

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

3D di dalam computer digambarkan sebagai sebuah gambar yang memiliki kedalaman. walaupun tidak berwujud 3D yang sebenarnya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (media layar TV, Bioskop, Komputer, Proyektor, dan media sejenisnya). Animasi 3D selain memiliki kedua dimensi tersebut juga memiliki kedalaman (Z). Animasi 2D bersifat datar (flat), sedangkan animasi 3D memiliki kedalaman (volume) bentuk. Animasi 3D dapat didefinisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (point of view) [1]

Puntadewa merupakan program kerjasama antara prodi TI dengan MSV Studio. Program ini melakukan kerja sama untuk membuat projek film animasi pendek. Puntadewa memberikan wadah berupa *capstone* project sesuai konsentrasi peserta. Untuk peserta dalam konsentrasi 3D diberikan sebuah project sebuah film pendek berjudul "Nusantara" yang mewakili setiap provinsi yang di pilih. Penulis mendapatkan tugas untuk membuat modeling Provinsi Sulawesi Selatan.

Pada tahap *modelling* objek Pulau Provinsi Sulawesi Selatan film pendek Nusantara dibutuhkan beberapa bentuk objek yang berbeda beda seperti bentuk pulau Sulawesi selatan, bentuk masjid Amirul mukminin, rumah adat toraja (*tongkonan*) dan bentuk senjata tradisional badik. Dengan adanya kebutuhan *model* objek yang diminta seperti dari konsep untuk ditampilkan pada film, maka diperlukan adanya *modelling* dan *material* yang diperlukan pada objek. Penulis menggunakan software blender untuk memproduksi setiap asset modeling yang dibutuhkan. Maka dari itu penulis mengambil judul "**Implementasi 3D Modelling Provinsi Sulawesi Selatan Pada Film Pendek Nusantara**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu Bagaimana **“Implementasi 3D Modelling Provinsi Sulawesi Selatan Pada Film Pendek Nusantara?”**.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yang tidak semua akan dibahas, agar pembahasan lebih terperinci dan tidak melebihi batasan, maka penulis membatasi pembahasan sebagai berikut:

1. *modelling* asset objek 3D hanya menunjukkan beberapa bentuk yang ada di provinsi Sulawesi selatan
2. *Texturing* pada objek 3D pulau, masjid, rumah adat, dan senjata tradisional
3. *Modelling* objek 3D menggunakan Teknik *hard surface modelling*
4. Penilaian dan pengujian di lakukan oleh ahli di bidang 3D
5. Render engine menggunakan *vee*
6. Software yang di gunakan adalah *blender 3.5*, *Adobe Substance Painter 7.2.3*, dan *Adobe Premiere Pro 2022*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan karya ilmiah yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *modelling*, *Texturing* dan *Animating* pada Pulau Sulawesi Selatan
2. Membantu proses salah satu syarat kelulusan.