

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam bahasa Inggris, kata “*animation*” berasal dari bahasa Latin “*a*”*imātiō*” (dictionary.com, *Origin of Animation*) yang dapat diterjemahkan sebagai “pemberian kehidupan”[1]. Secara umum, dalam bahasa Inggris sendiri, kata “*animation*” diartikan sebagai “keaktifan”. Sementara menurut kamus Cambridge, “*animation*” didefinisikan sebagai *moving images created from drawings, models, etc. that are photographed or created by a computer* (gambar bergerak yang dibuat dari gambar tangan, model, dll yang kemudian difoto atau dibuat dengan komputer) [*Cambridge Online Dictionary*, n.2]. [2] Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *online*, “animasi” didefinisikan sebagai acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. (KBBI *online*, n.1). [3]

Pada kerjasama yang dilakukan antar MSV Studio dan prodi TI, Program ini dinamakan *puntadewa*. Penulis melakukan *3D modeling* yang berfokus pada Provinsi Jawa Tengah seperti peta daerah, bangunan yang menjadi ciri khas, dan Candi Borobudur. Dan tentunya akan ditambahkan beberapa objek *3D modeling*. Saat ini banyak sekali film yang mengangkat tema *Thriller*, *Action*, *Fantasy*, dan sebagainya. Namun, saat ini jarang terdapat film yang memperkenalkan keragaman daerah di Indonesia. Oleh karena itu penulis ingin membuat *3D modeling* pada film pendek Nusantara. Yang akan menggunakan teknik, yaitu teknik *Primitive modeling*. *Primitive modeling* merupakan teknik yang dapat menggabungkan beberapa objek *primitive* seperti *cube*, *sphere*, dan *cylinder* tanpa merubah bentuk dasar objek tersebut. Perancang dapat memodifikasi objek dengan meningkatkan *poly count* dan memodifikasi dengan cara memanipulasi *edge* dan *vertex*.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana cara modelling 3D ensiklopedia Provinsi Jawa Tengah pada film pendek Nusantara.

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah

1. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah *modeling* 3D pada provinsi Jawa Tengah.
2. Teknik yang digunakan adalah *modeling environment*.
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 3D dan ahli industry dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah topologi *mesh*, dan tekstur.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Ensiklopedia 3D *modeling* pada provinsi Jawa Tengah pada film pendek nusantara.
2. Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program Studi Teknologi Informasi.