

INTISARI

PEMBUATAN ASET 3D UNTUK FIGURAN PADA FILM “GADJAH MADA”

Oleh :

Azizah Nur Hasanah

16/401013/SV/11517

Film merupakan dokumentasi dari kehidupan masyarakat sehari-hari, hingga kemudian film mulai berkembang menjadi media dalam berkarya seni dan berekspresi. Perkembangan film diikuti dengan perkembangan efek baik audio maupun visual, efek visual digunakan untuk merealisasikan sesuatu yang sulit bahkan tidak mungkin menjadi ada, efek visual berupa properti dan ilusi optik sebelum adanya komputer, namun kini dengan adanya komputer hal apapun dapat diciptakan.

Dalam pembuatan film Gadjah Mada dibutuhkan banyak efek, salah satunya efek animasi 3 dimensi untuk figuran. Figuran berupa Prajurit Bhayangkara yang dapat bergerak untuk menggantikan adegan-adegan yang tidak dapat dilakukan secara langsung untuk pengambilan *extra long shot*. Animasi 3 dimensi untuk figuran dibuat menggunakan perangkat lunak Blender versi 2.8 untuk modeling, texturing, rigging, dan rendering model sedangkan perangkat lunak Adobe Photoshop CC 2017 untuk mengoreksi tekstur kulit. Dari penelitian dan keputusan sutradara film, dihasilkan aset 3 dimensi bersifat fotorealistik yang siap digunakan dalam pembuatan film Gadjah Mada.

Kata kunci: Film, Efek, Animasi 3D, Blender.

ABSTRACT

EXTRAS 3D ASSETS DEVELOPMENT FOR “GADJAH MADA” MOVIE

By:

Azizah Nur Hasanah

16/401013/SV/11517

Movie are documentation of everyday people's lives, until then films have begun to develop into media for an art creation and expression. The development of movie was followed by the development of both audio and visual effects, visual effects were used to realize something that was difficult or even impossible to be exist, before computers visual effects was made of properties and optical illusions, but now with computers anything can be created.

In the making of the Gadjah Mada Movie, many effects are needed, one of which is the extras 3-dimensional animation effect. Extras as Bhayangkara army that can move to replace the scenes that cannot be done directly with the extra long shot. The 3-dimensional animated assets of the Bhayangkara army were created using software Blender version 2.8 for modeling, texturing, rigging and rendering the model and the Adobe Photoshop CC 2017 software was for correcting skin textures. From the research and decisions of the movie director, a photorealistic 3-dimensional asset is produced which is ready to be used in the making of Gadjah Mada movie.

Keywords: Movie, Effects, 3D animation, Bhayangkara, Blender.