

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam bidang animasi 3 dimensi (3D) saat ini berkembang sangat pesat. Di dalam 3D animasi modeling *asset* merupakan salah satu hal dalam bidang 3D yang memiliki peran untuk membuat atau membentuk suatu benda dalam wujud 3D. Tidak hanya di dalam animasi, 3D *modelling* dapat di gunakan untuk pembuatan desain bangunan ataupun *environment* agar dapat terlihat lebih realistis.

Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta dan MSV Studio melakukan kerja sama dalam program Puntadewa untuk membuat proyek film animasi pendek yang berjudul Nusantara. Dalam proyek ini ada beberapa animator yang akan mengerjakan aset-aset modeling dari beberapa provinsi yang ada di dalam film animasi "Nusantara". Dalam pembuatan film animasi "Nusantara", penulis mendapat tugas untuk membuat modeling Provinsi Sumatera Utara.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, penulis menggunakan 3D *modelling* untuk membuat aset Rumah adat batak toba, tugu, gondang sembilan, senjata dan *landmark*. Untuk menambahkan visual penulis akan memberikan *texture* warna pada objeknya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis membuat skripsi dengan judul Implementasi 3D pada *modelling* provinsi sumatera utara pada film pendek Nusantara.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis membuat rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana **Impelantasi 3D Pada Modelling Provinsi Sumatera Utara pada Film Pendek Nusantara ?**

1.3 Batasan Masalah

Ada pun Batasan masalah ini adalah

1. Materi yang di angkat adalah: Impelantasi 3D Pada *Modelling Provinsi Sumatera Utara pada Film Pendek Nusantara*
2. Teknik digunakan 3D *modelling environment*
3. Pengujian dilakukan ahli 3D MSV studio
4. Yang di uji adalah *topologi, mesh, animation, tekstur animasi dasar*
5. *Software* yang digunakan *Blender 4.0, Adobe Premier Pro 14.0, software Adobe Substance Painter v.7.2.3*
6. *Render Engine* menggunakan Evvee.
7. Durasi Film *+1* menit dengan resolusi *1080p frame 60fps*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengimplentasikan Teknik *modeling*
2. Salah satu syarat program S1 prodi teknologi informasi
3. Membantu proses salah satu syarat kelulusa