

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat di setiap tahunnya khususnya multimedia salah satunya di bidang teknologi citra tiga dimensi (3D). 3D adalah ruang yang dapat dilihat dan diinteraksikan dalam lingkungan digital yang memungkinkan untuk pengalaman dan yang realistis dan interaktif. Dalam proses pembuatan animasi tiga dimensi, memiliki beberapa proses yang harus dilalui, salah satunya adalah proses *modeling*. Teknik-Teknik dari pembuatan 3D mulai dari *Modeling, Texturing, Lighting, animation dan Rendering*. Ada beberapa teknik *Modeling* objek yaitu *Polygonal Modeling, NURBS Modeling, Sculpting*.

Pada project animasi "The Ethnics" penulis berkesempatan untuk membuat scene dari model lingkungan pada Suku Mongol. Suku Mongol adalah kelompok etnis yang berasal dari wilayah Asia Timur Tengah. Suku Mongol memiliki kebiasaan penduduk yang berpindah-pindah (Nomaden) yang beragam secara iklim cuaca. Mulai dari musim panas, musim hujan, musim semi dan musim salju. Rumah adat Mongolia dikenal dengan nama Yurt/Ger. Yurt adalah tenda portabel yang dilapisi kain *felt* (serat wol tanpa ditenun), rumah tradisional ini digunakan sebagai tempat tinggal untuk kelompok nomaden. Struktur yang digunakan terbuat dari rangka kayu yang dilapisi kain felt yang tahan dengan angin kencang dan salju lebat dan berguna untuk menjaga kehangatan di dalam meskipun sedang dingin.

Melihat dari cerita diatas, dibutuhkan adanya efek yang cocok pada suasana mongolia. Penulis memilih musim salju untuk menciptakan lingkungan yang interaktif. Konsep dari keseluruhan adalah membuat pemukiman dari Suku Mongol yang unik dengan partikel salju. Teknik yang digunakan pada konsep ini mulai dari *modeling, sculpting, texturing, dan simulasi efek salju*.

Dari uraian latar belakang diatas, Penulis menggunakan konsep 3D dan teknik untuk merealisasikan objek dan penelitian ini. Maka dari itu penulis

mengambil judul Pembahasan Modeling Environment dan efek salju Adat Suku Mongol pada project Animasi 3D "The Etnics"

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini adalah Bagaimana membuat model environment dan efek salju Adat Suku Mongol 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. Teknik yang digunakan penelitian dalam film animasi 3D.
2. Penelitian ini berfokus pada teknik yang digunakan yaitu modeling, sculpting, texturing, dan simulasi salju.
3. Pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan visual.
4. Pengujiannya akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan konsep 3D dalam pembuatan film animasi yang berjudul "The Etnics"
2. Membuat produk film animasi pendek dengan konsep 3D yang berjudul "The Etnics" dalam menceritakan lingkungan suku adat Mongol dan efek simulasi salju.