

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam tahap produksi animasi tiga dimensi terdapat salah satu proses yang namanya *modeling*. Tahap ini berfokus pada pembuatan model 3D yang disesuaikan dengan kebutuhan animasi yang akan dibuat. Di dalam proses modeling sendiri terdapat proses yang sangat penting, yaitu proses *modeling character*. Tahapan dalam *modeling character*, umumnya sama dengan tahapan modeling prop ataupun *environment*, yaitu *modeling*, *texturing*, dan *rigging*. Setiap tahap kembali lagi disesuaikan dengan kebutuhan film animasi yang akan diproduksi.[1]

Atomictune Studio merupakan salah satu studio pelayanan jasa pembuatan *asset* 3D animasi yang terletak di Yogyakarta. Studio ini sendiri melayani beberapa jenis jasa di beberapa tahap pembuatan *asset* 3D animasi, seperti *modeling*, *rigging*, dan *texturing* dengan hasil yang berkualitas tinggi. Disini penulis mendapatkan bagian untuk mengerjakan *modeling* dan *texturing* 3D karakter pendukung seperti, kucing yang bernama roxy dan karakter crab beserta variannya pada serial animasi “The Adventure of Little Penguin” yang dibutuhkan untuk mendukung karakter utama dalam perjalannya. Visual yang dibutuhkan dalam karakter kucing bernama roxy dan varian crab ini yaitu *style* kartun yang cocok untuk diterima anak-anak, lucu, ekspresif dan bentuk karakter yang organik dengan banyak lengkungan halus. Dan juga dibutuhkan *topology* yang rapi sesuai standar industri untuk keperluan proses *rigging* karakter, sehingga dapat menghasilkan adegan-adegan yang ekspresif saat dianimasikan. Selain itu, dalam proses *texturing* karakter roxy dan varian crab menggunakan teknik *hand-painted texture* untuk menonjolkan kesan menarik agar sesuai dengan gaya visual yang sudah ditentukan. Teknik ini memungkinkan pemberian warna dan detail secara manual, sehingga karakter memiliki ciri khas yang unik dibandingkan dengan penggunaan tekstur *procedural*. Pemilihan teknik ini juga memberikan kesan artistik pada serial animasi “The Adventure of Little Penguin”, itu sendiri.

Melihat uraian diatas, penulis berencana menggunakan teknik *sculpting* untuk mendapatkan proporsi *body* beserta anatomi dari bentuk kucing yang benar dan juga siluet yang diinginkan dari karakter yang mempunyai banyak lengkungan halus dan teknik *retopology* untuk mendapatkan *edge flow* yang diinginkan agar tetap terjaga rapi untuk kebutuhan *rigging* dan *animation*. Serta teknik *hand-painted texture* untuk kebutuhan visual artistik yang menonjolkan ciri khas tersendiri dan agar sesuai dengan konsep desain.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis akan menggunakan teknik *modeling*, *sculpting*, dan *texturing* untuk membuat objek karakter 3D yang akan diimplementasikan pada *software Zbrush*, *Maya*, dan *Substance Painter*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu Bagaimana Pembuatan Karakter Pada Serial Animasi “The Adventure of Little Penguin”

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pembahasan pembuatan karakter roxy dan varian crab pada animasi “The Adventure of Little Penguin”.
2. Penelitian ini berfokus pada proses *modeling* dan *texturing*.
3. Pembuatan karakter ini dibuat menggunakan *software Zbrush*, *Autodesk Maya*, dan *Substance Painter*.
4. Pengujian hasil dilakukan oleh para ahli dalam bidang animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan karya ilmiah yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat karakter kucing roxy dan varian crab untuk serial animasi “The Adventure of Little Penguin”.
2. Menerapkan teknik *modeling*, *sculpting*, dan *texturing* untuk pemodelan

karakter.

3. Memenuhi syarat untuk kelulusan Universitas Amikom Yogyakarta.

