

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Subdivision Modeling merupakan teknik pemodelan polygonal 3D dimana dimulai dengan bentuk geometris. Metode ini dikerjakan secara bertahap mulai dengan mesh resolusi rendah, revisi bentuk, kemudian membagi menjadi sub-mesh dan menambahkan detail. Proses tersebut diulang-ulang agar mendapatkan detail polygonal yang baik dan bisa menyampaikan konsep 3D yang dimaksud.[1]

Parama adalah perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif dan telah menghasilkan berbagai produk inovatif. Salah satu produk unggulannya adalah iklan SI Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang berjudul *Portal Adventure*. Iklan ini terdiri dari empat scene, yang masing-masing menggambarkan dunia dengan tema berbeda. Dalam proyek ini, penulis terlibat dalam pembuatan karakter T-Rex yang muncul pada scene ketiga, yang mengangkat tema dunia *3D Apocalypse Chaos*. Didalam scene ketiga *3D Apocalypse Chaos* terdapat adegan T-Rex yang menakuti dan mengejar tokoh utama yang berada pada dunia yang hancur.

Dari uraian cerita di atas karakter T-Rex yang dibuat harus menggambarkan suasana dunia yang kacau dan penuh ketegangan. Oleh karena itu, penulis membuat 3D karakter T-Rex dengan metode *Subdivision Modeling* dan Polygonal Modeling untuk membuat visual 3D karakter T-Rex karena teknik tersebut memenuhi kriteria yang dibutuhkan yaitu topologi yang rapi sehingga dapat mendukung *rigging* dan *texture* dengan baik. Oleh karena itu, teknik *subdivision modeling* cocok digunakan untuk membuat *modeling* karakter T-Rex pada scene ketiga pada iklan SI Teknologi Informasi Universitas amikom Yogyakarta “portal adventure”. Melihat hal tersebut maka teknik *subdivision* merupakan teknik yang tepat untuk memvisualisasikan *modeling* tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis akan membuat visual *modeling* 3D karakter T-Rex menggunakan teknik *subdivision modeling*, untuk memvisualkan model 3D pada iklan "portal adventure". Maka dari itu penulis mengambil judul Pembahasan Modelling 3D Karakter "T-rex" pada Iklan S1 Teknologi Informasi "Portal Adventure".

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana pembahasan modeling 3D "T-rex" pada iklan S1 Teknologi Informasi "Portal Adventure".

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. teknik yang digunakan adalah *subdivision modeling* dan *polygonal modeling*
2. materi yang diangkat adalah scene tiga
3. penguji adalah pihak mentor industri parama
4. yang di uji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. membuat karakter 3D T-rex untuk pembuatan animasi T-rex dalam scene tiga
2. menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi.
3. membuat sebuah karakter T-rex pada scene tiga dalam iklan S1 teknologi Informasi universitas amikom yogyakarta yang berjudul "portal adventure"