

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum

Di era modern saat ini, terjadi perubahan yang sangat pesat dalam bidang teknologi informasi. Bali sebagai salah satu Destinasi Pariwisata Dunia dan juga Gudang dari Seni dan Budaya yang walaupun sudah begitu dikenal di mata Dunia juga merasakan manfaat luar biasa dari perkembangan teknologi dan informasi sebagai media promosi [1].

Salah satu sarana yang dapat digunakan untuk media promosi adalah animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, animasi menawarkan cara baru untuk menyampaikan informasi, bercerita, dan berkomunikasi dengan audiens. Animasi telah mengalami perkembangan yang signifikan sejak awal kemunculannya hingga menjadi salah satu industri kreatif yang paling dinamis di dunia.

Berdasarkan Peraturan Rektor Universitas Amikom Yogyakarta Nomor 004/PR.REK/AMIKOM/VII/2020, terdapat dua jalur kelulusan yaitu Reguler (tugas akhir untuk D3, skripsi untuk S1) dan Non Reguler. Jalur Non Reguler mencakup empat skema: Scientist (publikasi penelitian bersama dosen), Profesional IT (magang IT, profesional IT, *online/offline IT freelancer*), *Entrepreneur* (startup atau business plan), serta Artis.

Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan, penulis memilih jalur non-reguler berupa Magang IT. Kegiatan magang dilaksanakan di Miracle Gates Studio, sebuah perusahaan pengembang game yang berlokasi di Jl. Tukad Badung XV No.4, Renon, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Penulis melamar ke perusahaan ini setelah mendapatkan rekomendasi dari teman, dan diterima setelah melalui proses seleksi dan wawancara.

Selama magang, penulis bekerja sebagai 3D Artist yang bertugas membuat aset dan mengembangkan karakter bergaya *stylized* untuk kebutuhan game. Selain itu, penulis juga membantu proses *game testing* untuk menemukan bug dan melaporkan fitur yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasar gambaran umum di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses perancangan karakter animasi 3D dengan gaya *stylized*?
2. Apa saja elemen penting yang perlu diperhatikan dalam menciptakan karakter *stylized*?
3. Bagaimana teknologi dan software mendukung proses perancangan karakter *stylized*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan karakter animasi tiga dimensi (3D) dengan gaya *stylized* yang akan dibahas adalah

1. Proses perancangan karakter yang meliputi tahap konseptual, tahap *modeling* dan tahap *texturing* dan *shading*,
2. Teknologi dan *software*. Pembahasan terbatas pada *software* populer seperti Blender, Marmoset, dan Substance Painter.
3. *Software* yang di pakai dalam pengerjaan karakter *stylized* hanya Blender, Marmoset, Pureref, Substance Painter.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian pembuatan karakter tiga dimensi dengan gaya *stylized* ini adalah:

1. Menjelaskan proses perancangan karakter animasi 3D dengan gaya *stylized*.
2. Menjelaskan elemen penting yang perlu diperhatikan dalam menciptakan karakter *stylized*.
3. Menjelaskan teknologi dan *software* mendukung proses perancangan karakter *stylized*.