

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses 3D modeling merupakan langkah kritis dalam pembuatan representasi tiga dimensi dari objek atau bentuk menggunakan perangkat lunak khusus. Langkah ini melibatkan pengambilan titik geometris untuk mencapai bentuk yang diinginkan. Model 3D dapat merepresentasikan objek fisik atau konsep abstrak dan diterapkan dalam berbagai industri dan aplikasi, termasuk animasi, permainan video, desain industri, arsitektur, simulasi, dan sebagainya. Pulau Sumatera Barat, dengan pesona alamnya yang memukau dan warisan budayanya yang kaya, menjelma sebagai destinasi potensial untuk menggambarkan keindahan Nusantara melalui media film. Dalam era industri kreatif yang semakin berkembang pesat, penggunaan teknologi 3D modelling environment menjadi krusial dalam menghadirkan pengalaman visual yang lebih mendalam. Dalam konteks ini, penelitian tentang implementasi teknologi 3D modelling pada representasi pulau Sumatera Barat dalam film pendek Nusantara muncul sebagai upaya untuk mengangkat kekayaan budaya dan alam daerah tersebut ke dalam dunia perfilman modern.

Dalam proyek yang di arahkan program puntadewa film pendek Nusantara menceritakan tentang pria yang sedang memakai VR di dalam vr menceritakan tentang budaya dan kearifan Nusantara maka dari itu Penulis membuat 3D modeling Pulau Sumatera Barat pada produksi film pendek berjudul "Nusantara". Dalam pembuatan modelling pulau Sumatra Barat, penulis membuat modelling Rumah adat Minangkabau, Jam Gadang, dan batu malin kundang yang bertujuan untuk mengangkat budaya dan cerita rakyat yang ada di Sumatra barat.

Dalam melaksanakan penelitian ini, beberapa aspek menjadi fokus utama, termasuk pemilihan materi yang akan diangkat, teknik 3D modelling environment yang akan digunakan, serta pengujian yang melibatkan ahli 3D dan ahli industri dari MSV Studio. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang penerapan teknologi 3D dalam dunia perfilman lokal, serta

merangsang pengembangan industri perfilman Indonesia menuju tingkat keunggulan yang lebih tinggi. Dengan memahami potensi dan batasan teknologi 3D modelling dalam konteks ini, diharapkan kita dapat melangkah lebih maju dalam merancang representasi visual yang mengesankan dan memikat penonton, sambil tetap mempertahankan esensi dan keunikan dari kekayaan budaya dan alam Nusantara.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat skripsi dengan judul implementasi 3d pada pembuatan pulau Sumatra barat pada film pendek Nusantara.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis membuat rumusan dari penelitian ini adalah: *bagaimana mengimplementasikan 3D modelling pulau sumatera barat pada film pendek Nusantara*

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Materi yang di angkat pada penelitian ini adalah mengimplementasikan modelling 3D pulau Sumatra barat pada film pendek Nusantara.
2. Teknik yang digunakan adalah Teknik 3D modelling environment.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 3D dan ahli industry dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah topologi mesh dan tekstur dan gerakan animasi dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengimplementasikan 3d pada modelling pulau sumatera barat pada film pendek Nusantara.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program SI prodi teknologi informasi