

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam industri film, karya dapat disajikan dalam bentuk *live action* maupun animasi. Pada film *live action*, tidak semua adegan dapat dilakukan secara nyata, sehingga dibutuhkan efek digital untuk menciptakan realitas baru dalam film tersebut. *3D modelling* adalah pengembangan representasi matematis dari setiap permukaan satu objek dalam tiga dimensi melalui perangkat lunak seperti Autodesk Maya, 3DS MAX, Blender, AutoCAD, dan lain-lain. Animasi adalah ketika gambar atau objek dimanipulasi untuk tampil sebagai gambar bergerak. [1]

Dalam tahapan *modelling* terdapat teknik yang dapat digunakan, salah satunya adalah teknik *low poly modelling*, yaitu teknik pembuatan 3D model yang menggunakan jumlah poligon yang lebih sedikit. Teknik ini memanfaatkan bentuk bentuk dasar seperti kubus, kerucut, silinder dan lainnya. Bentuk tersebut kemudian dimodifikasi menjadi objek sesuai dengan kebutuhan. [2]

CV Parama Creative merupakan perusahaan yang bergerak dalam industri kreatif digital. Salah satu produk CV Parama Creative adalah pembuatan iklan SI Teknologi Informasi dengan judul PORTAL ADVENTURE. Penulis ikut serta dalam pembuatan produk iklan dan penulis mendapat bagian dalam pembuatan objek 3D tank. Iklan ini menceritakan perjalanan seseorang yang masuk ke dunia fantasi yang berisi dunia 2D, 3D, dan Game. Objek 3D tank yang penulis produksi berada pada dunia fantasi 3D pada *scene 3* dengan adegannya yaitu mengejar karakter utama.

Melihat dari uraian cerita di atas, penulis berencana menggunakan teknik *low poly modelling* untuk merealisasikan model tank. Hal ini dikarenakan tidak adanya detail yang kompleks sehingga *low poly modelling* cukup baik untuk diterapkan pada objek tank. Selain itu, penggunaan *low poly modelling* juga dapat mempercepat proses pembuatan objek tanpa mengurangi esensi visual yang ingin disampaikan.

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis mencoba membuat aset 3D model dengan teknik *low poly modelling* untuk memvisualisasi objek tank. Maka dari itu, penulis mengambil judul pembahasan 3D modelling tank scene 3 pada iklan S1 Teknologi Informasi "PORTAL ADVENTURE".

1.2. Rumusan Masalah

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

"Bagaimana pembahasan 3D modelling tank scene 3 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 *modelling* yang akan digunakan dalam penelitian adalah teknik *low poly*.
2. Penelitian ini berfokus pada pembuatan aset objek 3D tank untuk iklan S1 Teknologi Informasi.
3. Pengujian dilakukan oleh pihak CV. Parama Creative.
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi pembuatan aset objek 3D tank.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik *low poly modelling* dalam pembuatan aset objek 3D tank.
2. Pembuatan aset objek 3D tank untuk kebutuhan iklan S1 Teknologi Informasi.
3. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.