

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada sebuah animasi 3D memiliki beberapa tahapan atau proses dalam pembuatan, salah satunya yaitu Environment 3D. Perancangan Environment 3D ini bertujuan sebagai pendukung pada sebuah animasi 3D untuk menampilkan visual berupa latar, tempat, suasana, dan waktu yang mengacu pada sebuah kastil atau runtuhnya kuno agar sesuai dengan konsep karakter yang akan dirancang. Proses perancangan environment 3D ini terdiri dari modelling, teksturing, dan pembuatan asset.

Pada film pendek animasi 3D yang berjudul *Ancient Relic* bercerita tentang seorang petualang yang bertugas mencari sebuah relic berharga dan relic tersebut memiliki suatu kekuatan Ajaib pada sebuah reruntuhan. Dalam penjelajahan itu, si petualang harus menghadapi sebuah rintangan dan setelah si petualang mendapatkan relic tersebut munculah monster penjaga yang marah dan ingin menangkap si petualang. Aksi berkejaran antara si petualang dan monster pun terjadi, dalam aksi tersebut mengakibatkan reruntuhan dan pilar roboh, lalu mengenai keduanya. Si petualang menyadari bahwa dirinya masih selamat dan tidak terluka, dikarenakan mendapati bahwa monster melindungi petualang. Si petualang pun terdiam, lalu pada akhirnya memutuskan untuk menggunakan kekuatan relic dan mengembalikan relic tersebut ke tempat relic itu berada.

Dalam film animasi pendek *Ancient Relic* ini terdapat berbagai adegan dan aksi. Oleh karena itu modelling environment 3D ini berfungsi sebagai penempatan sebuah karakter dan monster, serta konsep cerita yang telah dibuat. Dengan menerapkan visualisasi 3D ini diharapkan dapat memperlihatkan latar bangunan kuno dengan pilar – pilar yang besar.

Berdasarkan pernyataan diatas, pembuatan environment 3D pada animasi pendek 3D *Ancient Relic* ini untuk mempermudah animator dalam penempatan sebuah karakter. Maka penulis mengambil judul **“Pembuatan dan Penerapan**

Environment 3D Pada Animasi Pendek *Ancient Relic*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan tersebut, maka rumusan masalah yang dihadapi yaitu: "Bagaimana pembuatan dan penerapan environment 3D pada animasi pendek *Ancient Relic*?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penelitian hanya sebatas pembuatan environment 3D
2. Pembuatan environment 3D menggunakan software Autodesk Maya
3. Proses perancangan environment 3D yang dikerjakan penulis adalah modelling dan texturing.
4. Hasil produk akan di uji oleh instansi MSV dan prodi Teknologi Informasi

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menampilkan hasil dari rancangan environment 3D ke dalam animasi *Ancient Relic*
2. Membuat environment untuk mendukung jalannya cerita, suasana, bangunan, dan aspek visual pada animasi *Ancient Relic*
3. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan Pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta