

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik Modelling 3D High-Poly merupakan Teknik yang menciptakan model dengan detail dan jumlah Poligon yang tinggi. Teknik ini sering kali digunakan untuk menghasilkan model yang realistis dan kompleks, sering digunakan dalam industri film, game, dan visualisasi. Modeling 3D merupakan tahap pengembangan representasi matematis dari semua permukaan objek tiga dimensi (baik benda mati maupun makhluk hidup) menggunakan perangkat lunak tertentu, dan hasil dari proses ini dikenal sebagai model 3D. Proses modeling 3D mencakup penggabungan bentuk, garis, serta warna untuk membentuk objek tiga dimensi yang rumit. Langkah berikutnya mencakup penambahan tekstur dan rigging, yang memungkinkan objek untuk animasi setelah tahapan modeling selesai. Model 3D dapat dimanfaatkan untuk memproduksi film animasi, permainan, video musik, dan bahkan iklan televisi [1].

Dalam industri game modern, kualitas visual merupakan salah satu aspek utama yang memengaruhi pengalaman bermain dan tingkat imersi pengguna. Salah satu pendekatan untuk mencapai visual yang realistis dan mendetail adalah melalui penggunaan model 3D berjenis high-poly. Model high-poly memiliki jumlah polygon yang tinggi, memungkinkan representasi permukaan objek yang lebih halus dan mendalam. Penggunaan model ini sangat penting terutama pada game bergenre realistis atau AAA, di mana aspek visual menjadi daya tarik utama. Selain itu, high-poly modeling juga berperan krusial dalam proses produksi, seperti pembuatan normal map yang kemudian diterapkan pada model low-poly, sehingga tetap efisien secara performa namun kaya secara visual.

MSV Studio adalah studio animasi milik Universitas Amikom Yogyakarta. Studio ini berbasis di Yogyakarta dan dikenal sebagai salah satu perusahaan produksi animasi. MSV juga membuat program bootcamp pencangkakan intelektual properties. Salah satunya adalah Game Haunted Wildernes. Dimana

game tersebut merupakan game yang bergenre horor. Di dalam game tersebut dibutuhkan beberapa karakter salah satunya adalah karakter zombie.

Zombie sering digambarkan sebagai makhluk yang kehilangan identitas dan kontrol diri, yang tidak lagi memiliki kehidupan sebagai manusia, namun tetap bergerak dan menyerang untuk memenuhi kebutuhan makan. Maka dari itu penulis membuat karakter zombie wanita yang mengenakan dres lusuh selut berwarna kecoklatan dipenuhi bercak darah dan sobekan, bagian muka dan badan dipenuhi dengan bekas luka.

Penulis berencana menggunakan teknik High-Poly untuk menciptakan model karakter zombie yang realistis dan kompleks. Pada bagian wajah, penulis menggunakan teknik sculpting yang memungkinkan pembuat model untuk "memahat" model 3D secara langsung menggunakan alat-alat seperti brush dan tekstur. Teknik ini digunakan untuk membuat detail yang rumit seperti kulit yang membengkak penuh luka robek dan dipenuhi banyak darah berwarna merah agak kehitaman pada wajah karakter. Pada bagian kostum, karakter menggunakan dres compang camping berwarna kecoklatan dan dipenuhi bercak darah merah.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep model zombie dengan teknik High-Polly untuk memvisualkan karater yang akan digunakan di dalam game Haunted Wilderness. Maka dari itu penulis mengambil judul pembahasan modelling 3d karakter zombie pada game haunted wildernes menggunakan teknik high polly.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana Modelling 3D Karakter Zombie pada Game HAUNTED WILDERNES menggunakan teknik High - Poly?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini hanya akan membahas penggunaan teknik High-Poly dalam pembuatan model karakter 3D zombie.

2. Materi yang diangkat adalah Pemodelan Karakter 3D High-Poly
3. Penguji adalah pihak mentor dari MSV Studio
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik High-Poly

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang 3D Modelling
2. Membuat sebuah karakter Zombie dalam Game Haunted Wilderness
3. Menerapkan teknik High-poly pada Karakter di dalam Game Haunted Wilderness

