

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

3D adalah adalah perkembangan berasal animasi 2D, dapat diartikan juga 3D tercipta karena salah satu dari bentuk perkembangan teknologi. Animasi 3D adalah suatu objek animasi yang terdapat dalam ruang 3D. Animasi 3D tak hanya memiliki tinggi dan lebar, melainkan juga memiliki volume atau kedalaman (height, width, depth). Objek animasi mampu berputar dan berkecimpung layaknya objek aslinya. Tampilannya seolah-olah nyata dan hidup. Pemodelan 3D adalah proses untuk menciptakan objek 3D yang ingin dituangkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objeknya. Objek-objek yang terdapat pada animasi 3D seperti pohon, tebing, rumput, bebatuan, merupakan 3D asset. Pada pemodelan 3D animasi, terdapat 3D environment yang merupakan pemodelan lingkungan yang diperlukan dalam sebuah game, film, maupun dalam periklanan.

CV Parama Creative merupakan *production house* (PH) yang memproduksi konten audio visual maupun multimedia dan salah satu hasil produksinya adalah sebuah karya animasi film pendek yang berjudul "Missed". Film animasi ini menggunakan teknik yang menggabungkan 2D animasi dan 3D environment. Salah satu visual yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi pendek "Missed" ialah visual tebing. Pada 3D environment merujuk pada ide dasar dan aspek visual yang membentuk tiga dimensi.

Aspek 3D environment pada tebing terdapat pencahayaan, tekstur, gaya artistik, dan elemen lain dalam menciptakan lingkungan tiga dimensi yang dibutuhkan. Dari pernyataan sebelumnya penulis memilih teknik primitive modeling lebih tepat digunakan untuk membuat objek 3D pada pemodelan visual ini, karena objek 3D yang akan dibuat mempunyai bidang dasar seperti kubus, silinder dsb. Secara umum "primitive" modeling adalah teknik pemodelan polygonal dimana pemodelan dimulai dengan bentuk geometris primitif seperti kubus, bola, silinder, dan selainnya yang kemudian disempurnakan bentuknya

sampai penampilan yang diinginkan tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengimplementasikan teknologi tiga dimensi untuk membuat beberapa adegan pada film animasi pendek "Missed". Penulis menggunakan *software* 3D bernama Blender untuk kebutuhan *modelling* dalam pembuatan environment tebing. Maka dari itu penulis mengangkat judul penelitian "Pembuatan Modeling 3D Environment Tebing Pada Film Animasi Pendek "Missed"".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah disampaikan oleh penulis diatas, maka rumusan masalah yang terbentuk adalah "Bagaimana pembuatan modeling 3D environment tebing pada film animasi pendek Missed?"

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan oleh penulis pada penelitian adalah :

1. Dari keseluruhan Film Animasi Pendek Missed, penulis hanya mengangkat pada bagian 3D environment tebing.
2. Teknik yang digunakan oleh penulis adalah 3D modeling.
3. Pengujian dilakukan kepada para ahli CV Parama Creative.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan atau membuat 3D environment tebing pada pembuatan Film Animasi Pendek Missed.
2. Mengimplementasikan teknik primitive modelling kedalam pembuatan objek asset 3D berupa tebing.