

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemodelan 3D mengubah hampir semua industri di dunia. Tanpa sadar, kita sudah menemui objek model 3D di kehidupan sehari-hari, seperti film, desain arsitektur, permainan, realitas virtual, iklan komersial, dan masih banyak lagi. Dalam pembuatan desain model 3D, keterampilan sangat diperlukan untuk membuat suatu objek, salah satu keterampilan pembuatan model 3D adalah pemodelan primitif atau yang biasa juga dikenal dengan solid geometry. Pemodelan *solid* atau primitif, secara sederhana mengkombinasikan beberapa bentuk geometris primitif dan memodifikasi bentuk mereka untuk membentuk objek akhir yang diinginkan. Secara umum "primitif" modeling adalah teknik pemodelan polygonal dimana pemodelan dimulai dengan bentuk geometris primitive atau solid geometry seperti kubus, plane, bola, silinder, dan selainnya yang kemudian disempurnakan bentuknya sampai penampilan yang diinginkan tercapai.

CV Parama Creative merupakan sebuah perusahaan produksi yang mengkhususkan diri dalam menciptakan konten audio visual dan multimedia. Salah satu karya yang sedang dikerjakan adalah sebuah animasi film pendek yang berjudul "Missed". Dalam pembuatan animasi tersebut CV Parama menggunakan pendekatan teknik animasi yang menggabungkan animasi 2D dengan environment 3D. Pendekatan ini memungkinkan untuk menciptakan efek visual yang menarik dalam animasi dengan menggabungkan kedua elemen tersebut.

Dari pernyataan sebelumnya penulis memilih teknik primitive modeling lebih tepat digunakan untuk membuat environment 3D landscape hutan pada video animasi film pendek "Missed", karena objek 3D yang akan dibuat mempunyai bidang dasar seperti kubus, Plane dsb. Bidang-bidang dasar tersebutlah yang nanti akan digunakan dan dibentuk sedemikian rupa hingga menjadi objek 3D yang diinginkan berupa landscape hutan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menjelaskan salah satu dari pembuatan video film animasi pendek yang berjudul "Missed" yaitu tentang proses pembuatan 3D environment. Penelitian ini bertujuan untuk membuat visualisasi permodelan 3D environment berupa landscape hutan menggunakan teknik primitive yang dimana aset 3D tersebut akan digunakan pada film animasi pendek "Missed".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya yakni, bagaimana pembuatan modeling 3D Environment landscape hutan pada film animasi pendek Missed.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan tersebut, penelitian ini akan memiliki beberapa Batasan masalah, yaitu:

1. Membahas modelling 3D environment landscape hutan pada film animasi pendek Missed.
2. Proses pembuatan video animasi hanya pada bagian modelling 3d environment hutan.
3. Menggunakan software Blender.
4. Hasil model 3D ini akan di uji oleh pihak Parama Creative serta beberapa mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, apakah sudah memenuhi syarat yang diinginkan

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Membuat *modelling 3D environment* yang nantinya akan di gunakan pada film animasi pendek "Missed".
2. Menyelesaikan tugas skripsi.