

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Memulai proses pembuatan animasi tiga dimensi, memiliki beberapa proses yang harus dilalui, salah satunya adalah proses *modeling*. Proses *modeling* sendiri merupakan proses pembuatan model tiga dimensi yang disesuaikan dengan kebutuhan animasinya. Di proses *modeling*, terdapat proses *modeling environment*[1].

*MSV Studio* merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah menghasilkan puluhan animasi berskala global. *MSV* juga membuat program bootcamp pencangkakan *intelektual properties* yang dibuat dari sekelompok *animator* independen untuk dapat menghasilkan produk animasi. Salah satunya adalah produk animasi film *Redemption Of Souls* yang di produksi oleh tim *Mono Stereo*. Animasi ini berformat 3D bergaya anime. Animasi ini bercerita tentang dua anak sekolah yang sedang berjalan di sebuah kota kecil yang tenang. Tiba-tiba, sebuah mainan jatuh dari pohon di dekat mereka. Setelah itu mainan berubah menjadi besar dengan menyerap energi kehidupan yang ada di sekitarnya, menyebabkan mainan itu tumbuh menjadi sangat besar dan kuat. Kedua anak sekolah yang awalnya normal juga terpengaruh oleh kejadian tersebut dan berubah menjadi mainan kecil. Mainan besar yang telah memperoleh kekuatan besar mulai mengejar dan membunuh manusia yang kini telah berukuran kecil, termasuk dua anak sekolah tersebut. Cerita ini berlatar di kota *Los*, yang dikelilingi oleh pegunungan. Kota ini memiliki banyak perumahan dengan gaya bangunan yang terinspirasi dari arsitektur kolonial *Belanda*, karena mengambil latar gabungan antara budaya lama dan budaya baru. Di tengah kota, terdapat sebuah tangan raksasa, dan di atas tangan tersebut berdiri sebuah kastil kerajaan yang menjadi pusat pemerintahan kota tersebut.

Seperti yang Anda lihat di atas, penulis menggunakan teknik *Primitive modeling*, *Box Modeling* dan *Procedural Modeling* untuk membuat model lingkungan lokasi ledakan *Odin*. Teknik *Primitive modeling* dan *Box Modeling*

untuk membuat seperti bangunan, *furniture* jalan, dan pohon. *Primitive modeling* dan *Box Modeling* merupakan salah satu teknik dasar pemodelan 3D, *Box modeling* digunakan untuk membuat bentuk dasar seperti *cube* dan *cylinder*, kemudian diperluas ke objek yang lebih kompleks. *Procedural Modeling* merupakan teknik pemodelan 3D yang lebih otomatis yang digunakan untuk membuat objek seperti pohon, batu, dan objek alam lainnya. Teknik ini sering digunakan dengan bantuan fitur *Sapling Tree Gen* dari *Blender*, yang memungkinkan pembuatan pohon prosedural.

Berdasarkan latar belakang pembahasan di atas, penulis mencoba membuat pemodelan lingkungan dalam film animasi 3D dengan menggunakan teknik *Modeling Primitive*, *Box Modeling* dan *Modeling Procedural*. Oleh karena itu, penulis memberi judul "*Pemodelan Lingkungan Tiga Dimensi Pada Film Redemption Of Souls Menggunakan Software Blender*".

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: "*Pemodelan Lingkungan Tiga Dimensi Pada Film Redemption Of Souls Menggunakan Software Blender ?*".

### **1.3. Batasan Masalah**

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

1. Teknik *modeling* fokus pada *Primitive Modeling* dan *Box Modeling* untuk bangunan dan *furniture* jalanan, serta *Procedural Modeling* untuk pohon.
2. Materi yang diangkat adalah *environment* pada adegan ledakan *Odin* dalam animasi 3D.
3. Lingkup objek pemodelan lingkungan tanpa visualisasi kota yang hancur.
4. *Software* menggunakan *Blender*, tanpa membahas *software* lain.
5. Fokus adegan hanya pada adegan ledakan *Odin*, tidak mencakup keseluruhan cerita.
6. Pengujian dilakukan oleh ahli 3D dan ahli industri dari *MSV Studio*.
7. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik *Primitive*

*Modeling, Box Modeling dan Procedural Modeling.*

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mencapai hal-hal berikut:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan pada program studi SI Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan teknik *Primitive Modeling, Box Modeling* dan *Procedural Modeling* pada lingkungan dalam film *Redemption Of Souls* menggunakan *software Blender*.

