



## **INTISARI**

### **PEMBUATAN ASET ANIMASI 3D FOTOREALISTIK UNTUK *LONGSHOT* “WARGA DESA ZAMAN KERAJAAN MAJAPAHIT”**

Oleh:

Shinta Kusuma Nugraheni

15/384484/SV/08841

Teknologi beserta terapannya menjadi kebutuhan di berbagai sektor kehidupan manusia. Bidang yang tak lepas dari pengaruh teknologi, salah satunya adalah bidang multimedia. Penerapan teknologi berupa multimedia mengambil bagian dalam industri perfilman. Teknik dan pengemasan film menjadi semakin canggih dari hari ke hari. Dalam proses pembuatan film, tidak lagi terpancang menampilkan properti-properti yang biasa disaksikan di dunia nyata namun juga mewujudkan ragam yang sesuai dengan khayalan pembuat film.

Komponen pendukung dalam industri film dapat diciptakan melalui perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membuat aset-aset efek visual. Meninjau kebutuhan efek visual film Gajah Mada, penulis membuat aset-aset animasi 3D warga desa yang hidup di era Kerajaan Majapahit. Aset 3D dibangun menggunakan perangkat lunak Blender 3D versi 2.78 dan perangkat lunak Adobe Photoshop CS5 untuk editor tekstur kulit manusia. Dari penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan aset 3D siap pakai sesuai kebutuhan film Gajah Mada.

Kata kunci: Multimedia, Animasi 3D, Majapahit.



## **ABSTRACT**

### **MODELLING PHOTOREALISTIC 3D ANIMATION ASSETS FOR LONGSHOT “VILLAGERS OF MAJAPAHIT KINGDOM ERA”**

By:

Shinta Kusuma Nugraheni  
15/384484/SV/08841

Technology and its application are needed in various sectors of human life. One field that cannot be separated from the influence of technology is multimedia. The implementation of technology in the form of multimedia takes part in the film industry. Film making and packaging techniques are increasingly becoming more sophisticated day by day. In the process of making films, it is no longer refers to properties that are generally exist in real life but also creates a variety that fits the imagination of filmmakers.

Supporting components in the film industry can be created through software specifically designed to create visual effects assets. Reviewing the needs of Gajah Mada film's visual effects, the authors make 3D animated assets of villagers living in the era of the Majapahit Empire. 3D assets were built using Blender 3D software version 2.78 and Adobe Photoshop CS5 software for human skin texture editors. From the study that has been done, 3D assets are ready to be used according to the needs of Gajah Mada film.

Keywords: Multimedia, 3D Animation, Majapahit.