

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai bagian dari fase produksi film Animasi 3D, proses modeling adalah salah satu proses penting dalam produksi film animasi 3D. Masalah yang sering ditemui dalam proses modeling adalah kualitas objek model yang jauh dari kesan nyata dan proporsional sehingga cerita dan suasana pada adegan film tersebut kurang tersampaikan dengan baik kepada penonton. Banyak ditemukan Film animasi 3D seperti itu karena kurangnya pengalaman dalam memahami metode dan prinsip dasar modeling animasi 3d.

Parama Creative adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah membuat beberapa karya seperti iklan Layanan Masyarakat Penipuan dan Motion Grafis Informasi SIPENCATAR. Parama Creative juga membuat program bootcamp Puntadewa berupa program pencangkakan intelektual properties yang berisikan mahasiswa angkatan 2018-2019. Di sini penulis mendapat proyek membuat modeling *environment* 3D scene jungle pada animasi Remake Jingle Amikom. *Environment* tersebut terdiri dari *landscape*, pagar, kabut, pohon, rumput, batu, dan papan penunjuk arah. Proses pembuatan modeling tersebut meliputi tahap perencanaan konsep, pembuatan model aset *environment* 3D, pengaplikasian tekstur, pengaturan dan penempatan pencahayaan dengan menggunakan perangkat lunak Blender. Penelitian ini menjawab tantangan dalam menciptakan atmosfer *jungle* siang hari yang realistis.

Berdasarkan uraian di atas penulis berencana menggunakan teknik *Primitive Modeling* dalam pembuatan aset-aset dalam *Environment* 3D pada scene *Jungle* seperti *landscape*, pagar, kabut, pohon, rumput, batu, dan papan penunjuk arah karena teknik ini dapat digunakan untuk membuat model dengan bentuk yang kompleks dalam waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, teknik *Primitive Modeling* merupakan teknik yang dapat memvisualisasikan hal tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis akan membahas bagian Modeling *Environment* 3D untuk *scene jungle* pada Remake Jingle Amikom. Oleh karena itu, penulis memilih judul “Pembahasan Modelling Environment 3D Scene Jungle Remake Jingle Amikom.”

1.2. Rumusan Masalah

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

"Pembahasan Modelling Environment 3D Scene Jungle 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. Materi yang diangkat adalah *Scene Jungle* pada Remake Jingle Amikom.
3. Penguji adalah pihak mentor industri.
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Membuat sebuah *Environment 3D scene Jungle* pada Remake Jingle Amikom.
2. Menerapkan teknik *Primitive Modeling* dalam pembuatan scene jungle pada Remake Jungle Amikom.