

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mewujudkan sebuah media visual pada teknologi saat ini bisa kita ketahui melalui animasi. Di masa perkembangan teknologi yang pesat ini, animasi tidak hanya dibuat dalam bentuk dua dimensi saja, tetapi sudah menjadi tiga dimensi atau bahkan empat dimensi. Tentunya penggunaan animasi tiga dimensi sudah terlihat dalam pembuatan film, iklan, dsb. Penggunaan animasi tiga dimensi didasarkan oleh kebebasan penggunaannya untuk mengekspresikan visual yang ingin diciptakan dan memudahkan pengguna untuk membuat shot yang sulit dilakukan.

Proses pembuatan animasi tiga dimensi memiliki tiga tahap produksi, yaitu mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam penulisan ini, penulis akan memfokuskan dalam tahap produksi yaitu pada bagian modeling.

Objek penulisan pada skripsi ini, penulis menggunakan perusahaan PT. Studio Antelope Indonesia. Perusahaan tersebut bergerak di bidang industri kreatif tepatnya dibidang perfilman yang berada di Jakarta. Kemudian alasan penulis menggunakan objek tersebut lantaran penulis sedang melaksanakan kegiatan magang, dan setelah mengetahui bagaimana karakter dan perusahaan tersebut sedang mencoba membuat berbagai produk merchandise, penulis menyadari satu hal yaitu tidak adanya identitas (maskot) dalam produksi merchandise mereka. Selanjutnya penulis berusaha bekerjasama dengan PT. Studio Antelope untuk

merancang pembuatan maskot agar segala produk merchandise mereka memiliki karakter yang dimiliki perusahaan tersebut.

Hasil modeling dalam konteks pembuatan skripsi ini mengacu pada visual karakter maskot dan berupa gambar untuk kebutuhan merchandise. Dengan banyaknya teknik modeling untuk objek tiga dimensi pada teknologi pada saat ini, penulis akhirnya memutuskan untuk menggunakan teknik polygon modeling sebagai teknik pembuatan maskot tiga dimensi tersebut. Penggunaan teknik polygon modeling merupakan tahapan lanjut setelah teknik primitive modeling dimana hasil dari modeling ini menyerupai hasil pahatan. [1]

Berdasarkan pengamatan penulis, maskot ini harus memiliki jiwa social yang mewakili komunitas yang Studio Antelope buat. Oleh karena itu terciptanya maskot ini tidak hanya sebagai sarana pengenalan produk PT Studio Antelope Indonesia, tetapi bisa sebagai media promosi dalam berbagai event ataupun *merchandise*. Penulis memfokuskan modeling dalam pembuatan maskot agar segala karakteristik yang diharapkan pemilik usaha dapat tercantum dalam maskot tersebut. Berdasarkan referensi yang banyak penulis baca, penulis mencoba untuk membuat 3D modeling PT Studio Antelope Indonesia menggunakan *software* Blender dan *hardware* yang penulis punya, penulis berharap faktor eksternal tersebut cukup untuk mendukung kelancaran pembuatan karya dan penelitian ini.

Penulis berharap dalam pembuatan maskot 3D ini, masyarakat umum dapat mengenal maskot PT Studio Antelope Indonesia dengan baik, kemudian menjadikan acuan berbagai perusahaan yang bergerak dibidang industri kreatif

terutama dibidang film untuk dapat memunculkan karakter dan identitas yang merepresentasikan mereka dalam produknya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun dari latar belakang sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana hasil modeling pada pembuatan maskot PT.Studio Antelope Indonesia?
- b) Bentuk implementasi maskot 3D Studio Antelope dibidang *merchandise* dan digital media.

1.3 Batasan Masalah

Penulis selalu mengharapkan agar penulisan ini sesuai sasaran dan tujuan, maka dari itu penelitian ini akan fokus dalam beberapa hal, yaitu:

- 1 Maskot dibuat berdasarkan informasi dan bimbingan dari Founder PT. Studio Antelope Indonesia.
- 2 Proses modeling objek tiga dimensi dengan menggunakan teknik *polygonal modeling* menjadi fokus utama dalam penelitian.
- 3 Penulis menggunakan software Blender untuk merancang modeling maskot.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk mencerminkan karakteristik perusahaan dan juga membuat sebuah branding baru dengan pembuatan maskot PT. Studio Antelope Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini dapat diimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Teknologi Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapatkan pada masa kuliah teori maupun praktikum yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah sehingga dapat menjadi persiapan untuk menghadapi dunia kerja.
2. Bagi akademik, penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil modeling untuk kebutuhan maskot sebuah perusahaan yang bergerak dalam industry kreatif dan juga dapat berguna sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah dalam bidang animasi tiga dimensi bagian modeling.

1.6 Metode Penelitian

Bentuk metode dalam perancangan karya pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Data serta informasi yang ada pada penelitian sudah ada pada perusahaan, sehingga penulis mencoba untuk mengembangkan data tersebut dalam bentuk visual tiga dimensi.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap berbagai modeling karakter maskot dan berbagai platform game animasi yang akan dijadikan referensi.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan untuk menggali informasi yang tidak tertulis sehingga memahami karakter yang diinginkan dari Founder serta Co-Founder PT. Studio Antelope Indonesia serta masukan secara langsung ketika pembuatan maskot.

1.6.2 Metode Analisis

Mengacu pada judul yang tertulis, penulis menggunakan analisis untuk menguraikan kebutuhan serta karakteristik perusahaan untuk pembuatan maskot dari hasil magang di PT Studio Antelope Indonesia.

1.6.3 Metode Perancangan

Proses pembuatan maskot ini akan melalui berbagai macam proses, seperti tahap pra produksi untuk menentukan konsep maskot dan *concept art*, produksi yaitu tahap *modeling*, *texturing*, *rigging*, dan *lighting* lalu tahap terakhir adalah pasca produksi berupa *compositing* dan *rendering*.

1.6.4 Metode Evaluasi

Proses pengujian tentang kesesuaian dari maskot yang telah dibuat oleh penulis, apakah sudah sesuai dengan visi, dan misi perusahaan serta apakah maksot tersebut sudah bisa merepresentasikan Studio Antelope dalam wadah komunitas.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat sebagai patokan awal penulis untuk mempermudah penyusunan setiap sub pokok bahasan. Oleh karena itu, penulis membagi menjadi lima sub pokok bahasan yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian animasi, 3D model, maskot dan analisa kebutuhan perusahaan terhadap maskot dalam 3D animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan maskot dan proses pra-produksi dalam pembuatan maskot

animasi 3D dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsiona dan non fungsional)

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan 3D *environment* dan karakter pada maskot animasi 3D yang akan dibuat. Diawali dari proses pra produksi (ide maskot, referensi, *concept art*), proses produksi (modeling karakter, *texturing*, *rigging*, *lighting*), pasca produksi (*compositing*, *rendering*)

BAB V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan berisi rangkuman dari hasil analisis yang dilakukan sesuai dengan hasil pembahasan serta menjawab dari tujuan pembahasan, sedangkan saran berisi saran-saran yang berdasarkan keterbatasan yang ditentukan selama pelaksanaan penelitian ini sehingga dapat dijadikan rekomendasi yang membangun untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.