

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam karya seni 3D atau 3 dimensi merupakan karya seni yang mengacu pada ruang dimensi, yang mana suatu objek memiliki ruang dan volume sehingga dapat dilihat dari berbagai sisi. Objek 3D memiliki 3 koordinat, yaitu x, y, dan z, dengan titik z sebagai nilai tinggi dari objek. Pada umumnya objek 3D memiliki sub objek berupa elemen-elemen pembentuk, yaitu *vertex*, *edge*, dan *face*. Kumpulan dari *vertex*, *edge*, dan *face* akan menjadi objek utuh yang disebut *mesh*.

Prodi Teknologi informasi dan MSV Studio melakukan kerjasama untuk membuat program dengan nama Program Puntadewa. Pada program ini penulis mengerjakan 3D *modelling* yang berfokus pada Provinsi Kalimantan Selatan, yang mana penulis diminta untuk membuat model 3D, seperti: peta daerah, bangunan atau benda yang dinilai menjadi ciri khas dari daerah tersebut.

Indonesia adalah negara yang sangat luas dengan beragam keanekaragaman budaya, etnis, agama, dan linguistik. oleh karena itu pada kesempatan kali ini melalui film pendek 3D animasi Nusantara, penulis ingin mengenalkan budaya atau ciri khas dari Provinsi Kalimantan Selatan kepada generasi masa kini. Dengan membuat 3D modeling menggunakan teknik primitif. Teknik primitif merupakan teknik menggabungkan objek *cube*, *cylinder*, dan *sphere* tanpa harus mengubah bentuk dasar objek tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan masalah ini adalah: bagaimana mengimplementasikan model 3D pada ciri khas Provinsi Kalimantan Selatan di film pendek Nusantara.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas dan supaya pembahasan tidak melewati batas. Penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Pembahasan yang diangkat penulis pada pembahasan kali ini adalah *modelling* ciri khas dari Provinsi Kalimantan Selatan
2. Penggunaan teknik *modelling 3D environment* pada animasi Nusantara.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 3D dan ahli industri dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah topologi *mesh*, dan *texture*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan *modelling 3D* pada film pendek Nusantara pada *modelling* daerah Provinsi Kalimantan Selatan
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 Teknologi Informasi