

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. MINAT UTAMA**

Tiga dimensi *modelling* merupakan proses untuk menciptakan objek 3D yang ingin ditampilkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objeknya. Sebuah teknik dalam komputer grafis untuk memproduksi representasi digital dari suatu objek dalam tiga dimensi, konsep dasar 3D *modelling* adalah pemodelan. Pemodelan merupakan pembentukan suatu benda-benda atau objek, membuat dan mendesain objek tersebut sehingga terlihat seperti hidup. 3D *modelling* juga tidak hanya membentuk suatu objek yang sudah ada, tetapi 3D *modelling* dapat membentuk suatu objek yang belum ada di kehidupan nyata.

Alasan penulis berfokus pada bidang ini yaitu adanya ketertarikan dalam aspek visual dan keindahan yang dapat dituangkan dalam 3D *modelling*. 3D *modelling* dapat membuat penulis membuka wawasan untuk berfikir kreatif. Penulis sudah mempunyai pengalaman di bidang 3D *modelling* sehingga penulis berfokus pada 3D *modelling* karena mencakup aspek visual dan keindahan. Bidang 3D *modelling* sendiri terdapat beberapa percabangan kegunaan, 3D aset biasanya dipakai untuk keperluan *game*, animasi, dan sebagai pengembangan produk. Penulis sendiri berfokus kepada bidang 3D aset untuk kebutuhan animasi.

Tugas akhir ini mengangkat barang elektronik era 80-an, karena memiliki beberapa alasan. Pertama, penulis tertarik dan terinspirasi oleh musik Jepang 80-an. Kedua, penulis berpikir bahwa bentuk barang maupun seni akan berputar dan kembali pada gaya desain barang pada era sebelumnya atau disebut dengan konsep *recall memory*.

### **B. SKILL UNGGULAN**

Skill atau keahlian unggulan dan beberapa contoh karya yang dibuat penulis adalah sebagai berikut:

1. Salah satu kemampuan penulis adalah 3D *modelling*. Penulis menggunakan perangkat lunak Cinema 4D dalam membuat model 3D. Selama mendalami 3D *modelling* penulis sudah menciptakan beberapa karya model 3D dan video *looping* 3D. Adapun kemampuan lain yang

penulis dapatkan selama pembelajaran di STSRD VISI Yogyakarta yaitu; ilustrasi, desain grafis, dan animasi. Perangkat lunak yang dikuasai penulis yaitu *Adobe illustrator, Procreate, Cinema 4D, Adobe After Effect.*

2. Beberapa contoh karya yang di buat penulis:

a. *3D modelling project cover album Lathi Weird Genius*

Dalam pengerjaan *project* ini, penulis berkesempatan mengerjakan *base* 3D gunungan wayang. *Project* ini dikerjakan oleh 4 orang dengan pembagian tugas sebagai berikut :

1. Muhammad Rifqi Ardiansyah : *Art Direction & Compositing*
2. Muhammad Anas Nafish : *3D Modeler*
3. Akhmad “Ojin” Budiman : *2D Illustrator*
4. Zacky Romis : *Texture & 3D Retouch*



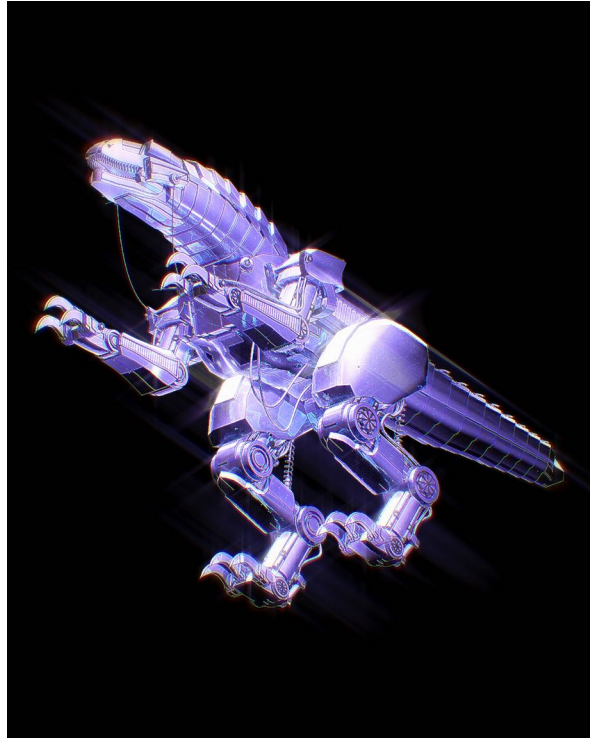
*Gambar 1.1 3D Modelling project cover album Lathi Weird Genius*

Project pembuatan cover album Lathi Weird Genius, di buat oleh tim berjumlah 4 orang, penulis mengerjakan bagian *base* 3D wayang gunungan.

Link : [https://bit.ly/Weird\\_Genius\\_Lathi](https://bit.ly/Weird_Genius_Lathi)

b. 3D *modelling* personal project Future Raptor

Penulis membuat personal *project 3D modelling* untuk dijual pada platform *NFT Hicetnunc* sebagai karya *collectible* bagi pembelinya, karya tersebut dijual sejumlah 25 *collectible*.

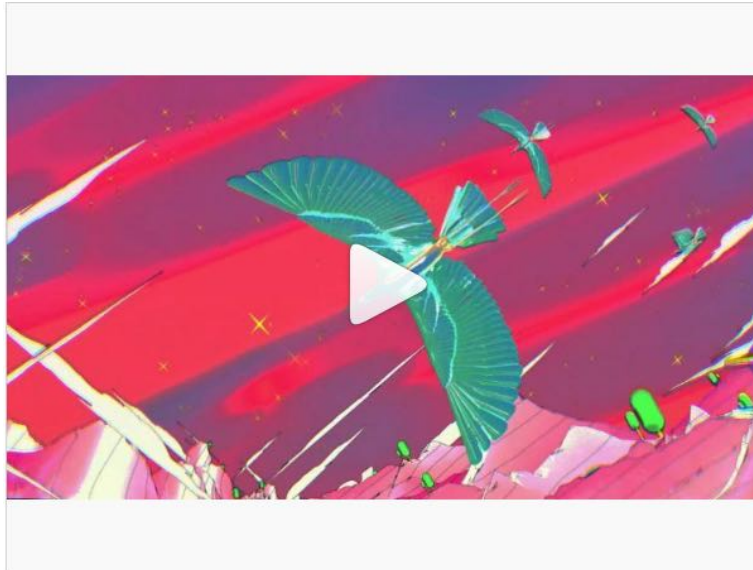


*Gambar 1.2 3D Modelling personal project Future Raptor  
Personal project penulis untuk dijual diplatform NFT Hicetnunc*

c. 3d *modelling project* video looping 3D Andrea Turk

Dalam *project* ini penulis berkesempatan membuat 3D base burung, *project* ini dikerjakan oleh 2 orang dengan pembagian tugas sebagai berikut :

1. Muhammad Rifqi Ardiansyah : 3D Artis
2. Muhammad Anas Nafish : 3D base aset burung



*Gambar 1.3 3D Modelling project video looping Andrea Turk*

*Project* pembuatan *video looping* untuk *background* konser Andrea Turk, di buat oleh tim berjumlah 2 orang, penulis mengerjakan bagian *base* 3D burung.

Link : [https://bit.ly/Andrea\\_Turk](https://bit.ly/Andrea_Turk)

d. 3D modelling project video looping 3D Booda – Gaston

Dalam *project* ini penulis berkesempatan membuat 3D base burung, project ini dikerjakan oleh 2 orang dengan pembagian tugas sebagai berikut :

1. Muhammad Rifqi Ardiansyah : *3D Artis*
2. Muhammad Anas Nafish : *3D base aset mobil*



*Gambar 1.4 3D Modelling project video looping Booda – Gaston*  
*Project* pembuatan video *looping* untuk Booda - Gaston, di buat oleh tim berjumlah 2 orang, penulis mengerjakan bagian *base* 3D mobil.

Link : [https://bit.ly/Booda\\_Gaston](https://bit.ly/Booda_Gaston)

### C. KESIMPULAN

Penulis tertarik pada 3D *modelling* dan barang-barang elektronik era 80-an dengan konsep retro menjadikan minat penulis untuk membuat rancangan video *looping* 3D yang bertemakan barang-barang elektronik era 80-an, serta untuk melestarikan barang elektronik era 80an dan dapat dikenang serta mengingatkan kembali kepada masyarakat keunikan barang elektronik 80an.