

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Animasi 3D telah menjadi salah satu media *visual* paling efektif untuk bercerita dan membangun pengalaman interaktif. Salah satu elemen penting dalam animasi adalah menciptakan *environment scene* yang dapat memberikan latar belakang dan suasana yang mendukung cerita. Teknik seperti *modelling* 3D, tekstur, dan *procedural nodes* dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan yang detail dan realistis.

MSV adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang Animasi baik 2D maupun 3D. Sebagai studio animasi yang bekerja sama dengan Universitas Amikom Yogyakarta, MSV membuat program bootcamp pencangkakan untuk mahasiswa teknologi informasi. Melalui program bootcamp tersebut dihasilkan sebuah produk animasi yang berjudul "Antventure" yang mengisahkan tentang petualangan seekor semut yang melintasi lingkungan alam yang penuh dengan tantangan untuk menemukan bunga yang selalu mengalihkan perhatiannya. Berdasarkan konsep cerita yang ada, penulis diarahkan untuk melakukan pengembangan terhadap produk animasi ini dan mendapatkan bagian untuk mengerjakan bagian pemodelan *environment* adegan perjalanan semut pada film animasi 3D tersebut.

Pada adegan perjalanan semut, dibutuhkan adanya latar *environment* sebagai pendukung jalannya cerita yaitu latar rerumputan, tanaman liar dan tebing. Pembuatan *environment* 3D tentunya harus berfokus pada karakteristik lingkungan yang dibuat serta unsur pembentuk dari lingkungan tersebut. *Environment* yang dibuat disesuaikan dengan bentuk aslinya di dunia nyata yaitu berupa tanah, rumput, batang pohon serta jamur bercahaya.

Proses pembuatan *environment scene* melibatkan pemanfaatan teknik *modular* yaitu teknik yang menggunakan elemen terpisah yang dapat digabungkan, disusun ulang dan digunakan kembali untuk mempercepat produksi. Selain itu, teknik *sculpting* juga digunakan untuk memberikan detail pada elemen tanah dan rumput secara alami.

Berdasarkan dari pernyataan yang telah dikemukakan, penulis berencana membuat *environment scene* menggunakan teknik *modeling*, *sculpting*, *texturing* untuk memvisualisasikan *environment scene* tersebut. Melihat kebutuhan dari produk di atas, maka dari itu penulis mengambil judul Pembahasan *Modelling Environment Scene Perjalanan Semut Pada Animasi 3D "Antventure"*.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat disimpulkan rumusan masalah untuk penelitian ini adalah Bagaimana Pembahasan *Modelling Environment Scene Perjalanan Semut Pada Animasi 3D "Antventure"* ?

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Penelitian ini berfokus pada proses pembuatan *modelling* dan *texturing environment* serta pembuatan kabut dan gerakan rumput pada *scene* perjalanan semut.
2. Materi yang diangkat adalah *environment scene* perjalanan semut dan tidak mencakup aspek animasi karakter semut atau alur cerita secara keseluruhan.
3. Pengujinya akan dilakukan oleh pihak mentor industri.
4. Pengujian yang dilakukan adalah kinerja dan hasil implementasi teknik berdasarkan aspek teknis dan *visual*.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan teknik-teknik *modeling* dalam pembuatan animasi *scene* perjalanan semut.
2. Membuat *environment* 3D untuk film animasi pendek dengan konsep 3D berjudul "Antventure".

