

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Low poly modeling 3D dimulai dengan bentuk dasar sederhana seperti kubus, yang kemudian dimodifikasi menggunakan *extrude* dan *scale* untuk membentuk objek. Pengurangan *polygon* dilakukan dengan cara mengurangi jumlah *vertice*, *edge*, dan *face* agar model tetap efisien. Detail ditambahkan secara minimalis dengan tekstur sederhana dan warna solid, menjaga kesan visual yang khas dan ringan untuk penggunaan di *game* atau aplikasi *real-time*. Teknik *low poly modeling 3D* digunakan untuk menghemat sumber daya dan mempercepat kinerja dengan menciptakan model yang lebih ringan dan mudah diproses, cocok untuk aplikasi *real-time* seperti *game* [1]

Parama Creative adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi, dan Parama Creative juga membuat program *bootcamp* Puntadewa berupa program pencangkakan *intellectual properties* yang berisikan mahasiswa angkatan 2018–2019. Di sini penulis mendapat proyek membuat pembahasan *VFX 3D Scene* Dunia Kurcaci. *VFX 3D Scene* tersebut terdiri dari *landscape*, rumah/bangunan kurcaci, batu, pohon jamur, pohon besar, api unggun, semut, kupu-kupu, dan rumput. 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 atmosfer di dalam dunia kurcaci.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berencana menggunakan *primitive modeling* dalam pembuatan aset-aset dalam *VFX 3D* pada *scene* Dunia Kurcaci seperti *landscape*, rumah/bangunan kurcaci, batu, pohon jamur, pohon besar, api unggun, semut, dan rumput karena teknik ini dapat digunakan untuk membuat model dengan bentuk yang kompleks dalam waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, teknik *low poly modeling* merupakan teknik yang

dapat memvisualisasikan hal tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis akan membahas bagian *modeling VFX 3D* untuk *scene* Dunia Kurcaci pada animasi pendek Petualangan Dimensi. Oleh karena itu, penulis memilih judul Pembahasan VFX 3D Scene Dunia Kurcaci pada film pendek Petualangan Dimensi.

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana Pembahasan VFX 3D Scene "Dunia Kurcaci" pada Film Pendek "Petualangan Dimensi"

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Teknik yang di gunakan adalah low poly modeling 3d
2. Materi yang diangkat adalah Scene Dunia Kurcaci pada Film Pendek Petualangan Dimensi
3. Penguji adalah pihak mentor industri parama creative
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. Membuat sebuah scene dalam film animasi petualangan dimensi
2. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi 3d
3. Menerapkan teknik 3d modeling, animasi dan compositing dalam pembuatan animasi Scene "Dunia Kurcaci"
4. Sebagai syarat kelulusan S1-Teknologi Informasi