

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan adaptasi dari kata '*animation*' yang berasal dari kata '*to animate*' dalam kamus umum bahasa Inggris ke bahasa Indonesia yang berarti animasi. Secara umum animasi adalah suatu kegiatan yang menggerakkan atau menjiwai suatu benda mati yang diberi gerak, dorongan, kekuatan, dan emosi agar terlihat lebih hidup, bukan sekedar hidup. Saat ini *software* aplikasi yang paling banyak digunakan dalam membuat animasi adalah *Maya*, *Blender*, *3D Max*, dll. Terbukti pula bahwa animasi telah menjadi salah satu hiburan, cerita, pengalaman hidup dan kebutuhan pendidikan bagi semua lapisan masyarakat, terutama anak-anak. Hal itu pula yang menjadi pemicu lahirnya film kartun di Indonesia. Di antara sekian banyak animasi yang telah dihasilkan, jika dilihat dari hasilnya, animasi 3D adalah yang paling terkenal dan paling banyak dibuat. Hal ini dikarenakan animasi 3D tampilannya telah menarik perhatian banyak orang karena gambar luarnya sangat realistis dan menarik.

Saat melakukan pekerjaan animasi 3D, terdapat fase dimana tahap pertama adalah tahap desain tokoh dan tahap kedua adalah tahap *asset environment* dimana dapat dikatakan bahwa kebutuhan *asset* yang dibutuhkan untuk membuat latar belakang adalah kumpulan atribut yang berbeda yang menjadi satu kesatuan. Properti juga merupakan bagian penting dalam membuat animasi 3D, karena membantu membuat adegan atau adegan muncul dalam animasi. Sifat desain model 3D juga dibagi menjadi 2 macam sebagai permukaan keras dan permukaan organik. Membuat konten 3D juga membutuhkan pengetahuan tentang pemodelan dan tekstur. Saat membuat model 3D, tidak hanya harus mahir dalam *software*, tetapi juga memiliki pengetahuan tentang cara membuat model 3D secara akurat dan menempatkan tekstur dengan benar, seperti objek, bentuk, dan *asset* yang dibuat.

Asset merupakan salah satu faktor terpenting dalam membuat animasi 3D karena tanpa aset, animasi yang dimulai terlihat hambar seperti tokoh yang melakukan aktivitas tetapi tanpa latar belakang menjadi referensi di mana tokoh melakukan aktivitasnya dan apa tokoh yang dikerjakan. Semuanya tampak kurang

tanpa *asset*, jadi *asset* adalah bagian besar dalam memainkan peran penting dalam sebuah animasi.

Penulis memutuskan untuk membahas perbandingan *asset* sebagai topik skripsi karena tidak terlalu banyak jurnal atau buku yang membahas topik tersebut. Batasan Masalah *Hardsurface* yang penulis rancang: *Backpack* dan *Sardines* yang ingin penulis utarakan dengan membandingkan dengan benda nyata menggunakan hasil 3D yang telah penulis buat. Alasan penulis menggunakan kedua objek tersebut menjadi acuan topik dalam skripsi ini dikarenakan *backpack* tersebut akan digunakan pada tokoh yang bernama *Jane* yang dimana tokoh tersebut akan muncul di animasi *Bima season 2* dan *modeling* yang penulis bikin akan banyak di tampilkan pada animasi tersebut begitu juga dengan *Sardines* yang akan menjadi *object* acuan dalam adegan tertentu. *Parameter* yang dicari dalam proses desain ini adalah bentuk, warna, ukuran, style, *texture* dan tampilan *visual* yang membandingkan *asset* yang terdapat dalam konsep desain 2D dengan *asset* yang dibuat oleh penulis. Berdasarkan konteks yang penulis sampaikan, maka pembangunan masalah dalam skripsi ini lebih bersifat prosedural yaitu “Perancangan 3D *Hardsurface Set* dan *Props* dalam animasi serial *Bima* di *MNC Animation*”. Melalui penulisan skripsi ini, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pengetahuan baru tentang *asset* 3D.

2. STUDI LITERATUR

Hard Surface

Adalah objek yang memiliki permukaan cenderung dalam bentuk kotak-kotak atau geometrik dan lebih keras biasanya memiliki sudut di setiap sisinya. Dapat disimpulkan *Hard Surface* adalah segala bentuk objek yang diciptakan atau dikonstruksi oleh manusia, seperti robot, arsitektur, alat transportasi dan yang lainnya. Bisa dicontohkan seperti meja, komputer, *handphone*, *laptop* yang pastinya objek itu memiliki rasa yang keras.