

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Fungsi *extrude* pada 3D adalah fungsi yang digunakan untuk memanjangkan atau menebalkan bagian tertentu pada suatu objek di dalam 3D, dalam 3D ada banyak langkah yang dapat dilakukan. *Extrude* biasanya dilakukan pada obyek yang masih berbentuk *flat*/datar.[1] Atau bahan yang terbuat dari spline.. Dalam pembangunan rumah tradisional adat melayu, teknik ini digunakan untuk membangun komponen utama, seperti dinding, tiang, atap, dan ornamen tradisional, dengan cara yang akurat. Kemajuan teknologi ini memfasilitasi digitalisasi arsitektur tradisional dan meningkatkan ekspresi budaya melalui media visual yang interaktif.

MSV Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah menghasilkan puluhan animasi berskala global serta berbagai animasi intelektual properties seperti Ajisaka dan Battle of Surabaya. MSV juga membuat program bootcamp pencangkakan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Salah satunya adalah produk animasi Musafir yang diproduksi oleh tim 4 Wak genk. Animasi ini bercerita tentang seorang kolong merat yang tinggal di melayu dan di mana iya ingin menjelajah dunia dan ingin menemukan jati dirinya. Gambaran animasi 3D ini seperti berjalan di hutan dan bertarung dengan binatang buas dan menggunakan efek pergerakan yang *slowmotion*. Akan tetapi pokok dan lingkup pekerjaan yang akan di uraikan di sini menghasilkan model 3D lingkungan interior rumah adat Melayu untuk animasi Musafir. Pokok yang akan di bahasa berupa elemen-elemen penting seperti dinding, tiang, atap, dan ornamen-ornamen rumah tradisional Malaysia.

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik *extrude* yaitu teknik untuk memberikan efek tiga dimensi pada objek dua dimensi, sehingga objek tersebut tampak menonjol keluar. Teknik ini memungkinkan detail yang terdapat pada ornamen tradisional dan elemen arsitektur lainnya, memastikan

bahwa model 3D yang dihasilkan akurat dan sesuai dengan karakteristik kontemporer. Dengan perkembangan teknologi ini, lingkungan interior yang diciptakan tidak hanya realistis. Tetapi juga meningkatkan kisah Musafir dengan menciptakan suasana yang mencolok dan nyaman bagi pemirsa.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep *extrude* dalam membuat model 3D rumah dan elemen interior lainnya untuk animasi Musafir memungkinkan terciptanya struktur yang realistis dan terperinci, seperti dinding, tiang, atap, dan ornamen tradisional. Dengan demikian, pengguna teknik ini tidak hanya meningkatkan efisiensi tetapi juga meningkatkan visualisasi animasi, mempertajam narasi, dan menyoroti nilai-nilai yang ada dalam sebuah cerita.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:  
Bagaimana penerapan teknik *extrude* dalam pembuatan model 3D secara akurat dan realistis menggambarkan elemen-elemen rumah adat Melayu?

## **1.3. BATASAN MASALAH**

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

1. Teknik yang digunakan adalah teknik *extrude* untuk membentuk elemen dasar dan detail bangunan.
2. Materi yang diangkat adalah animasi 3D Musafir
3. Penguji adalah pihak mentor industri 3D
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 model 3D interior rumah adat Melayu
2. Mengimplementasikan model 3D ini dalam animasi Musafir
3. Menerapkan keilmuan teknik extrude dalam sebuah penelitian bidang animasi

