

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Industri Hiburan Global adalah salah satu bidang yang berkembang sangat pesat dan selalu memunculkan beberapa kemajuan dalam beberapa dekade terakhir. Dapat dikatakan ini terjadi karena beberapa faktor pendukung yang seiring dan sejalan dalam mendorong perkembangan industri hiburan, semisal perkembangan Teknologi, kecanggihan Sistem Informasi, serta Komunikasi yang ditunjang dengan Transportasi.

Industri Film yang memerlukan beberapa penataan yang luar biasa dalam hal setting Film maupun properti serta peralatan pendukung yang akan dilibatkan didalamnya. Namun, banyak properti pendukung yang bersifat eksklusif yang sangat sulit untuk diwujudkan, sehingga dapat memakan biaya produksi yang amat tinggi. Sebagai contoh untuk pembuatan properti pendukung sebuah Film berupa kapal abad 16 milik Sir Francis Drake yang hampir tidak dapat ditemui para pembuatnya sudah tidak dijumpai lagi . serta bahan yang akan digunakan untuk pembuatan yang tentunya akan memakan banyak bahan utama yang sulit ditemukan kembali. Selain itu meriam yang sangat langka dan antik akan begitu di perhitungkan bagaimana cara untuk diwujudkan serta direalisasikan. Mengingat teknologi yang sering tidak tercatat dalam sejarah serta sulitnya menemukan pelaku sejarah yang dapat dicari keterangannya. Akan menjadi pekerjaan tersendiri

dan waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan dan batasan – batasan yang akan dijumpai dalam pemanfaatannya sebagai properti sebuah Film.

Sir Francis Drake¹ adalah pelaut yang terkenal setelah melakukan ekspedisi mengelilingi dunia pada tahun 1577 – 1580. Sejarah mencatat bahwa Sir Francis Drake berhasil menangkap kapal yang berisi Harta karun milik kerajaan Spanyol yang menuju ke Manilla, Filipina. Drake kemudian dianugrahi gelar kerajaan oleh Ratu Elizabeth 1 dari Inggris atas kegigihannya mengarungi samudra dengan kapal legendarisnya Pelican sebelum berganti nama menjadi Golden Hind.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada dapat dibuat sebuah rumusan masalah yaitu, bagaimana membuat sebuah model Kapal 3D Golden Hind yang dapat menggantikan model asli menggunakan Autodesk Maya dengan memanfaatkan metode nurbs surface dan subdivisional polygon ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis buat dalam hal ini adalah pembuatan sebuah model kapal 3D dengan dibantu Teknik “Image Based Modeling” yang dikembangkan melalui subdivision surface, polygonal object serta nurbs surface. Penulis bermaksud memodelkan sebuah kapal berjenis “Golden Hind (Galleon)” dan lebih menekankan ke dalam proses Modeling 3D sehingga menghasilkan model 3D yang relevan, hal ini tidak lepas dari batasan yang diberikan dari lisensi yang didapat dari Autodesk.

¹ Bawlf, Samuel (2003) *The Secret Voyage of Sir Francis Drake, 1577–1580* Walker & Company ISBN 0-8027-1405-6. Dikutip melalui http://en.wikipedia.org/wiki/Francis_Drake
<http://www.elizabethan-era.org.uk/sir-francis-drake.htm>, diakses pada 5 Mei 2013

1.4. Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin di sampaikan penulis melalui Skripsi ini adalah :

- a. Memodelkan sebuah kapal yakni Golden Hind dengan menggunakan gambar hasil rekonstruksi sejarah. Sehingga dapat dimungkinkan untuk menggantikan model kapal asli dengan model 3D.
- b. Mampu memodelkan sebuah Objek 3D dengan menggunakan Maya secara mandiri.
- c. Membuka peluang bisnis di dunia modeling 3D.
- d. Mengembangkan serta mencari pengalaman melalui teknik – teknik yang telah ada.
- e. Menerapkan serta mengembangkan Ilmu yang telah didapat selama menuntut ilmu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Sekaligus memenuhi bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- f. Memotivasi dan memicu pembaca agar tertarik dalam bidang 3D.
- g. Mengajak Pembaca yang ada dibidang studio agar tertarik sehingga dunia 3D di indonesia menjadi berkembang.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk kepentingan pengumpulan data penulis akan menggunakan beberapa metode, yakni :

a. Metode Wawancara²

Nasution dalam bukunya Metode Research (2004 : 113) “Wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Dalam wawancara pertanyaan dan jawaban diberikan secara verbal. Biasanya komunikasi ini dilakukan dalam keadaan saling berhadapan, namun komunikasi dapat juga dilaksanakan melalui telfon”.

b. Studi Pustaka³

Menurut Gorys Keraf dalam bukunya Argumentasi dan Narasi (2001 : 161) Studi Pustaka adalah “mengadakan seleksi dari bermacam – macam bahan yang mengandung sudut pandang yang berbeda – beda dan bertentangan satu sama lain, bagaimana ia dapat memilih, menumbang, menolak dan menyusun kembali bahan – bahan tadi ke dalam suatu bentuk akhir yang dapat diterima oleh seorang pembaca dan segala lapisan masyarakat. Studi Pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang terdapat pada buku atau literatur dari perpustakaan yang ada kaitannya dengan objek yang diteliti”.

c. Metode Observasi⁴

“Obsevasi adalah suatu pengamatan langsung suatu objek yang akan diteliti dalam waktu singkat dan bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai objek penelitian” (Gorys Keraf, 2001:162).

² Nasution, S, Metode Research (Jakarta, Bumi Aksara, 2004) hal 131.

³ Keraf, Gorys , Argumentasi dan Narasi (Surabaya, Erlangga, 2001) hal 161.

⁴ Keraf, Gorys , Argumentasi dan Narasi (Surabaya, Erlangga, 2001) hal 162.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan naskah akan disesuaikan dengan sistematika yang telah ditetapkan oleh STMIK AMIKOM versi 5.2 sebagai berikut :

a. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan, Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika cara penulisan.

b. BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab II berisi mengenai Landasan Teori, Dasar Teori mencakup pengertian serta penjabaran hal – hal yang akan digunakan. Juga mengenai konsep konsep yang akan digunakan nantinya.

c. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Didalam Bab III akan dibahas masalah mengenai tinjauan umum, perancangan model mulai dari pencarian ide dan tema, desain, serta analisis kebutuhan perancangan, pembuatan Modeling Kapal dalam bentuk 3D atau gambaran umum tentang projek yang akan dibuat. Juga dibahas mengenai analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti dan analisis mengenai kebutuhan sistem guna melakukan penelitian.

d. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan dipaparkan proses dan perihal pembuatan serta hasil dan kesimpulan yang bisa diambil.

e. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Penutup Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.



