

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

3D merupakan teknologi yang memungkinkan pembuatan dalam *object* tiga dimensi yang memiliki sumbu x, y, dan z sehingga bisa dilihat secara visual. Sampai saat ini teknologi 3D sering digunakan di berbagai bidang, seperti arsitektur, *design* produk, video iklan, dan *film*. 3D *modelling* merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan *film* pendek NUSANTARA, dimana *object* 3 dimensi dibuat menggunakan *software* khusus pada proses pembuatan model 3D untuk *film* pendek NUSANTARA.

Film pendek NUSANTARA adalah *project* dari kerjasama prodi teknologi informasi dengan MSV yang bernama PUNTADEWA. *Film* yang berjudul NUSANTARA menceritakan pengenalan kekayaan budaya Indonesia, salah satunya dari daerah Nusa Tenggara Timur. Dengan karakter yang menggunakan *Virtual Reality (VR)* dan roket sehingga karakter tersebut dapat pergi ke berbagai provinsi di Indonesia. Penggunaan teknik 3D *modelling* environment menjadi landasan utama untuk mereplikasi dengan unsur-unsur khas seperti pulau dari Nusa Tenggara Timur, rumah adat Mbaru Niang, Labuan Bajo, Komodo, dan senjata tradisional sundu atau surik menggunakan teknik *modelling* environment.

Modelling environment melibatkan proses pembuatan model 3D dari *object* dan elemen-elemen yang di implementasikan pada *modelling* pulau Nusa Tenggara Timur. Penggunaan *software* Blender yang berfungsi sebagai pembuatan model 3D dan Adobe Substance 3D Painter yang digunakan sebagai proses *texturing* didalam *film* NUSANTARA. Implementasi 3D di terapkan dalam proses pembuatan model pulau Nusa Tenggara Timur, maka dari itu penulis mengambil judul **“IMPLEMENTASI 3D PADA MODELLING PULAU NUSA TENGGARA TIMUR PADA FILM PENDEK NUSANTARA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka penulis membuat perumus dari penelitian ini adalah: Bagaimana mengimplementasikan 3D pada *modelling* pulau Nusa Tenggara Timur pada *film* pendek NUSANTARA.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan diatas adapun batasan masalah penelitian ini adalah :

1. Materi yang di angkat pada penelitian ini adalah *modelling* pulau Nusa Tenggara Timur pada *film* pendek NUSANTARA.
2. Teknik yang digunakan adalah *modelling environment*.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli dari MSV studio.
4. Yang di uji adalah topologi *mesh*, *texture* dan animasi dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Mengimplementasikan 3D pada *modelling* pulau Nusa Tenggara Timur pada *film* pendek NUSANTARA.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 teknologi informasi.