

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini Perkembangan dan kemajuan teknologi komputer sudah sangat pesat, kegunaan teknologi komputer sudah sangat dibutuhkan untuk membantu kegiatan manusia, dari hal yang ringan dan sederhana sampai hal yang berat dan kompleks semua tidak terlepas dari peranan teknologi komputer. Bahkan saat ini banyak film-film layar lebar menggunakan teknologi komputer dalam pembuatannya.

Kalau kita tengok ke belakang, "Toy Story" (1995), film debutan Pixar yang dibiayai dan dipasarkan The Walt Disney Company itu sukses besar sebagai film pertama yang secara penuh menggunakan teknologi komputer. Sejak saat itu studio animasi digital lain seperti Blue Sky Studios (Fox), DNA Productions (Paramount Pictures and Warner Bros.), Onation Studios (Paramount Pictures), Sony Pictures Animation (Columbia Pictures), DreamWorks, dan yang lainnya tak mau ketinggalan untuk memproduksi film sejenis. bahkan saat ini Tentu tak sedikit dari kita yang mempertanyakan dengan teknologi apa dan bagaimana film-film kreatif ini dibuat. Ternyata, kunci pembuatan film-film ini adalah sebuah aplikasi komputer grafis yang disebut Computer Generated Imagery (CGI; bahasa Indonesia: "pencitraan yang dihasilkan komputer"). Dengan perangkat lunak ini bisa diciptakan gambar 3D lengkap dengan berbagai

efek yang dikehendaki . Visual-visual yang dihasilkan melalui proses CGI biasanya mengedepankan unsur photo-realistic atau kemiripan dengan aslinya .Teknologi CGI ini membuat gambar yang dihasilkan lebih bagus dan terlihat seperti nyata.

Penggunaan teknologi ini dapat di implementasikan untuk adegan sulit yang tidak mungkin dilakukan dan membutuhkan resiko dan biaya yang mahal. Hal ini bertujuan untuk memberikan effect realistik dan tentunya untuk memangkas biaya produksi film. Contohnya digunakan dalam film-film besar seperti "The Avengers" dan "Iron man". Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul **Analists,Perancangan dan penerapan Computer Generated Imagery (CGI) dalam pembuatan modeling 3D "Realstle Human Head" menggunakan Blender 2.68**. Pembuatan modeling 3D ini akan membentuk kepala manusia dengan tingkat kemiripan hampir sama dengan aslinya. Perangkat lunak (software/program) komputer yang digunakan dalam penerapan CGI ini menggunakan software Blender 2.68 di kombinasikan dengan software lain sebagai pendukung seperti Adobe Photoshop CS5

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu :

- a) Bagaimana merancang modeling 3D "*realistic human head*" dengan tingkat kemiripan hampir sama dengan aslinya menggunakan Blender 2.68?

- b) Bagaimana penerapan Computer-Generated Imagery (CGI) dalam membuat modeling 3D "*realistic human head*" menggunakan Blender 2.68?
- c) Apakah Hasil Akhir modeling 3D "*realistic human head*" menggunakan Blender 2.68 mampu membentuk 3D dengan tingkat kemiripan hampir sama dengan aslinya?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a) Modelling 3 dimensi yang dibuat menggunakan utama software Blender 2.68 dan Software pendukung Adobe Photoshop CS 5
- b) Tidak membahas software lain selain Blender 2.68 dan Adobe Photoshop CS 5
- c) Modelling 3 dimensi yang dibuat hanya bagian kepala manusia saja
- d) Penerapan Modelling 3 dimensi "*realistic human head*" menggunakan model kepala penulis untuk objeknya
- e) Dalam Pembuatan Modeling 3D "*realistic human head*" menggunakan Metode Subdivison dan Metode Digital Sculpting

1.4. Tujuan Penelitian

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

- a) Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika Pada STMIK Amikom Yogyakarta.
- b) Dapat Menerapkan Computer-Generated Imagery (CGI) dan membuat Modeling 3D dengan tingkat kemiripan hampir sama dengan aslinya.
- c) Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya 3D.
- d) Dapat menerapkan dan mempraktekan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- e) Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan.
- f) Dapat dijadikan referensi mahasiswa amikom yang ingin mengetahui apa itu Computer-Generated Imagery (CGI) dan bagaimana Computer-Generated Imagery (CGI) diterapkan dalam Modeling 3D. sehingga dapat menambah atau memberikan wawasan yang baru dan wawasan yang luas dalam bidang 3D.

1.5. Metode Pengumpulan Data

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

- a. Metode Wawancara¹

¹ Nasution, S, Metode Research (Jakarta, Bumi Aksara, 2004) hal 131.

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 Pustaka²

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 Observasi³

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

³ 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 analisis dan perancangan model.

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.



