

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Animasi 3D Begitu dibutuhkan guna penyampaian informasi sebagai media visual yang efektif dan mudah dipahami oleh Audiens. Animasi sendiri sering dimanfaatkan untuk berbagai jenis konten, baik Iklan, Materi Pembelajaran dan lain sebagainya [1], Animasi 3D Sendiri dimulai dengan pembuatan konsep dan storyboard, di mana gagasan visual akan dirancang serta dikembangkan. Setelah itu, Akan ada tahap 3D modeling. *Digital Modeling* sendiri Merupakan Tahap pembuatan Penting dari setiap Produksi 3D animasi dan salah satu tahapan penting didalamnya terdapat *modeling Environment* [2]

Program Studi Teknologi Informasi mengadakan kerja sama dengan MSV Studio berupa bootcamp pencangkakan intelektual yang dibuat secara berkelompok, pada Akhir Tahun 2024. MSV Studio Merupakan Perusahaan yang bergerak pada bidang Animasi dan telah menghasilkan puluhan animasi berskala global. MSV Studio Melakukan kerjasama bootcamp yang dimana nantinya diharapkan dapat meningkatkan skill serta hasil dari para peserta kerja sama, dimana program tersebut akan dipimpin oleh salah satu Mentor dari MSV, diharapkan program tersebut dapat memperbaiki serta Menghasilkan Keterampilan dan sumber daya manusia Khususnya pada bidang Animasi serta pada bidang *Modeling 3D*. Pada Masa Program, para peserta yang sudah dibagi Kelompoknya, mempelajari dan memperbaiki Karya mereka yang sebelumnya sudah ada di Gelar Karya Mahasiswa (GKM). Penulis Bersama dengan anggota kelompok memperbaiki sesuai arahan Mentor yang dimana Film Animasi 3D penulis dan teman teman yang berjudul "Reef Tale" Film yang menceritakan Kisah kehidupan rantai makanan Yang memperlihatkan Environment Terumbu Karang yang begitu indah, Dimulai dari dimana Ikan ikan kecil di terumbu karang diperlihatkan sedang bermain main lalu tiba tiba terdapat ikan yang besarnya lebih besar dari ikan kecil tadi Kerapu tersebut memakan salah satu ikan kecil dan membuat ikan ikan tersebut

terpecah, Lalu diperlihatkan juga Seekor Belut laut sedang mengincar mangsanya yang dimana mangsanya adalah ikan kecil, sampai lah dimana ikan Kerapu tadi jadi incaran ikan Hiu yang otomatis lebih besar dari ikan kerapu, lalu diperlihatkan kembali Ikan hiu yang mengincar kearah Penyu, yang dimana seolah olah hiu tadi adalah penguasa di ekosistem tersebut, namun dari kejauhan terlihat siluet Paus orca yang datang ke arah hiu tersebut, seketika sang Hiu seperti melarikan diri namun sayang sang hiu terkena serangan. Dalam film animasi ini penulis mengerjakan *Modelling Environment* pada bagian scene pembuka dengan memperlihatkan 3D environment dasar laut meliputi bebatuan, terumbu karang, pasir laut sebagai dasar, berbagai vegetasi, serta variasi tumbuhan tumbuhan yang akan digunakan sebagai pendukung pada scene pembuka dalam animasi tersebut.

Berdasarkan dari Konsep cerita tersebut, diperlukan adanya suatu *environment* yang mendukung dalam keseluruhan animasi. 3D *Environment* akan menjadi salah satu pendukung penting dalam animasi 3D tersebut, memiliki fungsi sebagai penguat visual atmosfer, memberikan informasi Lokasi dan waktu, serta menjadi pendukung cerita, *Environment* 3D biasanya memiliki beberapa elemen dasar, seperti dasar permukaan, laut, terumbu karang, tanaman laut. Dalam animasi tersebut dibutuhkan adanya kesatuan latar *Environment* dasar laut yang mendukung terutama pada bagian scene opening, meliputi Batuan karang dan didalam proses pembuatannya nanti penulis akan menggunakan referensi dari *concept* dan *source* dari Youtube Nat Geo wild sebagai acuan dalam pembuatan *Environment*

Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan, penulis perlu membuat *environment* 3D, dan penulis akan menggunakan Teknik *modeling* meliputi *primitive modeling*, *cube modeling*, *texturing*, serta akan menggunakan fitur dari *software* blender 4.2 yaitu *Geometry Node* untuk membuat *environment* 3D yang akan diimplementasikan terhadap *software* Blender

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah Bagaimana pembahasan *modeling* dalam proses pembuatan *environment* 3D pada Film Animasi "Reef Tale"?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini berfokus menjelaskan Pembuatan Object *environment* 3D pada bagian ground atau tanah, Bebatuan, Terumbu karang, Tanaman laut, Rumput Laut, Serta Tumbuhan dasar laut lainnya yang terdapat pada film “Reef Tale”
2. Penelitian ini berfokus pada *modeling, texturing*, penataan *environment* atau *layouting*, serta berfokus pada penggunaan *software* Blender 4.2 dan akan menggunakan fitur *Geometry node* sebagai pendistribusian objek pada saat *layouting*
3. Objek 3D yang dibuat berdasarkan kebutuhan film animasi “Reef Tale” dan dibuat berdasarkan *storyboard*, referensi, konsep, dan *moodboard* dari *concept artist*.
4. Penelitian ini berfokus pada *environment scene opening* dalam animasi 3d “Reef Tale” sebagai prioritas dalam mendukung cerita animasi pembuka.
5. Penelitian ini berfokus menggunakan metode modeling berupa metode, primitive modeling, box atau cube modeling, dan vertex modeling

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Mengartikan Design visual dari konsep maupun referensi “Reef tale” yang telah digambar dalam 2 dimensi menjadi 3 dimensi di dalam *Software* Blender
2. Membuat *Environment* 3D pada bagian *Scene opening* dalam film animasi 3D “Reef Tale”
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan Strata 1 Program Teknologi Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta