

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

3D modeling adalah proses pembuatan sesuatu benda atau model objek lainnya yang memiliki ukuran Panjang, lebar, dan tinggi serta tampak realis yang diaplikasikan dalam *software* animasi 3D. Proses ini melibatkan pembuatan model 3D digital yang meniru bentuk dan penampilan objek dunia nyata dan model-model ini dapat berkisar dari bentuk sederhana hingga struktur yang sangat detail dan kompleks, mereplikasi apa pun mulai dari karakter, kendaraan, hingga seluruh lingkungan.

Pada pembuatan film animasi tiga dimensi yang berjudul *Nusantara* sendiri adalah animasi yang menceritakan keunikan dan keindahan di setiap provinsi yang ada di Indonesia dimana di setiap Provinsi tersebut terdapat bangunan bersejarah dan tempat-tempat yang ikonik. Dalam pembuatan film animasi *Nusantara* ini penulis membuat sebuah 3D modeling *environment* Provinsi Jawa Barat dimana dalam animasi tersebut membutuhkan 3D modeling bangunan bersejarah, landmark, dan ciri khas yang menunjukkan suatu Provinsi Jawa Barat agar visual yang disajikan dapat menggambarkan isi cerita dari animasi *Nusantara*.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut penulis menggunakan 3D modeling untuk menciptakan visualisasi *environment* dari rumah adat, Gedung sate, dan tepas salapan yang berada di provinsi jawa barat. Dengan 3D modeling, Kawasan rumah adat, Gedung sate, dan tepas salapan terlihat menyeluruh dari berbagai arah. Untuk menambahkan kemiripan objek 3D dengan yang ada di dunia nyata penulis menambahkan beberapa tekstur pada bagian tertentu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis membuat rumusan dari penelitian ini adalah: *Bagaimana Mengimplementasikan 3d pada modeling provinsi jawa barat pada film pendek Nusantara*

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah

1. Materi yang diangkat pada penelitian ini adalah pembuatan modeling *Environment* dari provinsi jawa barat
2. Teknik yang di gunakan adalah 3D modeling
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 3D dan ahli industri dari MSV Studio
4. Yang diuji adalah topologi, *mesh*, tekstur dan gerak animasi dasar

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengimplementasikan 3D pada modeling provinsi jawa barat Pada film pendek Nusantara
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 prodi Teknologi Informasi