

INTISARI

PEMBUATAN MODELING ANIMASI HEWAN 3D

Oleh :

Eko Arista

16/401021/SV/11525

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

Berdasarkan pernyataan di atas, apabila menggunakan adegan yang dibangun di lapangan akan menghabiskan waktu dan biaya yang tidak sedikit, maka dari itu tim produksi memilih untuk menggunakan *visual effect* 3D. Aset tersebut adalah animasi hewan 3D yaitu ayam, bebek, anjing dan babi pada zaman Kerajaan Majapahit ini dibuat dengan perangkat lunak Blender versi 2.79a untuk modeling dan *texturing*. Proses pembuatannya melalui beberapa tahapan penting, salah satunya adalah pembuatan aset animasi 3D.

Setelah dilakukannya pembuatan aset animasi hewan 3D film Gajah Mada, didapatkan hasil yang memvisualisasikan hewan pada zaman Kerajaan Majapahit. Penulis membuat aset animasi 3D hewan pada zaman Kerajaan Majapahit untuk memenuhi kebutuhan dalam pembuatan *visual effect* pada film Gajah Mada. Hasil dari penelitian ini berupa aset yang sudah dapat digunakan sebagai komponen pembuatan *visual effect*.

Kata kunci: *Visual Effect*, Kerajaan Majapahit, Animasi 3D, Blender.

ABSTRACT

MAKING OF MODELING 3D ANIMALS ANIMATION

By :

Eko Arista

16/401021/SV/11525

Visual effects is increasingly in demand by filmmakers. Visual Effects can realize something that cannot happen in reality initially. The manufacturing process goes through several important stages, one of which is the creation of 3D animation assets.

Based on the statement above, when using scenes that are built in the field, it will cost a lot of time and money, so the production team chose to use 3D visual effects. These assets are 3D animal animations, namely chickens, ducks, dogs and pigs during the Majapahit Kingdom era, made with Blender software version 2.79a for modeling and texturing. The manufacturing process goes through several important stages, one of which is the creation of 3D animation assets.

After the making of 3D animal animation assets of the Gajah Mada film, the results obtained were visualizing animals at the time of the Majapahit Kingdom. The author makes animated 3D animal assets in the era of the Majapahit Kingdom to meet the needs of making visual effects in the film Gajah Mada. The results of this study are assets that can be used as components of making visual effects.

Keyword : Visual Effect, Majapahit Kingdom, 3D Animation, Blender.