

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap daerah di Indonesia pasti mempunyai cerita rakyat legendarinya masing-masing. Legenda biasanya diceritakan turun menurun oleh anak dan cucunya. Sebagian besar masyarakat Indonesia menganggap bahwa legenda adalah kejadian yang benar-benar terjadi pada zaman dahulu. [1] Di daerah Lampung ada seorang jawara hebat yang dijuluki Si Mata Empat. Dia dijuluki mata empat karena mempunyai dua mata tambahan yang ada di belakang kepalanya. Si Mata Empat cukup *popular* di daerah Lampung. Hal tersebut menjadi alasan penulis untuk membuat sebuah *teaser* animasi 3D menggunakan tokoh Si Mata Empat.

Animasi 3D adalah salah satu jenis animasi yang menjadi *trend* pada akhir-akhir ini, terbukti banyak sekali film animasi 3D yang sukses, seperti contohnya Mama Coco, Upin dan Ipin, Doraemon Stand by Me, dan masih banyak lagi. Salah satu yang mendukung kesuksesan sebuah animasi 3D adalah aset-aset 3D yang dibuat oleh seorang *modeler*. Aset 3D berguna untuk membuat latar tempat atau *environment* dan karakter sebagai tokoh yang menjalankan sebuah cerita dari film animasi tersebut.

Berdasarkan beberapa hal yang telah ditulis sebelumnya, penulis mencoba untuk membuat 3D *environment* dan karakter pada animasi 3D yang berjudul "The legend of Mata Empat". Penulis akan menggunakan *software* dan *hardware* yang penulis punya, sekiranya akan mendukung kelancaran pembuatan karya tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut : “ *Bagaimana membuat atau memvisualisasikan 3D environment dan karakter sesuai dengan keadaan budaya Lampung pada zaman dahulu berdasarkan imajinasi dari penulis?* ”.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup dan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Penayangan *teaser* ini akan dilakukan melalui media *online* yaitu Youtube, Instagram TV, dan Facebook.
2. Target durasi *teaser* yang akan dibuat adalah 1 menit.
3. Yang diuji pada *teaser* ini adalah kelayakan 3D *environment* dan karakternya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menguji kelayakan 3D *environment* dan karakter yang dibuat oleh penulis.
2. Memaparkan proses pembuatan 3D *environment* dan karakter pada *teaser* animasi 3D “*The Legend of Mata Empat*”

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini dibuat, diharapkan memberi manfaat sebagai berikut

:

1. Bagi Penulis

Bagi penulis, penelitian ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta

2. Bagi Akademik

Dengan disusunnya penelitian ini, penulis berharap agar karya ini bisa menjadi salah satu bahan referensi untuk dunia pendidikan pada penelitian-penelitian selanjutnya khususnya di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendukung keberhasilan penulis dalam perancangan *teaser* ini, maka dibutuhkan metode-metode yang sesuai dan tepat, berikut adalah metode-metode yang akan digunakan :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam menyusun penelitian ini, data yang dibutuhkan harus sesuai dengan fakta, akurat, dan lengkap. Adapun metode yang digunakan oleh penulis sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Untuk mencapai hasil yang baik maka harus melakukan kegiatan pengamatan atau observasi sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang ada.[2] Metode pengumpulan pada penelitian ini akan dilakukan dengan cara mengamati film animasi 3D, 3D model dan *background* yang mempunyai ciri-ciri dan style yang sama.

2. Metode Kepustakaan

Memanfaatkan informasi dari buku adalah cara untuk mengumpulkan data yang valid pada metode ini.

3. Metode Literatur

Metode ini mengumpulkan data dari literatur yang bisa digunakan, mengunjungi situs-situs web untuk mencari data tentang animasi 3D, modeling karakter, modeling background, dan yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari perancangan 3D *environment* pada *teaser* animasi 3D.

1.6.3 Metode Perancangan

Proses perancangan *teaser* animasi ini akan melalui berbagai macam proses, seperti tahap pra produksi untuk menentukan konsep cerita dan pembuatan *storyboard*, produksi yaitu tahap *modeling*, *texturing*, *rigging*, dan animasi, lalu tahap terakhir adalah pasca produksi berupa *compositing*, *editing*, *rendering*.

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, cerita rakyat dan analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan *teaser* animasi 3D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan 3D *environment* dan karakter pada *teaser* animasi 3D yang akan dibuat. Diawali dari proses pra produksi (ide cerita, sinopsis, tema, *logline*, *diagram scene*), proses produksi (konsep karakter dan *environment*, animasi, vfx), pasca produksi (*compositing*, *editing*, *re-rendering*), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan *storytelling*).

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar dari buku, referensi, dan literatur yang digunakan oleh penulis.

LAMPIRAN