

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D telah menjadi standar baru bagi perkembangan industri visualisasi di seluruh dunia. Sudah banyak software animasi yang muncul untuk keperluan ini, salah satunya adalah software maya autodesk. Dalam kerangka pemodelan 3D, digunakan buat suatu objek yang dikatakan selaku objek yang real/ nyata. Model objek 3D dapat dibentuk bermacam-macam, semacam makhluk hidup, alat, rumah/ gedung, daerah, dan tumbuhan.

MSV Studio adalah studio yang bergerak dibidang industry animasi 2D dan 3D, yang berada di Yogyakarta. Penulis ikut serta dalam program magang yang disediakan oleh pihak MSV studio dan mengharuskan penulis membuat tugas akhir berupa film animasi 3D yang berjudul "RENDERING".

Pada zaman modern ini film animasi semakin banyak diminati masyarakat, baik anak-anak maupun orang dewasa. Dalam animasi yang dibuat penulis yang berjudul "RENDERING" yang menceritakan tentang seorang remaja bernama mahes yang sedang mengerjakan tugas akhir yang sudah ditahap rendering, namun saat menunggu tahap rendering mahes tertidur dan bermimpi dikejar robot besar dan mahes pun lari dari robot tersebut. Saat berlari mahes di tembak robot besar tersebut dan akhirnya mahes pun terbangun dari tidurnya.

Pemodelan merupakan membentuk sesuatu benda-benda ataupun objek. Membuat serta mendesain objek tersebut sehingga nampak semacam nyata. Cocok dengan objek serta basisnya, proses ini secara totalitas dikerjakan di pc dan laptop. Salah satu Teknik pemodelan 3D yaitu primitive modeling. Teknik primitive modeling yaitu salah satu teknik model 3D yang sangat simpel dan sangat universal digunakan dalam animasi. Teknik ini menggunakan objek 3D yang diucap

"primitive" semacam kubus, tabung, bola, dan lainnya untuk membangun objek 3D yang lebih kompleks. Sehingga proses rendering pula lebih kilat. Teknik ini juga dikenal sebagai "modeling by construction" sebab model ini dibangun dengan menggabungkan primitive satu persatu. Dalam animasi ini yang berjudul "RENDERING" penulis membuat asset seperti, Meja, bangku, monitor, Gedung dan sebagainya. Maka dari itu penulis menggunakan teknik Primitive modeling.

Karena di film animasi “RENDERING” dalam pembuatannya assetnya seperti lampu gedung menggunakan objek dasar box yang merupakan standart geometri solid yaitu primitive modeling. Dan dalam pembuatan assetnya tersebut tanpa mengubah bentuk dasar dari objek kubus tersebut

Berdasarkan penjelasan diatas, penerapan teknik 3D primitive modeling pada pembuatan film animasi berjudul “RENDERING” akan menjadi topik penelitian dalam skripsi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana mengimplementasikan teknik primitive modeling pada 3D animasi yang bertema “Rendering”.

1.3 Batasan Masalah

Bersumber dari masalah yang ada, diberlakukan Batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembahasan akan berfokus pada pembuatan asset yang menggunakan teknik primitive modeling.
2. objek penelitian menggunakan film animasi 3D yang berjudul “RENDERING” pada bagian modeling asset.
3. Pengukuran dilakukan oleh SPV perusahaan MSV studio.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Implementasi Teknik primitive modeling pada film animasi 3D yang bertema “Rendering”.
2. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta
3. Sebagai syarat meraih gelar strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta.