BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemodelan 3D adalah penciptaan objek atau gambar tiga dimensi yang mempunyai kesan realistis, kaitannya dengan ukuran, bentuk, dan pembuatan objek tersebut. proses yang dijalankan untuk membuat tekstur. Teknik pemodelan ini biasanya digunakan dalam grafik komputer karena melibatkan representasi digital objek tiga dimensi. Pemodelan ini dapat memberikan kesan hidup pada benda dan benda. Program Puntadewa adalah program Kerjasama antara MSV Studio dan Prodi Teknologi Informasi. Program ini berisi kegiatan perkuliahan bidang soft skill dan informatika serta digital creative yang dilaksanakan selama 2 bulan . Dalam program ini mempelajari dan mempraktikan tentang prinsip dasar animasi, dengan hasil pembuatan karya *model environtment 3D.*

Dalam hal ini, penulis melakukan karya pembuatan *model environtment* 3D pada film pendek animasi Nusantara yang dikerjakan secara berkelompok. Film pendek animasi Nusantara sendiri adalah sebuah film pendek yang dibuat untuk mengenalkan isi dari provinsi di Indonesia, yang meliputi : rumah adat, *Landmark,* alat musik, dan senjata tradisional dari provinsi tersebut. Dalam karya ini, penulis mengerjakan bagian Provinsi Kalimantan Tengah. Dalam film pendek animasi Nusantara tersebut membutuhkan *model entirontment* dari bagian pulau Kalimantan Tengah seperti : Rumah Betang, Alat Musik Japen, dan *Landmark* Tugu Palangkaraya.

Dalam tahap *modelling* asset model pulau Kalimantan Tengah terdapat berbagai model yang diperlukan, seperti rumah adat, alat music, senjata dan pulau dari Provinsi Kalimantan Tengah. Melihat adanya kebutuhan model asset yang diperlukan, maka diperlukanya adanya *modelling* pada asset yang diperlukan. Pada pembuatan menggunakan teknik *3D Modelling Environtment*. Selain pembuatan model asset juga diperlukan *texturing* dan *compositing* pada *modelling* pada model asset pulau Kalimantan Tengah.

Dari uraian paragraf di atas itu penulis mengambil judul "**Implementasi 3D pada Modelling Provinsi Kalimantan Tengah pada film pendek Nusantara".**

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis membuat rumusan dari penelitian ini adalah : **Bagaimana Mengimplementasikan 3D pada Modelling Provinsi Kalimantan Tengah pada film pendek Nusantara.**

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Materi yang diangkat adalah *modelling* pada Provinsi Kalimantan Tengah pada film pendek Nusantara.
2. Teknik yang digunakan adalah Teknik *Modelling 3D Environment.*
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 3D dan ahli industri dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah topologi *mesh,* tekstur, dan gerakan animasi dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat *modelling* 3D Provinsi Kalimantan Tengah pada film pendek Nusantara.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 Prodi Teknologi Informasi.