

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Peran *environment* 3D tidak bisa diabaikan dalam pembuatan film animasi. Tujuannya adalah untuk memberikan dukungan visual yang mendalam pada film animasi 3D dengan menciptakan latar, tempat, suasana dan waktu sesuai dengan konsep dan kebutuhan cerita animasi. *Modelling Low Poly* 3D mengacu pada teknik pembuatan model yang digunakan jumlah poligon yang relatif rendah untuk merepresentasikan objek atau karakter. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan model yang lebih ringan dengan spesifikasi rendah dan mengurangi waktu render dalam produksi animasi.

Pada project animasi yang berjudul "The Etnics", pembuat mengerjakan pada scene rumah adat Suku Korowai yang berada di Papua. Scene tersebut akan berfokus pada *environment* lingkungan sekitar dan senjata adat yang mereka gunakan bagaimana mereka bisa bertahan hidup di pedalaman hutan Papua.

Suku Korowai terletak di Pulau Papua sebelah barat berbatasan dengan Papua Nugini. Suku Korowai adalah suku primitif di Papua yang hidupnya nomaden yang tidak memiliki tempat tinggal tetap dan sering bermigrasi dari satu tempat ke tempat yang lainnya dalam rangka mencari sumber daya seperti air, makanan, atau tanah yang subur. Mereka juga masih bertahan hidup dengan cara meramu, seperti mengumpulkan bahan-bahan yang berbeda untuk digunakan dalam pembuatan atau penggunaan tertentu. Aktivitas tersebut seringkali melibatkan pencarian dan pengumpulan bahan alami dari lingkungan sekitar seperti tumbuhan, akar, daun dan bahkan serangga untuk tujuan seperti pengobatan tradisional, memasak atau membuat bahan kerajinan.

Dalam uraian latar belakang diatas, penulis akan menyelesaikan pembuatan *environment* 3D dan Penulis akan menggunakan teknik *modelling low poly*, *texturing* untuk membuat objek *environment* 3D dan properti adat yang akan diimplementasikan pada aplikasi Autodesk Maya dan Substance Paint

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana membuat dan pembahasan *Modelling Environment* dan Properti Adat Suku Korowai pada project animasi pendek "The Etnics"?

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus menjelaskan pembuatan project environment 3D pada bagian rumah yang dikelilingi pohon, properti adat "The Etnics"
2. Teknik yang akan diterapkan pada project ini adalah modelling *Low Poly*
3. Pengujian yang dilakukan sesuai aspek teknis dan visual
4. Pengujian akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi
5. Pembuatan environment 3D menggunakan software Autodesk Maya dan Substance painter

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan teknik modelling *Low Poly* 3D dalam bagian pembuatan animasi berjudul "The Etnics"
2. Membuat produk sebuah animasi pendek dengan format 3D berjudul "The Etnics" dalam menceritakan environment dan properti Suku Adat Korowai yang dibuat penulis
3. Untuk memenuhi persyaratan menuntaskan pendidikan program sarjana studi teknologi informasi di Universitas Amikom Yogyakarta