

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Modelling 3D adalah proses kreatif untuk membuat representasi digital dari objek, lingkungan, atau karakter dalam tiga dimensi menggunakan perangkat lunak khusus. Ini melibatkan pembuatan objek yang tampak nyata atau abstrak dengan memanipulasi bentuk, tekstur, warna, dan pencahayaan.

Puntadewa adalah program percepatan dari program studi Teknologi Informasi yang di khususkan untuk mahasiswa tingkat akhir yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas akhirnya. Program ini dilaksanakan di kampus Amikom pada tanggal 09 Oktober 2023 sampai tanggal 08 Desember 2023. Setelah bulan pertama selesai peserta program Puntadewa diwajibkan mengikuti *capstone* project sesuai konsentrasi peserta untuk menjadi syarat penilaian. Penulis mengikuti project yang dibuat konsentrasi 3D yang berbentuk short film yang berjudul Nusantara.

Penulis mengerjakan karya animasi tiga dimensi pulau Bali untuk short film Nusantara. *Modelling* tiga dimensi pulau bali yang penulis kerjakan adalah pulau melayang, landmark provinsi Bali, rumah adat Bali, dan senjata tradisional Bali. Penulis menggunakan aplikasi blender untuk membuat *modelling* animasi tiga dimensi dan adobe substance painter untuk menambahkan texture. Maka dari itu penulis mengambil judul **"Pembuatan Modelling 3D Pulau Bali Dalam Film Pendek Nusantara"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu Bagaimana **"Pembuatan Modelling 3D Pulau Bali Dalam Film Pendek Nusantara"**.

1.3 Batasan Masalah

Dalam rumusan masalah diatas dan supaya hasil pembahasan tidak melebihi batas dan terperinci, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Pembahasan *modelling asset 3D environment* pulau Bali untuk film pendek Nusantara.
2. *Modelling asset 3D environment* pulau Bali dibuat sesuai kebutuhan film pendek Nusantara.
3. Penilaian dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidang 3D.
4. Yang dinilai adalah teknis, *creative*, dan kerapian

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penulisan karya ilmiahnya adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan Teknik *modeling* dan *texturing* yang sudah dipelajari sebelum capstone.
2. Membantu untuk proses salah satu kelulusan.