

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses pembuatan animasi terdapat banyak langkah-langkah yang ditempuh untuk menghasilkan animasi, salah satu prosesnya yaitu Modelling. 3D modelling adalah pembuatan atau proses menciptakan objek tiga dimensi baik dalam visual, bentuk, tekstur, dan ukuran proses model tiga dimensi dapat disesuaikan dengan kebutuhan animasinya.

MSV merupakan studio animasi yang terletak di salah satu kota Sleman, Yogyakarta. serta, MSV studio membuat Program Magang Artist berupa pencakokan untuk mahasiswa berkesempatan memiliki pengalaman di dunia animasi. Salah satunya Film pendek "IMAGINARY" dalam film ini terdapat metode *hybrid* penggabungan antara 3D dan VFX. Serta, *environment full* tiga dimensi yaitu pohon dengan jenis pohon yang berbeda serta ukuran untuk menciptakan variasi visual, pagar sederhana cocok untuk suasana hutan, mainan tradisional warna cerah untuk menarik perhatian dan menciptakan kontras dengan lingkungan alam, semak dengan ukuran yang berbagai ukuran semak untuk mengisi ruang kosong, gazebo dengan sederhana dan sedikit design tradisional, rumput dengan variasi tinggi. Menceritakan tentang seorang anak yang memasuki rahasia tersembunyi dibalik lemari penyimpanan ayahnya, setelah memasuki lemari rahasia tersebut dia pun terkejut setelah melihat pemandangan yang indah.

Berlandaskan konsep cerita yang dijelaskan, *Environment* dalam film ini dibutuhkan untuk memberikan gambaran dan pengalaman visual yang mendalam kepada audiens tentang sebuah dunia imajinatif yang kaya akan nuansa alami. Dengan fokus pada eksplorasi dunia animasi yang sedikit sentuhan tradisional, *environment* ini dirancang untuk menciptakan suasana yang mencerminkan harmoni antara alam dan imajinasi, memperkuat narasi. Dengan menghadirkan perpaduan antara keindahan visual dan tema tradisional, *environment* ini tidak hanya mendukung jalannya cerita, tetapi juga mengundang audiens untuk

merenungkan hubungan mereka dengan alam. Hal ini membuat film lebih dari sekadar hiburan, tetapi juga menjadi pengalaman yang inspiratif dan menggugah imajinasi. Penerapan selanjutnya teknik pembuatan *environment* diperluas kedalam tahapan yang terdiri atas proses modeling, *detailing* dan *UV mapping*. Serta penggunaan model *hardsurface* dengan penguatan detail pada *environment* yang dibuat.

Dengan merujuk pada pernyataan yang ada, implementasi pembuatan *environment* pada animasi 3D "IMAGINARY", penulis menggunakan 3D modelling dengan *Teknik Primitive Modelling* dan *NURBS Modeling*. Serta dilanjutkan dengan *sculpting*, *texturing*, *lighting*, dan diakhiri dengan *rendering*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: " Bagaimana Pembuatan Environment 3D dalam Film pendek "IMAGINARY" ?

1.3. Batasan Masalah

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

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus menjelaskan pembuatan objek *environment* 3D pada Film pendek "IMAGINARY" .
2. Penelitian ini berfokus pada *modelling*, dan *texturing*.
3. Pembuatan objek *environment* 3D dibuat menggunakan software Blender, Photoshop.
4. Penguji merupakan sebagai mentor sendiri.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. "IMAGINARY", Memperkenalkan Kembali pada masyarakat untuk tidak meninggalkan atau melupakan permainan tradisional yaitu permainan kertas (Dolanan).
2. Membuat scene Environment 3D untuk Film pendek yang berjudul

