

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Saat ini perkembangan Industri kreatif dan teknologi komputer sudah mengalami kemajuan pesat dan saling mendukung dalam menciptakan suatu karya manusia. 3D animasi juga termasuk di dalam perkembangan industri kreatif. Animasi 3D menjadi populer dan berkembang pesat dikarenakan banyak nilai yang mendukung salah satunya adalah realistik. Di dalam membuat Animasi 3D dibutuhkan langkah langkah untuk membuatnya seperti modeling, sculpting, texturing, animation, dan visual efek. Modeling sendiri adalah cara kita membuat bentuk kasar dari objek yang ingin kita buat, sculpting memberikan kita opsi untuk menambah detail dari modeling yang sudah kita buat, texturing sendiri memberikan kita opsi untuk menambahkan detail lebih dan memberikan warna. Animation memberikan kita opsi untuk membuat objek bergerak, Dan Visual Efek memberikan efek visual dari alam yang terjadi pada dunia nyata.

Pada project animasi 3D "THE ETNICS" Penulis membuat sebuah scene yang berisi sebuah rumah adat atau tradisional dari suku Kurdi yang terdapat di Kurdistan Iran. Rumah suku kurdi menjadi sangat unik dikarenakan dibangun di perbukitan atau juga tebing yang tandus dan kering seperti pada kondisi alam yang memang terjadi di timur tengah. Penulis juga menambahkan efek badai pasir untuk membuat scene seperti berada di dunia nyata.

Melihat dari cerita diatas dibutuhkan adanya modeling rumah batu yang terlihat mirip dengan kondisi aslinya yang berada di dunia nyata, penambahan efek badai pasir juga sangat diperlukan untuk membuat suasana seperti di dunia nyata. Dimana penulis menggunakan 3D untuk modeling dan memberikan efek agar membuat environment menjadi lebih nyata.

Dari uraian latar belakang diatas penulis akan menggunakan konsep 3D dan teknik modeling, sculpting, dan texturing dalam mengerjakan penelitian ini. Maka

dari itu penulis mengambil judul Pembahasan Modeling Environment Dan Efek Badai Pasir Adat Suku Kurdi Pada Project Animasi 3D "The Etnics"

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana membuat model Environment Dan Efek Badai Pasir Adat Suku Kurdi 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 produk yang digunakan pada penelitian kali ini adalah 3D
2. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah Modeling, Sculpting, Texturing, Animation, Dan Visual Efek
3. Pengujian dilakukan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual
4. 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 3D dengan teknik modeling, sculpting, texturing dalam pembuatan film animasi The Etnics
2. Membuat produk film pendek dengan format 3D berjudul The Etnics dalam menceritakan kondisi lingkungan yang terjadi di suku kurdi