

INTISARI

PEMBUATAN ASET BURUNG CAMAR TERBANG 3D
UNTUK FILM SERIGALA LANGIT

Oleh :

Daniel Siddiq

16/396270/SV/10483

Penggunaan teknologi CGI pada film telah merambah industri perfilman dalam negeri. Pada film Serigala Langit memiliki adegan yang sangat sulit untuk diciptakan tanpa adanya teknologi CGI sehingga dibutuhkannya hewan burung camar untuk kebutuhan aset 3D pada film tersebut yang tidak bisa didapatkan secara langsung untuk dijadikan visual *effect* dalam proses pembuatan film Serigala Langit. Membuat aset berupa model burung camar terbang 3 dimensi ini dibuat dengan menggunakan *software* Blender dan After Effect. Pada proses pembuatannya terbagi dalam tiga tahapan yakni Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Pada proses Pra produksi meliputi persiapan *software* dan *hardware*, kemudian Produksi meliputi *modelling*, *riging*, *animating* dan *texturing* yang dilakukan pada *software* Blender versi 2.79, kemudian Pasca Produksi meliputi *rendering* dan *compositing* yang dilakukan menggunakan *software* After Effect.

Proses pembuatan sesuai desain dan tahap-tahapan yang telah disepakati sebelumnya, yang mana karya ini dapat memenuhi kebutuhan aset pada film Serigala Langit. Berdasarkan hasil survey responden yang dilakukan dan penilaian dari direktur film terhadap aset burung camar dinilai bagus dan mendapatkan skor 9 sehingga dapat diimplementasikan kedalam film Serigala Langit.

Kata kunci: Film, Visual effect, Animasi, Burung, 3 Dimensi, CGI.

ABSTRACT

THE MAKING OF 3D FLYING CAMAR BIRDS ASSET FOR SKY WOLF MOVIE

By :

Daniel Siddiq

16/396270/SV/10483

The use of CGI technology in films has penetrated the domestic film industry. In the film, Serigala Langit has scenes that are very difficult to create without CGI technology so that seagulls are needed for the 3D assets needed in the film which cannot be obtained directly to be used as visual effects in the filming process of Serigala Langit. Creating an asset in the form of a 3-dimensional flying seagull model was created using Blender and After Effects software. The manufacturing process is divided into three stages, namely Pre Production, Production and Post Production. In the Pre-production process including software and hardware preparation, then Production includes modeling, riging, animation and texturing which is carried out in the Blender version 2.79 software, then Post Production including the rendering and compositing which is done using the After Effects software.

The manufacturing process is according to the design and the stages that have been agreed upon beforehand, which this work can fulfill the asset needs of the film Serigala Langit. Based on the results of the survey of respondents conducted and the film director's assessment of the seagull's assets, it was considered good and got a score of 9 so that it could be implemented into the film Serigala Langit.

Keywords: Film, Visual effects, Animation, Birds, 3 Dimensions, CGI.