

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang sangat pesat, teknologi merupakan bidang yang setiap harinya akan memunculkan hal baru yang sangat menarik. Khususnya animasi yang juga memanfaatkan kecanggihan tersebut, sehingga memungkinkan dibuatnya animasi dengan hasil yang lebih menarik dan realistis. Salah satu dari proses dalam produksi animasi adalah teknik *UV Mapping* dan *Texture Paint*.

*UV Mapping* sendiri adalah proses pemodelan 3D dengan membuat gambar 2D berupa peta mewakili sebuah model 3D. Peta mengubah objek 3D ke gambar yang kemudian dikenal sebagai tekstur. Sedangkan *Texture Paint* adalah proses pemberian sifat-sifat material permukaan pada objek, termasuk didalamnya yaitu pewarnaan, kilauan, dan lainnya.

Film pendek animasi 3D berjudul *FATIMA : The New Soul of Qashye* mengangkat latar tempat padang pasir dengan genre *Fantasy* dan tema kultural yang terinspirasi dari salah satu suku nomaden, Khaskaye yang berasal dari Barat Daya Persia (Iran sekarang). Dalam hal ini, dibutuhkan karakter, properti dan latar yang memiliki tampilan semirip mungkin dengan referensi yang ada, contohnya pada tampilan pakaian dan pedang yang menggunakan referensi detail milik suku tersebut. Oleh karena itu, penulis membutuhkan adanya teknik *UV Mapping* dan *Texture Paint*. Dalam menggunakan teknik *UV Mapping* dan *Texture Paint* memiliki keunggulan yaitu memudahkan para desainer melakukan produksi

material tekstur dengan memetakan atau mengatur tekstur secara tepat sesuai dengan rancangan, serta dapat melukis dan/ menempelkan tekstur dengan software 2D painting, sehingga dalam penyajiannya diharapkan dapat membuat animasi menjadi lebih nyata dan hidup.

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan mengimplementasikan serta menampilkan hasil yang terlihat realistis, maka penulis mengambil judul **“UV Mapping dan Texture Paint pada Film Pendek FATIMA : *The New Soul of Qashye*”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut *“Bagaimana penggunaan teknik UV Mapping dan Texture Paint pada animasi film pendek berjudul FATIMA : The New Souls of Qashye ?”*

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam menganalisis *UV Mapping* dan *Texture Paint* ini dibutuhkan batasan masalah agar dalam menganalisis dapat lebih terarah dan fokus pada tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalah tersebut yaitu :

1. Video animasi film pendek *FATIMA : The New Soul of Qashye*.
2. Teknik *UV Mapping* dan *Texture Paint* yang digunakan pada film pendek *FATIMA : The New Soul of Qashye*.
3. Objek 3D yang digunakan terdiri dari karakter dan properti latar pada film pendek *FATIMA : The New Soul of Qashye*.

4. Hasil akhir yang diuji berupa tampilan tekstur pada objek karakter dan properti latar pada film pendek FATIMA : *The New Soul of Qashye*.
5. Hasil akhir berupa tampilan tekstur pada objek karakter dan properti latar pada film pendek FATIMA : *The New Soul of Qashye* diuji oleh Asisten 3D, Praktisi 3D dan penikmat animasi (kalangan umum).

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

Adapun maksud dan tujuan antara lain :

1. Meneliti lebih dalam tentang penggunaan *UV Mapping & Texture Paint* pada animasi FATIMA : *The New Soul of Qashye*.
2. Memenuhi kebutuhan dalam menyelesaikan skripsi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu yang didapat dalam penerapan teknik *UV Mapping* dan *Texture Paint* selama pembelajaran di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Diharapkan dapat menjadi landasan teori untuk penelitian yang serupa.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode Penelitian yang digunakan untuk menunjang penelitian ini, yaitu :

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Agar penelitian menjadi akurat dan lengkap, adapun metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Metode Literatur

Metode ini pengumpulan data memanfaatkan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs-situs yang berkaitan dengan teknik *UV Mapping* dan *Texture Paint*.

## 2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang dianalisis untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan.

## 3. Metode Kepustakaan

Metode dari mengumpulkan data-data buku mengenai teknik *UV Mapping* dan *Texture Paint* dalam proses pembuatan film pendek *FATIMA : The New Soul of Qashye* yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis data yang digunakan untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari Teknik *UV Mapping* dan *Texture Paint* dalam film pendek animasi berjudul *FATIMA : The New Soul of Qashye*.

### 1.6.3 Metode Produksi

Metode Produksi yang digunakan dalam pembuatan animasi *FATIMA : The New Souls of Qashye* memiliki beberapa tahapan, yaitu :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Paska Produksi

#### **1.6.4 Evaluasi**

Penelitian ini meliputi tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *UV Mapping* dan *Texture Painting* pada film pendek animasi *FATIMA : The New Soul of Qashye*. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi, asisten serta praktisi dibidang animasi 3D dan kalangan umum. Hasil dari penelitian ini diuji menggunakan kuesioner dan hasil review mengenai teknik *UV Mapping* dan *Texture Painting*.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan guna mempermudah dalam penyusunan skripsi ini dengan baik. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi :

##### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pendahuluan memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

##### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Landasan teori memuat tentang teori-teori yang berkaitan dengan topik analisis yaitu tentang *UV Mapping* dan *Texture Paint* serta hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

##### **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Analisis dan perancangan memuat tentang gambaran umum, analisa awal yang diperlukan dalam pembuatan animasi *FATIMA : The New Soul of Qashye*. Kemudian Perancangan dilakukan setelah analisa dilakukan.

#### **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Hasil pembahasan memuat tentang proses dan hasil-hasil *UV Mapping* dan *Texture Paint* pada animasi Fatima : *The New Soul of Qashye* (konsep karakter, animasi dan background) dan tahap pembahasan mengenai kebutuhan fungsional dan *story telling*.

#### **BAB V: PENUTUP**

Penutup memuat tentang kesimpulan dan saran dari seluruh analisis yang telah dilakukan penulis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat tentang sumber-sumber referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi. Baik itu sumber yang berasal dari buku ataupun dari media.

#### **LAMPIRAN**

Bab ini menjelaskan tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.