

INTISARI

PEMBUATAN ASET ANIMASI 3D FOTOREALISTIK “PASAR TRADISIONAL ZAMAN KERAJAAN MAJAPAHIT”

Oleh:

Isabella Rita Rizkia

15/380430/SV/08237

Perkembangan teknologi dalam bidang perfilman semakin beragam. Salah satu teknologi yang banyak digunakan adalah efek visual. Penggunaan efek visual semakin banyak diminati oleh para pembuat film. Efek visual dapat merealisasikan sesuatu yang awalnya tidak mungkin terjadi menjadi kenyataan. Proses pembuatan efek visual melalui beberapa tahapan penting, salah satunya adalah pembuatan aset animasi 3D.

Menilik kebutuhan efek visual pada pembuatan Film Gajah Mada, penulis membuat visualisasi aset animasi 3D fotorealistik pasar tradisional pada zaman Kerajaan Majapahit yang dapat digunakan sebagai kelengkapan pembuatan efek visual pada film tersebut.

Aset animasi 3D pasar tradisional pada zaman Kerajaan Majapahit ini dibuat dengan perangkat lunak Blender versi 2.78 dan Adobe Photoshop untuk *editing* tekstur. Hasil dari penelitian ini adalah aset yang sudah dapat digunakan sebagai komponen pembuatan efek visual.

Kata kunci: Multimedia, Blender, Gajah Mada.

ABSTRACT

MODELLING PHOTOREALISTIC 3D ANIMATION ASSETS “TRADITIONAL MARKET OF MAJAPAHIT KINGDOM ERA”

By:

Isabella Rita Rizkia

15/380430/SV/08237

Technological developments in the film industry are getting more diverse. One of the most widely used technology is visual effects. The use of visual effects is increasingly in demand by filmmakers. Visual effects can create something that could not possibly happen in the first place. Visual effects are made through several important steps, one of them is the creation of 3D animation assets.

Given the need for visual effects on the making of Gajah Mada film, the author makes visualization of photorealistic 3D animation assets of traditional market in Majapahit Kingdom era that can be used as completeness of making visual effects on the film.

3D animation assets of traditional market in Majapahit Kingdom era was made with Blender software version 2.78 and Adobe Photoshop CC 2015 for texture editing. The results of this study are assests that can be used as components of making visual effects.

Keywords: Multimedia, Blender, Gajah Mada.