

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam proses pembuatan aset 3D, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui, salah satunya adalah proses modeling. Modeling merupakan proses pembuatan objek digital dengan menggunakan perangkat lunak khusus. *Visual Effects* (VFX) digunakan untuk menghasilkan efek visual yang sulit dilakukan di dunia nyata dengan menggabungkan objek 3D yang dibuat.

Parama adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi. Parama juga membuat program bootcamp Pandawa yang merupakan program pencangkokan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Disini penulis mendapat proyek membuat aset 3 Dimensi scene "Transform" pada film "Battle Park". Pada scene "Transform", salah satu karakter yaitu Arya digambarkan dalam kondisi terpojok, bebatuan kecil di sekitar Arya terangkat perlahan. Sesaat setelah Arya menghantam tanah tempat yang dihantamnya berserakan kemudian muncul batu tebing muncul dari tanah mengarah ke atas. Pada adegan tersebut dibutuhkan aset 3D batu, paving, tebing batu dan efek debris.

Dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik sculpting dan modifier displacement. Teknik sculpting digunakan untuk membuat bentuk model secara kasar. Modifier Displacement digunakan untuk membuat bentuk model secara acak yang bisa menyerupai batu.

Berdasarkan uraian cerita di atas maka penulis akan membuat aset 3D dengan menggunakan teknik sculpting dan displacement. Maka dari itu penulis mengambil judul Pembahasan Asset 3 Dimesi Scene "Transform" Pada Film "Battle Park".

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana proses pembuatan aset 3 dimensi scene "Transform" pada film "Battle Park"?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Penelitian hanya berfokus pada pembuatan aset 3D yang terbatas pada 1 scene yaitu scene transform.
2. Teknik yang digunakan adalah sculpting, simulasi dan displacement.
3. Pembuatan aset 3D mencakup tahapan modeling, *texturing*, simulasi, *lighting*, animasi, dan *rendering*.
4. Penguji adalah pihak Parama.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Sebagai syarat kelulusan program studi S1 Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menjelaskan proses pembuatan aset 3 Dimensi scene "Transform" pada film "Battle Park" melalui tahapan modeling, *texturing*, simulasi, *lighting*, animasi, dan *rendering*.