

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Industri animasi 3D saat ini mengalami perkembangan pesat, terutama dalam pembuatan media interaktif seperti video pendek yang . Penerapan teknik rotoscoping digunakan untuk memisahkan karakter dengan background dikombinasikan dengan teknik texturing pada environment scene menjadi elemen penting dalam menciptakan tampilan visual yang mendalam dan realistis. Dalam video pendek "Petualangan Dimensi", yang menampilkan petualangan karakter utama yang menghindari serangan musuh, texturing berperan penting untuk mendukung atmosfer dunia dimensi yang kompleks.

Parama adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam industri animasi 2D, 3D dan broadcasting. Parama juga membuat program bootcamp pencangkakan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Disini penulis mendapatkan project membuat texturing environment 3D scene. Environment tersebut terdiri dari landscape, pagar, genteng, kuil, rumah. Proses pembuatan modeling tersebut meliputi tahap perencanaan konsep, pembuatan model aset environment 3D, pengaturan dan penempatan pencahayaan dengan menggunakan perangkat lunak Blender, dan untuk mengaplikasikan tekstur menggunakan perangkat lunak Adobe Substance 3D painter. Pada animasi bercerita tentang karakter yang berlari menghindari serangan panah diatas genteng rumah jepang .

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan perangkat lunak modern seperti Substance Painter dan blender memudahkan proses pembuatan texture, penerapan dalam video animasi 3D tetap menghadapi sejumlah tantangan teknis. Kesalahan dalam UV unwrapping, pemilihan resolusi tekstur, dan pengaturan shader dapat mempengaruhi kualitas visual secara keseluruhan. Oleh karena itu, penguasaan teknik texturing yang tepat menjadi sangat penting dalam menghasilkan scene yang optimal.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana teknik texturing dapat mendukung narasi dan interaksi dalam video pendek "Petualangan Dimensi". Pembahasan akan mencakup tantangan yang dihadapi dalam proses texturing environment scene, serta solusi yang diterapkan untuk menciptakan hasil visual yang realistis dan efektif.

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

1. Bagaimana proses penerapan teknik texturing pada pembuatan 3D environment scene dalam video pendek "Petualangan Dimensi"
2. Apa saja tahapan yang dilakukan dalam implementasi texturing mulai dari pra-produksi hingga pascaproduksi?
3. Sejauh mana efektivitas teknik texturing yang diterapkan dalam menunjang kualitas visual, berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh.

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Teknik yang digunakan menggunakan *software* Adobe Substance Painter.
2. Membuat sebuah scene dalam animasi 3D "Petualangan Dimensi"
3. Penguji dari pihak mentor industri Parama.
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. Untuk memenuhi syarat kelulusan.
2. Menerapkan *texturing* menggunakan *software* substance painter.
3. Menggunakan blender untuk membuat 3D *modeling*.