

# **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]. Hal tersebut disesuaikan kembali dengan kebutuhan film animasi yang akan dibuat.

pembuatan film animasi 3D yang berjudul "THE ETNICS" pada scene ini terdapat suku di atas awan yaitu suku kombai, dalam scene animasi tersebut terdapat element api unggun dan obor dan ada modelling dari rumah adat dari suku kombai

menurut cerita di atas dibutuhkan modelling karena terdapat sebuah rumah dari suku kombai, dan sebuah simulasi dari api dari obor dan simulasi dari api unggun

dari uraian latar belakang tersebut dibutuhkan teknik modelling dan simulasi untuk pembuatan animasi 3D "THE ETNICS"

### **1.2. RUMUSAN MASALAH**

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

bagaimana membahas modelling environment dan properti suku kombai 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 digunakan pada penelitian kali ini adalah modelling dan simulasi
2. pengujian yang dilakukan berdasarkan aspek teknis dan visual
3. pengujinya akan dilakukan oleh alih industri dan praktisi

### **1.4. TUJUAN PENELITIAN**

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

1. menerapkan konsep modelling dan simulasi dalam pembuatan film "THE ETNICS"
2. membuat film sebuah animasi pendek dengan konsep 3D berjudul "THE ETNICS" dalam menceritakan environment yang dan simulasi nya di waktu malam hari