

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan industri animasi 3D saat ini menuntut efisiensi produksi yang tinggi tanpa mengesampingkan kualitas visual, terutama dalam bidang perfilman [1]. Salah satu aspek krusial dalam tahapan produksi adalah penerapan teknik *Modeling Lowpoly*, yang menjadi solusi strategis untuk menciptakan karakter digital yang optimal namun tetap memiliki performa *rendering* yang ringan [2]. Teknik ini tidak hanya berfokus pada penyederhanaan jumlah *poligon*, tetapi juga menjadi media dalam menyampaikan pesan dan emosi melalui karakter. Hal ini menjadi sangat relevan ketika diimplementasikan pada film animasi yang memadukan genre horor dan romantis, di mana efisiensi teknik low-poly harus mampu bersinergi dengan detail tekstur untuk menyajikan pengalaman visual sekaligus emosional yang mendalam bagi penonton.

Parama Creative sebagai sebuah perusahaan yang terjun di bidang animasi dan perfilman telah membuka sebuah program untuk mahasiswa tingkat akhir sebagai wadah dalam menerapkan kemampuan Mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi dalam bidang animasi dan perfilman. Dalam mengikuti program ini, penulis berfokus pada pembuatan Karakter dan Rigging dalam Film animasi "*Mystic Love*" Yang merupakan gabungan dari dua genre horor dan romantis. Film ini bermula di sebuah pendopo di tengah hutan tempat Jelangkung hidup dan bertemu dengan Voodoo yang tertancap paku di sebuah tiang pendopo. Keduanya saling berinteraksi dan membuat berkembangnya hubungan emosional yang terjadi antara mereka berdua. Pertemuan mereka menjadi singkat karena matahari mulai terbit dan mulai membakar mereka. Jelangkung berusaha melindungi Voodoo dengan segala cara agar tidak terbakar tetapi sia-sia dan akhirnya Jelangkung mengorbankan dirinya sendiri walaupun hasilnya juga sia-sia karena mereka berdua terbakar bersama.

Melalui cerita tersebut, dibutuhkan pembuatan karakter 3D yang matang. Karena itu, pembuatan karakter Jelangkung dan Voodoo dilakukan dengan melakukan modeling dengan referensi berdasarkan boneka tersebut di dunia nyata. Karakter Jelangkung memiliki penggambaran seperti kepala terbuat dari tempurung kelapa, tubuh yang terbuat dari dua batang kayu yang disusun seperti salib, dan baju yang terbuat dari sebuah kain. Sedangkan untuk karakter Voodoo memiliki penggambaran berupa seluruh badan terbuat dari kain rajut, dan terdapat sebuah pita dibagian kucir di kepala. Pemberian tekstur pada kedua karakter tersebut dilakukan dengan pemilihan gaya semi-realistis agar terdapat perbedaan pada permukaan badan kedua karakter seperti tekstur kayu, kain dan beberapa aset memiliki detail tersendiri. Dengan ditambah pemberian *rigging*, maka kedua karakter tersebut dapat digerakkan dan dapat digunakan dalam produksi sesuai dengan cerita dan setiap adegan yang ada.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan tahapan pembuatan karakter 3D Jelangkung dan Voodoo beserta pemberian tekstur dan *rigging*-nya sebagai representasi karakter dalam film "*Mystic Love*". Hasil dari penelitian ini berupa karakter 3D yang dapat digunakan dan terdapat contoh gerakan animasi karakter tersebut yang dapat menjadi referensi pengembangan dan menggunakan di produksi animasi. Oleh karena itu, penulis memberikan judul pada penelitian dengan "Pembahasan 3D Karakter Jelangkung dan Voodoo di Film "*Mystic Love*".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini "Bagaimana proses pembuatan 3D karakter Jelangkung dan Voodoo dalam film *Mystic Love*?"

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah sesuai dengan rumusan masalah yang sudah di tuliskan. Antara lain adalah:

1. Penelitian ini dibatasi pada proses pembuatan 3D karakter yang meliputi tahap *modelling*, *texturing* dan *rigging*. Sehingga, penelitian ini tidak

membahas tentang pembuatan ekspresi dan sample gerakan dari karakter Jelangkung dan Voodoo.

2. Materi yang diangkat adalah proses pembuatan 3D karakter pada film animasi "*Mystic Love*"
3. Aspek yang dinilai dari penelitian ini berupa hasil dari tahapan produksi dan hasil dari contoh animasi karakter Jelangkung dan Voodoo.
4. Pengujian dilakukan oleh mentor untuk melihat hasil dari pembuatan karakter.

1.4. Tujuan Penelitian

Untuk menerapkan tahapan *Modeling*, *Texturing*, dan *Rigging* dalam pembuatan 3D Karakter Jelangkung dan Voodoo untuk mengetahui proses pembuatan 3D Karakter Jelangkung dan Voodoo di Film *Mystic Love*.

