

## Abstrak

Didalam dunia animasi, terdapat 2 jenis animasi, yaitu : animasi 2D dan animasi 3D. Pembuat gambar/bentuk dalam animasi 3D disebut *3D modeller*. Pembuatan 3D model juga terbagi 2, yaitu *hardsurface* dan *organic*. Agar lebih spesifik dengan apa yang akan dibuat, maka penulis memilih untuk merancang 3D model dalam bentuk *hardsurface*. Dalam tugas akhir ini, penulis membuat perancangan aset 3D *hardsurface*. Pembuatan Aset 3D ini melibatkan pengetahuan membuat 3D model dan juga *texturing*. Dalam pembuatan 3D model tidak hanya soal menguasai *software* yang digunakan, melainkan dibutuhkan pengetahuan membuat 3D model yang benar dan pemberian tekstur yang benar sesuai dengan benda/bentuk/aset yang dibuat. Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode observasi, mewawancarai praktisi dan juga mencari referensi. Meskipun terlihat sepele, pengetahuan terhadap cara modeling yang benar dan menentukan tekstur yang sesuai sangatlah penting. Karena tekstur adalah bagian dari identitas dari suatu benda/bentuk/aset. Jika modeling yang kita buat dengan cara yang salah, maka akan berdampak pada bagian pekerjaan produksi lainnya. Begitu pula dengan salah menentukan tekstur pada benda/bentuk/aset yang kita buat akan berdampak pada salahnya persepsi orang terhadap benda/bentuk/aset yang dibuat. Perancangan 3D aset *hardsurface* ini berperan sebagai pendukung dari cerita animasi ‘Ksatria Nusantara’ yang mengenalkan bentuk dan tekstur dari visual aset dengan latar Kota Bandung yang dibuat berdasarkan desainan *concept art artist* dan di visualisasikan dalam bentuk *3D Modeling*.

Kata kunci : *3D modeling, Hardsurface, Texturing*.