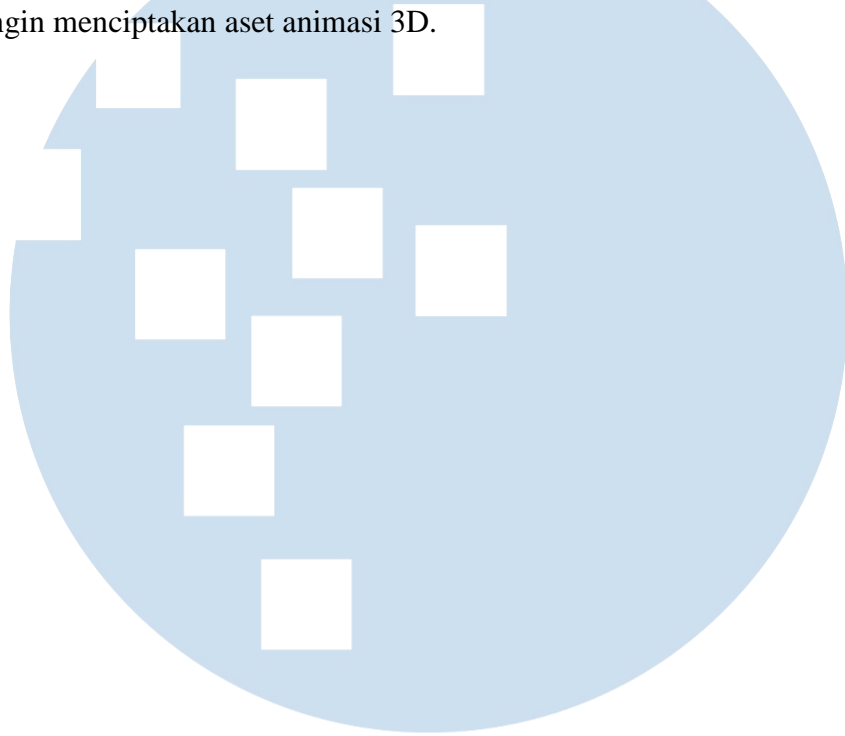


1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi pada masa kini sudah berkembang dengan pesat seiring dengan berjalannya waktu. Salah satu teknologi yang berkembang disebut dengan animasi 3D. Animasi 3D dapat dijelaskan sebagai jenis animasi yang memakai *software* dan *hardware* 3D komputer dalam produksinya (Beane, 2012). Sebuah objek diciptakan dan dimanipulasi dalam *software* 3D komputer. Artinya, animasi 3D mampu menciptakan gambar *digital* yang menyerupai wujud aslinya. Animasi berbasis 3D memungkinkan sebuah karakter menjadi semakin hidup karena memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Dalam animasi 3D terdapat *asset* 3D yang menjadi visualisasi dari konsep dan ide yang dihasilkan pada tahap *pre-production*. Aset animasi 3D dapat dibuat melalui proses produksi animasi yang terdiri dari beberapa tahapan seperti *modeling*, *UV mapping*, dan *texturing*. *Modeling* merupakan proses penciptaan sebuah model 3D yang menjadi suatu representasi dari objek yang dapat dilihat melalui *software* 3D. Sedangkan *UV mapping* merupakan proses menempatkan tekstur 2D pada bidang 3D. Teknik memberikan *material* pada suatu objek dikenal dengan istilah tekstur (Nugraha, 2016).

Greeting video 17 Agustus 2021 merupakan sebuah video ucapan yang menggunakan animasi 3D untuk memperingati hari kemerdekaan Indonesia. Adapun tokoh utama dalam *greeting video* merupakan seekor burung Garuda. Dengan adanya tokoh burung Garuda yang menggunakan animasi 3D, maka diperlukan proses *modeling* dengan topologi khusus agar tokoh ini dapat terwujud. Rumusan masalah skripsi penciptaan ini adalah bagaimana visualisasi 3D tokoh burung Garuda dalam *greeting video* 17 Agustus 2021 Uratnadi Visual Works. Pembahasan karya dibatasi pada perancangan aset 3D berupa tokoh burung Garuda pada tahap *modeling*, *UV unwrapping*, dan *shading* dan *texturing* pada bulu, artikulasi sendi, dan *helm* serta *armor*. Skripsi ini juga membahas Garuda sebagai lambang negara Indonesia. Hal yang tidak dibahas meliputi proses *rigging*, *animating*, dan *rendering*, serta tidak akan membahas mengenai warna. Tujuan skripsi ini adalah untuk membahas visualisasi tokoh burung Garuda pada tahap *modeling*, *UV unwrapping*, dan *texturing* yang berfungsi menjadi aset 3D dalam

greeting video 17 Agustus 2021. Dengan adanya skripsi ini, penulis berharap pembaca dapat memperluas pengetahuannya terutama pada tahapan produksi animasi 3D. Selain itu skripsi ini dapat menjadi sumber referensi bagi pembaca yang ingin menciptakan aset animasi 3D.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA