

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mengalami perkembangan yang pesat, salah satunya tiga dimensi, Pemodelan tiga dimensi merupakan teknik untuk memproduksi object maupun permukaan suatu benda dalam bentuk grafis tiga dimensi, Modeling 3D dibagi menjadi 3 bagian yaitu Polygonal models, NURBS surfaces, Subdivision surfaces.

Pada project "THE ETHNICS" penulis berkesempatan untuk mengerjakan bagian environment suku bajo, yang mana suku bajo sendiri memiliki hal unik dikarenakan suku bajo hidup di atas air.

Suku Bajo, atau dikenal juga sebagai "Bajau Laut", merupakan salah satu kelompok etnis yang secara tradisional tinggal di pesisir dan pulau-pulau kecil di Asia Tenggara, terutama di Indonesia, Malaysia, dan Filipina. Mereka dikenal sebagai masyarakat yang sangat tergantung pada laut untuk kehidupan mereka, baik sebagai nelayan, pemburu ikan, maupun pengumpul bahan laut lainnya, suku bajo memiliki rumah adat yang unik dimana mereka tinggal di atas air laut yang terletak di pesisir pantai untuk bertahan hidup sebagai nelayan.

Suku Bajo secara tradisional merupakan masyarakat nelayan dan pemburu ikan yang sangat bergantung pada ekosistem laut untuk kehidupan mereka sehari-hari. Rumah adat mereka, yang sering kali dibangun di atas air atau dekat dengan pantai, mencerminkan hubungan erat mereka dengan lingkungan laut sebagai sumber kehidupan utama.

Rumah adat Suku Bajo, yang dikenal dengan nama "rumah lepa-lepa" atau "rumah baji-baji", memiliki desain yang unik untuk mengakomodasi kehidupan mereka di atas laut atau di pesisir. Studi tentang arsitektur tradisional ini dapat mengungkapkan bagaimana desain bangunan mereka beradaptasi dengan kondisi lingkungan yang unik, seperti gelombang laut, pasang surut, dan kondisi iklim lokal.

Melihat cerita di atas dibutuhkan modeling atau penganimasian rumah adat dan environment dari suku bajo meliputi pergerakan kapal, teknik efek air, pergerakan kamera, dan modeling rumah adat dimana penulis menggunakan 3d untuk mendapatkan efek air dan pergerakan kamera.

Dari uraian latar belakang diatas penulis akan menggunakan konsep 3D dan teknik modeling, sculpting, texturing, dan simulasi efek air dalam mengerjakan penelitian ini maka dari itu penulis mengambil judul Pembahasan Modeling Environment dan Efek Air adat suku bajo pada project animasi 3D "The Ethnics"

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana membuat model Environment dan Efek Air Adat Suku Bajo pada project animasi 3D "The Ethnics" ?

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Konsep produk yang digunakan pada penelitian adalah 3D environment
2. Pengujian dilakukan berdasarkan aspek teknis dan aspek visual
3. Pengujinya akan dilakukan oleh ahli industri dan praktisi

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menerapkan teknik 3D untuk modeling *environment* dalam pembuatan film animasi berjudul "The Ethnics"
2. Menerapkan konsep 3d dengan teknik efek air dalam pembuatan animasi berjudul "The Ethnics"
3. Membuat produk film animasi pendek dengan format 3D berjudul "The ethics"

dalam menceritakan *environment* dari suku bajo pada latar sore hari.

