

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses pembuatan animasi tiga dimensi, memiliki beberapa proses yang harus dilalui, salah satunya adalah proses *modeling*. Proses *modeling* sendiri merupakan proses pembuatan model tiga dimensi yang disesuaikan dengan kebutuhan animasinya. Di proses *modeling*, terdapat proses *modeling environment*. Dalam proses *modeling environment*, umumnya tahapan yang dilewati adalah sama seperti *modeling* karakter, yaitu *modeling*, *texturing*, dan *rigging*[1]. Hal tersebut disesuaikan kembali dengan kebutuhan film animasi yang akan dibuat.

Balai Diklat Industri (BDI) merupakan lembaga pusat pendidikan dan pelatihan sumber daya manusia berbasis spesialisasi dan kompetensi bidang animasi, kerajinan dan barang seni. MSV Studio adalah perusahaan yang bergerak di bidang animasi. Pada awal tahun 2023, MSV Studio bekerja sama dengan Balai Diklat Industri (BDI) dalam membuat program Pembuatan Gerak Animasi 3 Dimensi yang dengan program tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas dan keterampilan sumber daya manusia khususnya dalam bidang animasi 3D.

Dalam pelatihan itu, para peserta diberi pemahaman menggunakan software Autodesk Maya dan belajar mengenai prinsip-prinsip animasi dan mengimplementasikannya pada objek 3D. Di akhir pelatihan, mentor menugaskan para peserta untuk membentuk kelompok dan membuat produk berupa animasi 3D pendek. Penulis, bersama-sama dengan anggota kelompok, memutuskan membuat sebuah animasi 3D yang berjudul "Elenora and The Flower of Life". Film tersebut menceritakan seorang gadis pedalaman yang pergi dari rumahnya melewati tebing, dan masuk ke dalam hutan untuk mencari bunga kehidupan yang dapat menyembuhkan neneknya yang sakit, namun setelah menemukan bunga itu ternyata bunga itu layu dan kehilangan satu kelopaknya. Elenora pun sedih dan menjatuhkan tongkatnya. Tak disangka dari tongkat yang terjatuh itu terpancar

sebuah cahaya yang berasal dari kelopak yang terdapat pada tongkat itu. Elenora pun mengambil tongkatnya kembali dan mencabut kelopak yang bercahaya itu dari tongkatnya lalu Elenora mencoba menyambungkan kelopak yang bercahaya tadi ke bunga yang layu itu, seketika bunga itu bergerak dan kembali subur dan bercahaya. Lalu, Elenora mengambil putik dari bunga itu dan membawanya pulang itu diberikan kepada neneknya yang sedang sakit dan neneknya pun berhasil sehat kembali.

Berdasarkan konsep cerita yang telah dikemukakan, diperlukan adanya suatu *environment* yang akan mendukung keseluruhan animasi tersebut. *3D Environment* merupakan *environment* yang dibuat menjadi bentuk 3 dimensi. *Environment* memiliki fungsi-fungsi untuk memvisualisasikan atmosfer, memberikan informasi waktu dan lokasi, serta melengkapi dan mendukung cerita. *Environment* biasanya memiliki beberapa elemen dasar, seperti medan, air, langit, awan, ruangan, dan tanaman.

Di dalam animasi tersebut, dibutuhkan adanya tiga latar *environment* untuk mendukung jalannya cerita, yaitu kamar tidur, tebing, dan hutan. Dalam prosesnya, penulis akan menggunakan konsep atau referensi dari *concept artist* sebagai acuan untuk membuat *environment*.

Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan, maka penulis akan membuat *environment* 3D dan Penulis akan menggunakan teknik *modeling*, *sculpting*, *texturing* untuk membuat objek *environment* 3D yang akan diimplementasikan pada *software* Blender dan Substance Painter.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah Bagaimana Pembuatan *Environment* Dalam Film Animasi "Elenora And The Flower Of Life" ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus menjelaskan pembuatan objek *environment* 3D pada latar tebing dan latar hutan pada film "Elenora and The Flower of Life"
2. Penelitian ini berfokus pada proses *modeling*, dan *texturing*.
3. Objek 3D yang dibuat berdasarkan kebutuhan film animasi "Elenora And The Flower of Life" dan dibuat berdasarkan konsep, referensi, dan *moodboard* dari *director* dan *concept artist*.
4. Pembuatan objek *environment* 3d dibuat menggunakan software Blender, Zbrush, dan Substance Painter.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Membuat *environment* 3D untuk film animasi 3D berjudul "Elenora and The Flower of Life"
2. Menerjemahkan konsep atau acuan *environment* 2 dimensi "Elenora and The Flower of Life" menjadi model 3 dimensi yang akan dipakai untuk kebutuhan film animasi 3 dimensi.