

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik Pemodelan 3D Polygon merupakan salah satu teknik pemodelan 3D yang diterapkan dengan cara mengatur dan menambahkan jumlah Polygon pada topology Objek Model 3D. Dalam Pemodelan Karakter 3D, Teknik Polygon sering digunakan dalam pembuatan Model Karakter 3D yang memiliki jumlah Polygon rendah hingga menengah, atau yang memiliki Konsep Model 3D yang mengarah pada Gaya Pemodelan Polygon rendah (*Low Poly*) dan Pemodelan Polygon sedang (*Mid Poly*). Sedangkan Teknik Texturing adalah proses menambahkan tekstur pada objek 3D, yang meliputi: membuat Texture, memberi tekstur pada Objek 3D dan memberikan detail akhir pada suatu Objek. Sedangkan Rigging adalah proses menambahkan alat kontrol pada karakter untuk bisa bergerak. Sehingga karakter bisa bergerak dalam bentuk animasi. Alat Kontrol itu umumnya disebut Bone Armature / Rig.

PARAMA adalah sebuah Industri yang bergerak di Bidang Animasi. Dalam program Industrinya, Parama membuka program berupa Magang Digital Artist yang dimana salah satu isi Program tersebut, berisi Project Industri membuat Film dengan judul "*Battle Park*" yang diikuti oleh para Magang artist. Dalam isi Film tersebut terdapat salah satu Adegan yang menampilkan seorang karakter manusia menggunakan kekuatan super untuk membangkitkan Sebuah Karakter Monster berbentuk batu yang disebut Karakter Monster Batu, sebelum bertarung. Oleh karena dalam Project Industri Film tersebut menyertakan Karakter 3D berupa karakter Monster Batu, maka dibutuhkan Pemodelan 3D Karakter untuk memodeling Karakter Monster batu.

Karena Karakter Monster Batu dikonsepkan sebagai karakter Monster yang terbuat dari kumpulan bebatuan besar dan kecil, serta memiliki bentuk Batu yang kaku, dan memiliki karakter garis tepi batu yang zig-zag, maka dibutuhkan sebuah Pemodelan 3D yang bisa membentuk sebuah Mesh 3D berbentuk Batu

yang kaku dan Zig-zag. Sehingga, Pemodelan 3D dengan Teknik Polygon, bisa diterapkan pada Pemodelan Karakter Summon Monster Batu. Selain bentuk karakteristik pada Tubuh Monster, dalam Brief Produksi, Karakter Monster Batu juga dikonsepskan memiliki tekstur dengan Style kartun pada tubuh Monster dan ringging pada karakter, untuk bisa dianimasikan. Sehingga, dibutuhkan juga Texturing pada karakter dengan memanfaatkan Efek Pewarnaan 2D dan Rigging karakter model Rigify.

Dari uraian Latar Belakang di atas, Penulis akhirnya mencoba untuk melakukan Pemodelan Karakter Summon Monster Batu dengan teknik Polygon, untuk mengetahui implementasi Pemodelan Karakter Summon Monster Batu dengan Teknik Polygon beserta Texturing dan Rigging.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: Bagaimana Implementasi Modeling 3D menggunakan Teknik Polygon beserta Texturing dan Rigging pada Modeling Karakter Summon Monster Batu di Film Battle Park?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan dalam proses Pemodelan 3D Karakter adalah Teknik Polygon sebagai teknik pemodelan Mesh Asset, Teknik Toon Shading dan Emission sebagai teknik Texturing, dan Color Shading 2D, serta Teknik Rigging Rigify sebagai teknik Rigging Karakter.
2. Pembahasan berfokus pada alur proses Produksi Modeling Karakter beserta penerapan Teknik nya dalam proses Produksi.
3. Pengujian hasil dilakukan oleh Pihak Mentor Parama.
4. Yang diuji adalah Hasil Implementasi teknis dan Kinerja.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk sebagai referensi bagi Mahasiswa Adik Tingkat dalam mencari referensi Skripsi tentang Pemodelan 3D Karakter Monster Batu.
2. Untuk memenuhi Tugas mata kuliah Skripsi dalam rangka memenuhi syarat pencapaian derajat Sarjana Teknologi (BCIT).

