

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

3D di dalam komputer 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 yang di adakan prodi TI Universitas AMIKOM Yogyakarta. Program ini melakukan kerja sama untuk membuat proyek film animasi pendek dan memberikan wadah berupa *CAPSTONE Project* sesuai konsentrasi peserta. Untuk peserta dari konsentrasi 3D diberikan sebuah proyek mengerjakan film pendek berjudul "The Etnics" yang mewakili suku peradaban yang di pilih. Penulis mendapatkan tugas untuk membuat modeling peradaban Mesir. Yang menunjukkan objek utama berupa piramida di tengah permukiman, pepohonan, padang pasir, dan perbukitan yang berada di belakangnya. Serta menampilkan gurun pasir yang terdapat rumput kering sebagai objek pendukung.

Melihat dari cerita di atas, dalam proyek ini di butuhkan adanya aset modeling, *volumetric effect* dan simulasi angin agar film terlihat lebih *realistic*, maka diperlukan adanya modeling dan material yang diperlukan pada objek dengan menggunakan tehnik *Primitive Modeling*. Untuk memproduksi setiap asset 3D modeling yang dibutuhkan serta memberi *effect* dan simulasi, penulis menggunakan software Blender. Maka dari itu penulis mengambil judul **"Pembahasan Modeling Environment Peradaban Mesir Pada Project Anlmasi 3D "the Etnics"**

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana cara serta proses yang dilakukan dalam **"Pembahasan Modeling Environment Peradaban Mesir Pada Project Animasi 3D "The Etnics"**

## 1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Modeling pada objek 3D piramida, rumah, pohon, dan bukit.
2. *Texturing* pada objek 3D piramida, rumah, pohon, dan bukit.
3. Penambahan *effect* terik matahari.
4. Durasi video 1 – 2 menit.
5. Video dirender menggunakan resolusi 1080p dengan frame 30fps.
6. Pengujian yang akan dilakukan adalah aspek teknis dan aspek visual.
7. Pengujian kelayakan akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi dari tim Puntadewa.

## 1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan konsep 3D dalam pembuatan film animasi pendek "The Etnics".
2. Membuat sebuah film 3D animasi pendek dengan tehnik *primitive modeling* dalam menceritakan environment peradaban Mesir.
3. Membantu proses salah satu syarat kelulusan.