

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam proses pembuatan animasi tiga dimensi, memiliki beberapa proses yang harus dilalui, salah satunya adalah proses *modeling*. Proses *modeling* sendiri merupakan proses pembuatan model tiga dimensi yang disesuaikan dengan kebutuhan animasinya. Di proses *modeling*, terdapat proses *modeling environment*. Dalam proses *modeling environment*, umumnya tahapan yang dilewati adalah sama seperti *modeling* karakter, yaitu *modeling*, *texturing*, dan *rigging*[1]. Dan salah satu teknik yang digunakan untuk pengembangan Animasi 3 dimensi adalah *modeling*.

Pada proyek animasi 3D yang berjudul "THE ETHNICH", penulis mengerjakan bagian suku Bugis. Suku Bugis merupakan suku dari Sulawesi Selatan, yang mana suku Bugis sendiri memiliki ciri khas dimana rumah adatnya terdiri dari tiga bagian yang dipersonifikasi sebagai tubuh manusia, yaitu Awabola bagian kolong rumah yang dipersonifikasi sebagai kaki manusia, Alebola atau Watangmpola bagian badan rumah dipersonifikasi sebagai badan manusia, Rakkeang berupa ruang atap atau loteng yang dipersonifikasi sebagai kepala manusia.

Dari konsep proyek animasi diatas, membutuhkan *modeling* atau penganimasian rumah adat suku Bugis dan *environment* dari suku Bugis meliputi rumah adat suku Bugis, pemukiman, rumput, pohon, property ruang tamu berupa meja, kursi, dan karpet, property kardus, dan api unggun untuk simulasi api. Tekstur dalam pembuatan ini menggunakan semi realis.

Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan, maka penulis akan membuat environment 3D dan penulis akan menggunakan teknik *Primitive Modeling*, *box modeling*, dan *texturing* untuk membuat objek environment 3D dan simulasi api yang akan diimplementasikan pada software Autodesk Maya, software Blender dan Adobe Photoshop.

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana membahas *modeling* rumah adat suku Bugis 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. Konsep yang di gunakan pada penelitian kali ini adalah animasi 3D "The Etnics"
2. Pengujian yang dilakukan nanti berdasarkan aspek teknik dan aspek 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. Menerapkan konsep *modeling* 3D dalam pembuatan film animasi berjudul "The Etnics"
2. Membuat sebuah product animasi dengan konsep 3D berjudul "The Etnics" dalam menceritakan *environment* dalam pemukiman rumah adat suku bugis