

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembuatan 3D *environment* memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembuatan film animasi. Tujuan dari perancangan 3D *environment* adalah untuk memberikan dukungan visual yang mendalam pada film animasi 3D dengan menghadirkan latar, tempat, suasana, dan waktu sesuai dengan konsep dan kebutuhan cerita animasi. Dalam proses pembuatan *environment* 3D ini terdiri dari modeling, texturing dan pembuatan asset sesuai kebutuhan film animasi yang akan dibuat.

Pada film pendek animasi 3D yang berjudul "Gelma The Little Girl", mengisahkan kehidupan seorang anak kecil bernama Gelma dan boneka Tebi kesayangannya disebuah rumah di tepi danau yang dikelilingi pepohonan cemara pada musim semi. Gelma memiliki kegemaran melukis, dan pada suatu malam, tanpa sengaja Gelma mencoret Tebi dengan cat lukisnya. ia merasa sedih dan bersalah. Ketika di ruang TV gelma dihampiri oleh ibunya dengan membawa mainan baru untuk menghiburnya. Tetapi Gelma masih merasa kesepian.

Ketika gelma sedang melukis lagi di malam hari, ia merindukan momen bermain bersama Tebi dikamarnya yang dipenuhi dengan berbagai macam mainan. Meskipun awalnya berencana untuk melukis. Gelma malah merenung di atas kasurnya. Tebi yang melihatnya pun sedih karena kehilangan teman bermainnya. Tebi mengambil inisiatif untuk membersihkan dirinya sendiri dengan mengikuti Langkah-langkah ibu Gelma mencuci pakaian.

Tebi berhasil membersihkan dirinya dan menjadi boneka yang bersih seperti baru. Dan tiba-tiba Tebi mendengar suara Langkah kaki ibu Gelma, dan tebi pun menjadi boneka kembali. Ibu yang melihat tebi kemudian langsung memindahkan Tebi yang sudah bersih seperti baru ke kamar Gelma. Gelma yang baru membuka kamarnya pun terkejut karena Tebi yang kotor kembali menjadi bersih seperti baru. Gelma dan Tebi pun akhirnya kembali bermain bersama.

Berdasarkan konsep cerita yang telah dikemukakan, diperlukan adanya empat latar environment untuk mendukung jalannya cerita, yaitu rumah di tepi danau, kamar gelma, ruang TV, dan Ruang cuci pakaian. Dalam prosesnya, penulis akan menggunakan 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 *Patches Modeling*, *box modeling*, dan *texturing* untuk membuat objek *environment* 3D yang akan diimplementasikan pada software Blender dan Substance Painter.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pembuatan modelling environment dalam film animasi 3D "Gelma The Little Girl"?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Batasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek 3D yang dibuat berdasarkan kebutuhan film animasi "Gelma The Little Girl".
2. Penelitian ini hanya berfokus menjelaskan pembuatan objek environment 3D pada opening film pendek "Gelma The Little Girl", dengan latar rumah di tepi danau yang dikelilingi pohon cemara saat musim semi.
3. Pembuatan objek 3D dibuat menggunakan software Blender.
4. Teknik yang diimplementasikan pada rumah tepi danau adalah modeling dan sculpting.
5. Pembuatan texture objek environment 3D dibuat menggunakan software Blender dan Substance Painter.
6. Pembuatan *environment* 3D menggunakan software Blender

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan hasil dari rancangan environment 3D ke dalam animasi "Gelma The Little Girl".
2. Pembuatan *environment* sebagai pendukung jalannya cerita, suasana dan aspek visual pada film pendek animasi "Gelma The Little Girl".
3. Untuk memenuhi persyaratan untuk menuntaskan penedidikan program sarjana studi teknologi informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

