

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan kegiatan memberikan emosi dan kekuatan pada objek atau karakter dengan tujuan memberikan kesan hidup (Syahfitri, 2011). Animasi dapat diterapkan dalam berbagai media hiburan seperti game, film, maupun iklan. Semakin berkembangnya Industri animasi, variasi dalam penerapan animasi menjadi beragam. Salah satu penerapannya adalah animasi dalam *Projection Mapping* di meja restoran. *Projection Mapping* adalah teknik memancarkan video menggunakan proyektor ke objek tiga dimensi (Besci, 2016).

'*Le petit chef*' merupakan salah satu inovasi dalam animasi yang menggunakan *projection mapping* pada meja restoran. '*Le petit chef*' bukanlah hologram yang rumit tetapi memanfaatkan Ilusi optik yang dipancarkan dari *projection* sederhana dan *point of view* yang tepat sehingga menghasilkan ilusi 3D (Sterckx, 2016). Hal ini memberikan suasana dan pengalaman baru ketika menyantap hidangan di restoran. Tamu dapat melihat *chef* kecil memasak hidangan dengan tindakan konyolnya. Hal tersebut sangat menarik dan berkesan untuk menambah pengalaman mengunjungi restoran.

UMN yang bekerja sama dengan MDN membuat *project* yang mirip dengan '*Le petit chef*' berjudul *Projection Mapping Fine Dining*. *Workflow* pada *project* ini mirip dengan *pipeline* dalam membuat animasi, yang memiliki tahap *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Dalam animasi, kualitas *modeling* berperan untuk mendukung visual yang ditampilkan. *3d Modeling* yang baik akan menunjang gerakan animasi. Pemahaman *modeling* yang baik diperlukan agar mengurangi kendala yang mungkin terjadi ketika *technical artist* membuat *controller* pada *3D Model* untuk keperluan animasi.

Dalam *project* ini, penulis membuat dua *3d model*. Di antaranya adalah tokoh Rangda dan Mini Barong. Barong merupakan makhluk yang memiliki kekuatan magis. Ia memiliki fisik dengan beberapa bagian tubuh hewan seperti kerbau, lembu, harimau dan, naga. Rangda yang memiliki arti 'Janda' dalam cerita Calonarang merupakan tokoh jahat yang memiliki sihir, dengan kuku panjang,

taring besar, mata besar melotot, lidah panjang, rambut putih terurai, serta mengenakan topeng yang menyeramkan (Wirawan, 2019).

Skripsi ini akan membahas bagaimana *3d character* Rangda dan Mini Barong dibuat pada *project* ini berdasarkan konsep yang ingin dicapai. Penulis menggunakan metode *Digital Sculpting* dengan *software Zbrush* dan Metode *Subdivision* dengan menggunakan *software Autodesk*. Penulis menggunakan *Zbrush* untuk membuat objek yang rumit seperti topeng rangda. *Maya* digunakan untuk *retopology* dan membuat model dengan *polygon* yang sedikit. Penulis menggunakan *software Substance Painter* untuk memberikan *texture* dan detail. Cara ini digunakan ketika penulis ingin menambah detail untuk memaksimalkan visual yang diinginkan Supervisor. Tetapi disisi lain juga harus mempertahankan jumlah *polygon* yang sedikit.

Tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat membantu pembaca dalam pembuatan sebuah *3d model* dengan berbagai konsep melalui penjabaran pada skripsi ini. Baik dari segi *modeling* maupun *texturing* dari beberapa metode, tips, dan referensi. Melalui skripsi ini, Penulis berharap agar pembaca dapat lebih mudah dan efektif menggunakan berbagai cara dalam pembuatan *3d model* yang baik untuk mencapai visual yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, penulis menemukan rumusan masalah : Bagaimana Perancangan Visualisasi pada *3d Character* Rangda dan Mini Barong dalam *Projection Mapping Fine Dining* Universitas Multimedia Nusantara?. Untuk fokus pembahasan, penulis membatasi masalah menjadi sebagai berikut :

1. Tokoh yang akan dibahas berjumlah 2 yaitu Rangda dan Mini Barong
2. Pembahasan mengenai teknik yang dipakai dan pengurangan *edge loop* dalam proses *Modeling*
3. Pembuatan rambut menggunakan Teknik *Haircard*
4. *Texturing* pada tokoh Rangda dan Mini Barong.