

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.

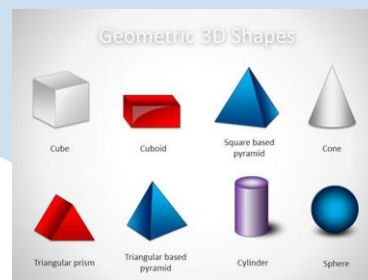
2. STUDI LITERATUR

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.

Bentuk

Pada dalam kehidupan sehari-hari, kita dalam melihat beberapa benda seperti bangunan, pohon, mobil, jalanan, buku, dan sebagainya yang memiliki berbagai bentuk macam dasar dari geometris. (Nchandra, 2019). Contoh bentuk geometri adalah kubus, balok, silinder, bola, piramida, dan kerucut. Jika dilihat dari benda yang terdekat seperti contoh seorang mahasiswa yang tidak jauh membawa buku catatan ke kampus untuk mencatat materi yang disampaikan. Pastikan ia akan menggunakan sebuah buku catatan tersebut yang memiliki geometri dasar yaitu kubus atau balok dikarenakan benda disekitar kita adalah dalam berbentuk nyata ataupun 3D pasti benda tersebut memiliki masa dan ruang. Seperti halnya kita tidak bisa lepas dari yang namanya benda atau properti yang berhubungan dengan aktivitas kehidupan.



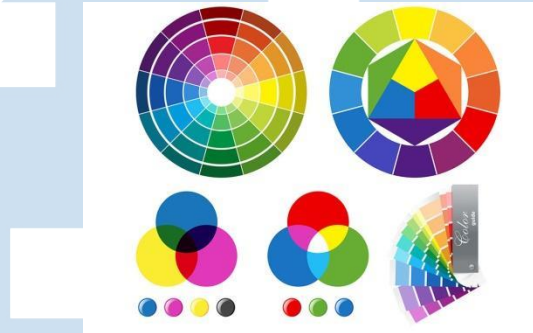
Gambar 2.1 *Geometric 3D Shapes*

(Sumber: *homeppt*, 2013)

Warna

Dalam model warna terdapat segitiga warna yaitu *RGB* yang terdapat warna merah, hijau dan biru terang dan ditambahkan dengan beberapa cara untuk mereproduksi inti warna yang lebih luas (*James Clerk Maxwell*, 1860). Tujuan dalam warna *RGB* adalah untuk merepresentasi, menampilkan sebuah gambar yang dilengkapi dengan basis warna yang mempresentasikan karakteristik objek tersebut warna juga dapat digunakan dalam pembuatan sebuah film maupun animasi untuk dapat menunjukkan sebuah situasi atau keadaan dalam sebuah adegan seperti contohnya jika dalam keadaan yang menegangkan maupun berbahaya pasti dalam

adegan tersebut banyak akan berisikan adegan yang dipenuhi oleh warna merah dan warna juga dapat mempengaruhi pada psikologis manusia yang ditempatkan dalam keadaan atau situasi tertentu.



Gambar 2.2 Format Warna *RGB*
(Sumber: beinyu, 2021)

Texture

Texturing merupakan proses menyamakan dalam sebuah asset *modelling* 3D dengan konsep yang telah dibuat (Beane,2012) pada *texture* ini juga memberikan sebuah karakteristik, ciri khas, maupun tampilan visual dalam sebuah permukaan *modelling*. biasa terdiri dari pemberian warna dan pengaturan permukaan model geometri. Pada proses pembuatan *texture* pada *modelling* ada beberapa *software* yang digunakan seperti *Substance Painter*, *Blender* dan sebagainya.

Visual

Visual merupakan tampilan dari sebuah animasi merupakan perkumpulan dari beberapa objek, karakter, tanaman, dan sebagainya sehingga menciptakan sebuah kesatuan. Biasanya visual lebih kepada tampilan akhir dalam sebuah animasi itu juga mempengaruhi visual terhadap penonton yang dapat ditangkap menggunakan mata telanjang dan dengan mudah langsung memberikan gambaran yang mudah dipahami oleh penonton.