

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam bidang animasi 3 dimensi (3D) saat ini berkembang sangat pesat. Di dalam 3D animasi, modeling *asset* merupakan salah satu hal dalam bidang 3D yang memiliki peran untuk membuat atau membentuk suatu benda dalam wujud 3D. Tidak hanya di dalam animasi, 3D modeling dapat di gunakan untuk pembuatan desain bangunan ataupun environment agar dapat terlihat lebih *realistic*.

Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dan MSV Studio melakukan kerja sama dalam program *Puntadewa* untuk membuat projek film animasi pendek yang berjudul *Nusantara*. Dalam projek ini ada beberapa animator yang akan mengerjakan aset-aset modeling dari beberapa provinsi yang ada di dalam film animasi "*Nusantara*". Dalam pembuatan film animasi "*Nusantara*", penulis mendapat tugas untuk membuat modeling Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, penulis menggunakan 3D *modelling* untuk membuat aset kraton, tugu, alun-alun, landmark gunung Merapi, pantai selatan, dan pegunungan yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk menambahkan visual penulis akan memberikan *texture* warna pada objeknya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis membuat skripsi dengan judul Implementasi 3D Modelling Daerah Istimewa Yogyakarta Pada Film Pendek *Nusantara*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka penulis membuat rumusan penelitian ini adalah “ Bagaimana implementasi 3D pada modeling Daerah Istimewa Yogyakarta pada film pendek Nusantara?”

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aset *modelling* ini berbentuk Sumbu Filosofi Yogyakarta yang ada di Provinsi DIY.
2. *Software* yang di gunakan adalah *Blender v.3.1*, *Adobe Premiere Pro 2022*, dan *Adobe Substance Painter 3D v.7.2.3*.
3. Penelitian ini di buat setelah penulis menyelesaikan projek *modelling*.
4. Pengujian akan di lakukan oleh ahli 3D dan ahli industri dari MSV Studio.
5. *Render* yang di gunakan adalah *Eevee*.
6. Yang di uji adalah *mesh*, *topologi*, dan *texture* dari *modelling*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan 3D *modelling* Sumbu Filosofi Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program SI Prodi Teknologi Informasi.