

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D adalah suatu objek animasi yang bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Hal ini dilakukan dengan membuat *frame* yang mensimulasikan masing-masing gambar. Animasi 3D tidak hanya memiliki tinggi dan lebar, melainkan juga memiliki volume atau kedalaman (*height, width, depth*).

"Double Dagger" merupakan sebuah film animasi 3D yang menampilkan adegan aksi. Ceritanya berkisah tentang pertarungan antara dua karakter utama, Zelda yang hampir kalah dalam duel melawan Wraith. Namun, dengan keberanian dan kekuatan pedang ajaibnya, Zelda akhirnya mampu memenangkan pertarungan tersebut. Pertarungan ini berlangsung dalam beberapa latar yang berbeda, memberikan variasi dan kedalaman pada cerita. Proses pembuatan 3D *environment* menjadi elemen krusial dalam produksi film ini.

Proses kreatif dalam pembuatan 3D *environment* tidak hanya bertujuan untuk menciptakan latar yang estetik, tetapi juga berperan dalam membantu perpindahan karakter utama dari satu lokasi ke lokasi lainnya secara mulus. Setiap *environment* yang berbeda tidak hanya memerlukan perancangan yang teliti, tetapi juga integrasi yang cermat dengan alur cerita untuk memperkuat sensasi perpindahan lokasi dan memberikan pengalaman yang mendalam bagi pemirsa.

Oleh karena itu, fokus utama dari penelitian ini adalah pada tahap produksi 3D *environment* dalam animasi "Double Dagger". Tujuannya adalah untuk memahami secara mendalam proses kreatif dalam menciptakan lingkungan 3D yang mendukung alur cerita. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga terkait teknik dan metodologi yang digunakan dalam menciptakan 3D *environment* dalam animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu “Bagaimana Teknik pembuatan environment Pada Animasi “Double Dagger”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan teknik *Polygonal Modeling* dan *Procedural Texturing*.
2. Pembuatan aset *environment* dibuat menggunakan software Blender.
3. *Environment* yang dikerjakan adalah Hutan, Padang Rumput dan Reruntuhan.
4. Yang diukur adalah kualitas *environment* dalam mendukung sensasi perpindahan lokasi dalam cerita animasi “Double Dagger”.
5. Pengujian kelayakan hasil animasi akan dilakukan oleh pihak MSV dan kuesioner terbuka.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai hasil laporan mengenai teknik dan *tools* yang digunakan pada pembuatan *environment* animasi 3D berjudul “ Double Dagger” di mana fokus penelitian yang dilakukan bermuara pada pembuatan aset dan penataan 3D *environment*.