

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam grafika komputer 3D, modelling 3D adalah proses pengembangan representasi matematis dari setiap permukaan suatu objek ke dalam ruang tiga dimensi melalui perangkat lunak. konsep dasar modelling adalah pemodelan[1]. pemodelan sendiri menyangkut pembentukan benda atau objek sehingga objek tersebut terlihat hidup.

MSV studio merupakan sebuah industri animasi yang sudah menghasilkan banyak produk animasi dengan skala global seperti Battle of Surabaya dan Ajisaka. MSV studio memiliki sebuah program Magang Artist dimana program tersebut membantu mahasiswa Teknologi Informasi untuk dapat menghasilkan produk berkelas. salah satu animasi yang diampu oleh MSV studio adalah "Tripping Point". Menceritakan tentang seorang seniman yang tidak sengaja menemukan obat yang dapat membuat seniman tersebut memasuki dunia imajinasi. pada animasi tersebut penulis mendapatkan scene parade dimana Elli memasuki dunia imajinasi dan terbangun di sebuah karnaval yang hanya dihuni oleh kucing-kucing yang sedang berparade.

Dilihat dari cerita diatas penulis memilih menggunakan animasi 3D dengan menggunakan modelling primitif. Teknik ini dipilih karena memiliki jumlah *polygon* rendah dan dapat meringankan beban kerja sistem. Pencahayaan atau *lighting* juga diterapkan untuk menambahkan kesan karnaval. Semua aset ini nantinya akan disusun menjadi *environment* karnaval pada scene parade. Selanjutnya digunakan kamera path untuk mengatur pergerakan kamera untuk menciptakan perspektif dan kedalaman.

Dengan adanya uraian diatas penulis mencoba membuat sebuah scene yang menggambarkan environment karnaval dan parade kucing . Hasil akhir dari pembahasan ini adalah scene parade pada animasi "Tripping Point".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

“Bagaimana Pembahasan Animasi 3D Scene Parade Pada Animasi Hybrid *Tripping Point*”

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang dibahas hanyalah *primitive modelling*, *box modelling*, *texturing*, *lightning*, partikel sistem dan pergerakan kamera.
2. Yang diuji pada produk “*Tripping Point*” hanya pada *scene* Parade.
3. Pengujian dilakukan oleh pihak mentor industri.
4. yang diuji adalah teknik dan hasil kerja.

1.4. Tujuan Masalah

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

1. Menghasilkan animasi scene parade yang nantinya akan digabung pada animasi “*Tipping Point*”
2. Dijadikan acuan maupun referensi dalam pembuatan animasi maupun karya tulis.