

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan visualisasi multimedia semakin meningkat kualitas realistiknya. Hal ini ditunjang dengan adanya aplikasi-aplikasi yang ikut berkembang memadati teknologi dunia, seperti halnya visualisasi 3D. Di zaman sekarang ini visualisasi 3D sudah sangat mendekati realistik (nyata), ada yang memanfaatkannya untuk pembuatan film, iklan, game, dll. Perdagangan model 3D, texture, serta plugin-pluginnya pun telah beredar luas di dunia maya. Hal ini bisa menjadi sebuah bisnis yang menjanjikan bagi para seorang disainer 3D.

Belajar membuat 3D bukanlah hal yang sulit jika ada yang menunjang, seperti contoh rasa enjoy, tertarik dengan 3D, sering latihan dan ada pendorong seperti membuat Model 3D yang profesional yang di periksa oleh seseorang yang profesional pula.

Ada banyak perusahaan jasa yang bekerja untuk membantu para desainer menjajakan hasil karyanya seperti Turbosquid, The 3D Studio, Shapeways, Daz 3D, 3D Ocean, 3D Export, Creative Crash dan masih banyak lagi. Namun kali ini penulis terfokus pada suatu situs terbesar didunia yaitu Turbosquid. Di sebabkan karna mereka memiliki daftar pengunjung terbanyak serta program afiliasi yang baik.

Didalam situs Turbosquid terdapat sebuah sertifikat yang membuat para seniman dapat bekerja secara profesional. Jika para seniman berhasil meraih fitur *Checkmate Pro Turbosquid* maka akan banyak keuntungan yang akan diperoleh,

seperti contoh model pencarian para seniman berada pada urutan teratas, mendapatkan pengakuan dari seniman lain (mendapatkan rating), menjadi incaran utama bagi calon pembeli model, mendapatkan pengalaman dalam membuat model 3D dengan profesional dan lain sebagainya.

Maka dari itu disini penulis mencoba meneliti bagaimana cara agar dapat lolos dalam pemeriksaan yang dilakukan oleh pihak *Turbosquid* untuk meraih sertifikat pro (*Checkmate Pro*) yang dimaksud. Berdasarkan alasan tersebut, dipilahlah **“Pembuatan 3D Modeling untuk Mendapatkan Sertifikat Checkmate Pro Turbosquid”** sebagai judul yang tepat untuk pembuatan skripsi ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana membuat 3D Modeling yang baik dan diterima oleh perusahaan atau personal ?
2. Bagaimana membuat model 3D yang dapat lolos dalam pemeriksaan fitur *Checkmate Pro* ?

### **1.3 Batasan Masalah**

1. Model aplikasi yang akan dibuat yakni berbentuk file .max (3DS MAX).
2. Isi dari aplikasi yang akan dibuat yaitu modeling 3D yang lolos pemeriksaan Turbosquid untuk mendapatkan Sertifikat *Checkmate Professional*.
3. Model yang dibuat tidak sampai pada tahap terjualnya sebuah model.

4. Perangkat lunak yang digunakan adalah 3ds Max 2010, ZBrush 4R2, Adobe Photoshop CS4.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari pengalaman merancang model 3D yang baik.
2. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
3. Untuk memiliki pekerjaan sampingan sebagai freelancer.
4. Untuk memberikan pengalaman dan wawasan yang luas tentang bagaimana cara membuat model 3D yang profesional dan lebih rapi

#### **1.5 Metode Penelitian**

Demi untuk memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka diperlukanlah suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan menyusun skripsi ini menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Subyek Penelitian  
Yaitu perancangan dan pembuatan model 3D standar sertifikat Turbosquid.
2. Pengumpulan Data
  - 1) Metode Interview (wawancara)

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan karyawan Turbosquid secara live dengan cara *live chatting*.

2) Metode Observasi (Pengamatan)

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dan gambar-gambar yang berhubungan dengan model yang ingin dibuat.

3) Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan menggunakan sumber-sumber pustaka sebagai referensi.

3. Implementasi Sistem

Implementasi sistem berisi pemaparan hasil-hasil dari desain Model 3D yang akan dijual kedalam situs *Turbosquid*

## 1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, langkah-langkah penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan dibahas pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan obyek yang diteliti.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian-bagian yang sedang diteliti.

4. BAB IV Implementasi dan pembahasan program

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil desain model 3D, implementasi penjualan serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan desain model 3D.

5. BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.

