

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik Primitive Modelling adalah salah satu dari teknik pembuatan model animasi 3 dimensi. Teknik ini menggunakan bentuk dasar geometri sederhana seperti kubus, bola, silinder, atau kerucut, sebagai elemen awal dalam proses pemodelan. Dengan demikian teknik ini hanya dapat digunakan untuk membuat model-model yang standar dan tidak dapat atau sangat sulit diterapkan untuk membuat model dengan bentuk permukaan yang kompleks[1].

Parama Creative merupakan studio yang bergerak dalam bidang animasi. Parama Creative juga membuat bootcamp yang memberikan penulis sebuah project tentang "Scene city scape remake jingle Amikom". Penulis mendapatkan bagian pembuatan *modelling environment 3D* "Scene cityscape pada remake jingle Amikom". Di dalam scene tersebut, dibutuhkan adanya environment yang berisi model gedung 7 amikom, tangki air, platform dan 7 model gedung.

Melihat dari uraian diatas penulis berencana menggunakan teknik *Primitive Modeling* untuk memvisualisasikan scene tersebut. Hal ini dikarenakan model yang dibuat hanya menggunakan bentuk dasar. Melihat hal ini maka teknik *Primitive Modelling* dan konsep animasi 3D merupakan teknik yang dapat memvisualisasikan tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep animasi 3 dimensi menggunakan teknik *Primitive modelling* untuk memvisualisasikan "Scene city scape pada remake jingle Amikom". Maka dari itu penulis mengambil judul "Pembahasan modelling environment 3D pada scene city scape remake jingle Amikom".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini bagaimana “Pembahasan modelling environment 3D pada scene city scape remake jingle Amikom”.

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan adalah *Primitive Modeling*.
2. Pembuatan objek *environment 3D* menggunakan *software* Autodesk Maya.
3. Materi yang diangkat adalah modelling environment 3D scene city scape remake jingle amikom.
4. Penelitian berfokus pada proses *modeling*.
5. Penguji adalah pihak mentor industri dari Parama Creative.
6. Yang diuji adalah kinerja, hasil implementasi teknik, kerapihan dan hasil akhir.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik *Primitive Modelling* dalam pembuatan model animasi pada *scene city scape remake jingle amikom*.
2. Membuat *environment 3D* untuk *scene city scape remake jingle amikom*.
3. Merealisasikan visual yang ingin dicapai.