

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan ilmu teknologi semakin mendorong upaya-upaya perubahan dalam pemanfaatan hasil dari teknologi. Animasi menjadi salah satu sarana pembelajaran menarik, tidak membosankan dan menumbuhkan pemahaman secara lebih efisien. Dengan menggunakan media animasi 3D gambar yang telah diproses dapat digabungkan untuk menghasilkan suatu gerakan dengan kualitas berbeda dengan media lainnya untuk menggambarkan peristiwa tertentu. Animasi 3D dengan penambahan audio akan menciptakan kesan hidup dan menarik sebagai media pembelajaran yang unik.

Dalam upaya mengenalkan budaya Indonesia, penggunaan animasi 3D memiliki dampak yang cukup besar untuk sarana edukasi budaya berbasis teknologi. *Project* animasi "The Ethnics" bertujuan untuk mengenalkan budaya-budaya di Indonesia dengan gaya animasi 3D. *Project* ini berperan dalam pembuatan *environment* 3D untuk rumah adat Kariwari suku Tobati. *Environment* sendiri merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan animasi. Pembuatan *environment* 3D tentunya harus berfokus pada karakteristik lingkungan serta unsur-unsur pembentuknya. Dengan *environment* di dalam animasi yang dibuat, diharapkan dapat mengetahui bentuk alam serta ciri khas dari arsitektur rumah adat Kariwari dari suku Tobati.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin mengenalkan rumah adat Kariwari dari suku Tobati melalui pembuatan media animasi pada perancangan *environment* 3D dengan memperhatikan nuansa alam Jayapura, Papua di atas laut dangkal yang memperlihatkan bangunan arsitektur rumah adat Kariwari yang khas dan unik.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

Bagaimana Pembuatan *Modeling Environment* Rumah Adat Suku Tobati Pada Project Animasi 3D "The Ethnic"?

## 1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Konsep yang digunakan pada penelitian *project* ini adalah 3D
2. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan visual
3. Pengujinya akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi

## 1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menerjemahkan konsep *Environment* 3D animasi dalam pembuatan *project* "The Ethnic".
2. Membuat produk film animasi pendek dengan konsep 3D berjudul "The Ethnic" yang memperlihatkan *modeling* rumah adat Kariwari dari Suku Tobati.