

1. LATAR BELAKANG

Di masa teknologi modern ini, banyak bidang industri membuat sebuah karya iklan dengan teknik hibrid yang artinya campuran dari 3D dengan 2D. Sebelum adanya hibrid, bidang industri membuat karya masing-masing dengan keseluruhan 3D dan keseluruhan 2D. Tidak hanya periklanan, dalam perfilman juga terdapat animasi hibrid, baik realita dengan 2D maupun 3D dan 2D. Contoh animasi hibrid seperti “Yorushika - That's Why I Gave Up on Music (MUSIC VIDEO)”. Teknologi masa kini terus berkembang di bidang aplikasi kreatif seperti Blender dan Maya pada bidang 3D, serta Toon Boom pada bidang 2D.

Pembentukan *3D Asset* merupakan dasar terpenting dalam pembuatan karya animasi 3D dan juga dalam bentuk Non-animasi yang disebut dengan *render*, sebelum adanya *3D asset*, dimulai dari tahap pemodelan 3D. Pemodelan 3D adalah proses pemindahan dari sebuah benda imajinasi atau benda 2D, menjadi bentuk 3D yang memiliki tinggi, ruang, dan volume, dan menurut Sandy (2023), *3D modeling* merupakan proses pembentukan objek 3D menggunakan perangkat lunak khusus untuk 3D. Secara keseluruhan *3D asset* terdiri dari *modeling*, *texturing*, dan *shading* sebagai tambahan akhir pada asset.

Cell shading merupakan shading yang sering digunakan pada perfilman seri anime. *Cell shading* sudah menjadikan dasar ikonik pada bidang 2D karena mudah digunakan dan praktis dibandingkan dengan shading bergradasi atau realis. *cell shading* tidak hanya pada 2D, 3D juga dapat membuat *cell shading*, contoh anime 2D dan 3D yang menggunakan *cell shading* yaitu Attack on Titan

Texturing sangat penting dalam pembuatan objek 3D maupun 2D, tanpa adanya tekstur maupun warna maka objek tersebut tidak memiliki arti atau sifat pada objek tersebut. Seperti contoh kasusnya, dalam pembuatan 3D membuat sebuah api unggun, tekstur dan material utama tentunya corak visual kayu, jika tidak memberikan material bertekstur kayu, model 3D tersebut akan tidak relevan atau masuk akal.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas penulis memutuskan bahwa permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana merancang aset 3D yang mendukung visualisasi 2D pada MV “THE PRETTIEST GIRL”

1.2. BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pembahasan pada kamar tokoh utama, yang meliputi perancangan ruangan, kasur, meja, kursi, dan gitar.

Aspek yang dibahas meliputi *modeling* pada asset, *texturing* dan penerapan gaya *cell shading* pada asset tersebut diatas.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Mengetahui bagaimana cara merancang asset 3D yang mendukung visualisasi 2D pada MV “The Prettiest Girl”.

