

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Modeling merupakan proses pembuatan model sesuai dengan objeknya. Modeling disebut juga proses pembuatan model secara digital dari bentuk nyata dengan menggunakan perangkat lunak khusus. Dalam video animasi, modeling yang baik tidak akan cukup menarik perhatian penonton tanpa adanya efek visual. Efek visual atau VFX merupakan proses komputerisasi dimana gambar atau model objek dibuat dan dimanipulasi yang melibatkan pembuatan rekaman efek digital dan efek khusus yang dihasilkan oleh komputer untuk menciptakan suatu lingkungan virtual [1].

Parama Creative merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang multimedia. Parama Creative juga membuat program Puntadewa berupa program pencangkakan intelektual properties yang melibatkan mahasiswa angkatan 2018-2019. Di sini penulis mendapat proyek membuat VFX 3D Scene "Dark and Abandoned Atmosphere" pada Film Pendek "Petualangan Dimensi". VFX 3D Scene tersebut terdiri dari lautan, bangunan, jembatan, container, televisi, kapal, dan pelampung. Proses pembuatan modeling tersebut meliputi tahap perencanaan konsep pembuatan model aset VFX 3D Scene, pengaplikasian tekstur, pengaturan dan penempatan pencahayaan dengan menggunakan perangkat lunak blender penelitian ini menjawab tantangan dalam menciptakan Dark and Abandoned Atmosphere malam hari yang dingin dan mencekam.

Berdasarkan uraian diatas penulis berencana menggunakan primitive modeling dalam pembuatan aset 3D untuk Scene "Dark and Abandoned Atmosphere" seperti laut, jembatan, container, televisi, kapal, pelampung, dan helikopter. *Primitive modeling* adalah salah satu teknik dalam pembuatan model 3D yang memanfaatkan bentuk-bentuk dasar atau primitif, seperti kubus, bola, silinder, dan kerucut, yang kemudian dimodifikasi menjadi objek yang lebih kompleks. Teknik ini dipilih karena dapat digunakan untuk membuat model dengan bentuk

yang kompleks dalam waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, teknik primitive modeling merupakan teknik yang dapat memvisualisasikan hal tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis akan membahas bagian modeling hingga compositing VFX 3D Scene "Dark and Abandoned Atmosphere" pada film pendek "Petualangan Dimensi".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana tahap penerapan VFX 3D Scene "Dark and Abandoned Atmosphere" Pada Film Pendek "Petualangan Dimensi"

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat fokus sesuai dengan rumusan masalah yang ditentukan maka dapat disimpulkan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Fokus penelitian ini adalah pada pembuatan efek visual (VFX) berupa 3D scene bertema "Dark and Abandoned Atmosphere" untuk melengkapi footage film pendek "Petualangan Dimensi".
2. Pembuatan VFX dilakukan menggunakan software Blender, after effect, dan capcut mencakup tahapan modeling, texturing, lightning, animasi, compositing, hingga rendering.
3. Jenis efek visual yang dibuat hanya meliputi pembuatan objek 3D, simulasi efek visual, dan integrasi footage asli ke dalam 3D scene melalui teknik compositing.
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. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi 3D

2. Membuat sebuah scene "Dark and Abandoned Atmosphere" dalam film animasi Petualangan Dimensi
3. Menerapkan teknik 3D modeling, animasi, dan compositing dalam pembuatan animasi scene Dark and Abandoned Atmosphere
4. Menghasilkan sebuah film pendek yang memanfaatkan efek visual (VFX) 3D sebagai pendukung adegan untuk menciptakan suasana dan efek dramatis sesuai kebutuhan cerita.

