

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam Sebuah animasi, *environment* berfungsi untuk menggambarkan suasana, memberikan informasi lokasi, serta mendukung jalannya cerita[1]. Proses pembuatan *environment* sendiri melibatkan pengembangan objek, pemberian tekstur serta pengaturan *pencahaya*an untuk pengalaman yang imersif[2].

MSV Studio adalah perusahaan animasi yang telah menghasilkan banyak karya dengan cakupan global. Perusahaan ini juga menjalankan program *bootcamp* untuk membantu animator independen mengembangkan ide mereka. Pada program *bootcamp* tersebut, penulis dan anggota kelompok membuat produk film animasi "Tripping Point". Film animasi ini menceritakan pria bernama Elli yang berprofesi sebagai pelukis berpengalaman dari eropa. Namun suatu saat Elli mengalami *art block* dan mulai mengonsumsi obat halusinogen. Saat berhalusinasi Elli membayangkan hal-hal imajinatif dan mendapatkan kembali ide untuk melukis. Dalam proyek ini, penulis mendapat bagian untuk pengerjaan *3D environment scene* ikan ketika Elli mengalami halusinasi pertamanya. Pada *environment* tersebut akan menampilkan lorong - lorong bangunan dan hamparan rumput yang luas. Di ujung lorong shot pertama terdapat dinding yang dipenuhi oleh lukisan dan kanvas-kanvas yang tergeletak di bawahnya. Lorong tersebut juga akan menampilkan tanaman menjalar dan terumbu karang yang bercahaya.

Dengan adanya uraian diatas, maka penulis akan membuat *3D environment scene* ikan dengan melakukan tahap *modeling* menggunakan teknik *box modeling* dan *curve modeling*. Penulis juga akan melakukan pemberian tekstur pada objek, penataan objek dan pemberian *pencahaya*an *environment*. Pembuatan *3D environment scene* ikan akan dilakukan pada *software* blender.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis mengangkat pembahasan mengenai "Pembuatan 3D Environment Scene Ikan pada Film Animasi "Tripping point".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana "Pembuatan 3D Environment Scene Ikan pada Film Animasi "Tripping Point".

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik *modeling* yang digunakan adalah *box modeling* dan *curve modeling*.
2. Objek 3D dan pencahayaan yang dibuat berdasarkan kebutuhan *3D environment scene* ikan film animasi "Tripping Point".
3. Pembuatan *3D environment scene* ikan menggunakan *software* Blender.
4. Penguji adalah pihak mentor industri.
5. Pengujian yang dilakukan adalah kinerja dan hasil *modeling*, *texturing*, *layouting*, dan *lighting*.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui proses pembuatan *3D environment scene* ikan pada film animasi "Tripping Point".
2. Mewujudkan konsep atau acuan ilustrasi *2D environment* menjadi model 3D untuk mendukung kebutuhan produksi film animasi "Tripping Point".
3. Mengembangkan proyek portofolio berupa film animasi berjudul "Tripping Point".