model, setelah itu bentuk dasar tersebut dimodifikasi menggunakan teknik *Polygonal Modeling*. Dan untuk tahap *texturing* penulis menggunakan *software adobe substance painter* karena *software* tersebut mampu menciptakan *texture* yang detail secara prosedural maupun *texture painting*[2]. Teknik prosedural penulis gunakan untuk menciptakan tekstur dengan cepat dan detail dengan skala yang besar. Sedangkan *texture painting* penulis gunakan untuk memberikan detail-detail kecil pada *texture*.

Dengan demikian berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis mencoba membuat konsep *3D Environment* dan tahapan proses *modeling* dan *texturing scene abandon village animasi petualangan dimensi*. Oleh sebab itu penulis menetapkan judul Pembahasan *Modeling dan Texturing Environment 3D Scene "Abandon Village"* pada Animasi Pendek "Petualangan Dimensi".

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

"Bagaimana pembahasan *Modeling dan Texturing Environment 3D Scene Abandon Village* pada Animasi Pendek Petualangan Dimensi"

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Menggunakan teknik modeling *High Poly* dan gabungan antara teknik *Primitive Modeling* dan *Polygonal Modeling* untuk 3D modelnya.
2. Menggunakan teknik prosedural dan *painting* untuk 3D *texturingnya*.
3. Materi yang diangkat adalah *scene abandon village* pada animasi pendek petualangan dimensi.
4. Penguji adalah pihak mentor industri.

5. 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. Membahas *modeling* dan *texturing environment 3D scene abandon village* animasi petualangan dimensi.
2. Menerapkan teknik *modeling Highpoly, Primitive modeling* dan *Polygonal modeling* pada *environment 3D scene abandon village* animasi petualangan dimensi.
3. Menerapkan teknik *texturing* prosedural dan *painting environment 3D scene abandon village* animasi petualangan dimensi.
4. Untuk lebih memahami proses *modeling* dan *texturing* pada sebuah *project* film animasi.

