

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi tiga dimensi (3D) merupakan metode penciptaan animasi di suatu area yang menggunakan tiga sumbu yaitu X, Y, dan Z sebagai sumbu kedalaman. Objek yang dihasilkan bisa diputar berdasarkan ketiga sumbu tersebut. Biasanya, animasi 3D dibuat di dalam komputer dan sudah berbentuk file digital. Dalam animasi tiga dimensi, terutama untuk pembuatan karakter, dibuat menggunakan satuan *vertex* yang kemudian ditutupi atau dilapisi dengan tekstur agar penonton dapat dengan jelas melihat dari bahan apa karakter itu dibentuk[1].

Parama Creative adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi, parama creative juga membuat program bootcamp Puntadewa berupa program pencangkakan intelektual properties yang berisikan mahasiswa angkatan 2018-2019. Di sini penulis mendapat proyek membuat *modeling 3D environment scene Wild West Desert* pada Animasi pendek Petualangan Dimensi, *Environment* tersebut terdiri dari *landscape*, rumah/bangunan *wild west*, *water tower*, *barrel* kayu, dan gerobak. Proses pembuatan *modeling* tersebut meliputi tahap perencanaan konsep pembuatan model aset *environment 3D*, pengaplikasian tekstur, pembuatan animasi kincir berputar, pembuatan animasi *tumbleweed* yang menggelinding,. penelitian ini menjawab tantangan dalam menciptakan animasi pendek petualangan dimensi pada *scene wild west desert*.

Berdasarkan uraian diatas penulis berencana menggunakan *Primitive modeling* dalam pembuatan aset, teknik ini merupakan salah satu metode dasar dalam pembuatan *environment 3D* pada *scene wild west desert* seperti *landscape*, rumah / bangunan *wild west*, *water tower*, *barrel* kayu, gerobak. karena teknik ini dapat digunakan untuk membuat model dengan bentuk yang kompleks dalam waktu yang relatif singkat. Dimana proses pembuatan objek dilakukan dengan menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana seperti kubus, silinder, dan

kerucut. Oleh karena itu teknik *primitive modeling* merupakan teknik yang dapat memvisualisasikan hal tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis akan membahas bagian *modeling 3D Environment* untuk *scene wild west desert* pada animasi pendek petualangan dimensi. oleh karena itu, penulis memilih judul “Pembahasan *modeling 3D environment scene wild west desert* pada animasi pendek Petualangan Dimensi.

1.2. Rumusan Masalah

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

“Bagaimana pembahasan *modeling 3D environment scene wild west desert* pada animasi pendek petualangan dimensi”

1.3. Batasan Masalah

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

1. Teknik yang digunakan adalah *primitive modeling*.
2. Materi yang diangkat adalah *scene wild west desert* pada animasi pendek petualangan dimensi
3. Penguji adalah pihak mentor industri
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. Menerapkan teknik *primitive modeling* dalam pembuatan *scene wild west desert* pada animasi pendek petualangan dimensi
2. Membuat sebuah *modeling 3D environment scene wild west desert* pada animasi pendek petualangan dimensi