

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pembuatan 3D environment merupakan elemen penting dalam pembuatan film animasi 3D. Pembuatan *3D environment* bertujuan untuk menghadirkan visualisasi yang mendalam dan realistis, sehingga mampu mendukung cerita animasi dengan menghadirkan latar belakang, lokasi, suasana, dan waktu yang sesuai dengan konsep dan kebutuhan cerita. Proses pembuatan *3D environment* meliputi beberapa tahap, yaitu *modeling*, *sculpting*, *texturing*, dan simulasi api yang disesuaikan dengan kebutuhan animasi.

Pada animasi "The Etnics", terdapat sebuah adegan yang menggambarkan *environment* adat suku Apache. Dalam adegan tersebut, suku Apache digambarkan sedang berkelana melintasi padang pasir yang luas. Mereka berhenti di sebuah gurun yang terpencil, mendirikan tenda Teepee, dan menyalakan api unggun. Adegan ini tidak hanya menampilkan budaya adat suku Apache, tetapi juga menggambarkan kehidupan nomaden mereka yang penuh dengan petualangan dan kebersamaan di alam terbuka.

Berdasarkan dari cerita diatas, dibutuhkan adanya *modeling* tenda adat suku Apache, simulasi api unggun, serta beberapa komponen pendukung dalam *environment* gurun pada animasi adat suku Apache "The Etnics".

Dari uraian latar belakang diatas, penulis akan menggunakan teknik *modeling*, *sculpting*, *texturing*, dan simulasi api untuk membuat objek *3D environment* yang akan diimplementasikan pada *software* Autodesk Maya, Blender dan Substance Painter. Maka dari itu penulis mengambil judul Pembahasan Modeling Environment Dan Efek Api Adat Suku Apache Pada Project Animasi 3D "The Etnics"

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini. Bagaimana membahas *modeling environment* dan efek api adat suku apache 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. Teknik yang digunakan pada penelitian adalah *modeling, sculpting, texturing*, dan simulasi api.
2. Pengujian berdasarkan aspek teknik dan visual.
3. Pengujian akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Membuat *environment* 3D untuk film animasi 3D berjudul "The Etnics".
2. Menerapkan konsep 3D dengan teknik simulasi api dalam pembuatan film animasi berjudul "The Etnics".
3. Membuat produk film animasi pendek dalam konsep 3D berjudul "The Etnics" dalam menceritakan *environment* dari adat suku Apache yang sedang transit digurun.