

## 1. LATAR BELAKANG

Model 3D atau disebut juga tiga dimensi saat ini banyak digunakan dalam berbagai bidang. Mulai dari arsitektur, kesehatan dan kedokteran, infrastruktur, manufaktur, pendidikan hingga perfilman. Masing-masing bidang memiliki *workflow* yang disesuaikan dengan kebutuhan fungsi model 3D tersebut. Sebagai contoh, *cinematic workflow* dan *game workflow* memiliki ketentuannya yang berbeda karena berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berbagai bidang tersebut tentunya menjadi target perusahaan-perusahaan yang bergerak di pasar visual grafis tiga dimensi. Contohnya dalam bidang *game* di Indonesia, ada Mosmoss Studio yang juga memanfaatkan pasar pembuatan model 3D. Mosmoss Studio adalah salah satu studio animasi yang juga memberikan jasa pembuatan model 3D untuk *game* dan *cinematic*. Dengan klien-klien yang bergengsi secara internasional, tentu saja Mosmoss Studio memiliki standar model 3D yang berkualitas.

Dalam laman [mosmoss.com](http://mosmoss.com), Mosmoss Studio sendiri menjunjung kualitas *game* AAA. Dengan kualitas demikian, Mosmoss mengusahakan pembuatan model 3D secara efektif dan efisien melalui *workflow* yang digunakan di industri *game* internasional. Tentu saja hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi *artist* yang berada di level pemula dan pertama kali berdinamika di Mosmoss Studio. *Artist* perlu beradaptasi terhadap *workflow* yang diterapkan di Mosmoss Studio (Mosmoss Studio, 2019).

Salah satu jalan yang diterapkan oleh Mosmoss Studio untuk modeler pemula adalah berupa program pelatihan pembuatan model 3D. Penulis diminta untuk membuat sebuah model 3D yang mencakup *hardsurface model* dan *organic model*. Dari situ, penulis memilih membuat model 3D senjata *Crossbow* dengan *concept art* karya Asgerd-art. Alasan memilih konsep tersebut adalahh konsep itu menampilkan *Crossbow* berbentuk fantasi serta memiliki material penyusun yang beragam.

Penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana merancang gaya visual dan tekstur model 3D *Crossbow* melalui *modeling workflow* yang diterapkan oleh Mosmoss Studio. Dengan keterlibatan penulis yang magang di Mosmoss Studio, penulis akan menjabarkan tahapan *game modeling workflow* yang dilaksanakan penulis untuk membuat sebuah model 3D, yakni *game assets* dari *concept art* milik seorang *digital artist*.

### **1.1 RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana merancang gaya visual dan tekstur model 3D *Crossbow* di Mosmoss Studio?

Adapun batasan yang terdapat dalam rumusan masalah tersebut:

1. Fokus yang dibahas dalam penelitian ini adalah proses pembuatan model 3D.
2. Model 3D yang dibuat berdasarkan dari acuan *concept art* karya Asgerd-art.
3. Penelitian ini akan difokuskan pada proses perancangan model 3D dalam lingkup gaya visual dari bentuk, warna, dan tekstur.

### **1.2 TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini disusun dengan tujuan merancang gaya visual dan tekstur pada model 3D *Crossbow* di Mosmoss Studio. Lebih dari itu, penelitian dapat menambah wawasan bagi penulis serta sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara dalam hal memahami proses perancangan model 3D.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **3D Model**

3D *model* atau model 3D, seperti yang disebutkan oleh Watkins (2012), merupakan produk dari proses *modeling*. *Modeling* sendiri adalah proses perakitan bidang-bidang *polygon* membentuk sebuah objek yang bersifat tiga dimensi. Model 3D ini kemudian yang akan digunakan sebagai *asset* untuk *cinematic* serta *game* (hlm. 5).