

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbagai bentuk cerita telah diciptakan untuk menggambarkan sebuah kisah, salah satunya adalah cerpen atau cerita pendek. Cerpen merupakan sebuah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang menaruh kesan tunggal yang dominan dan memusatkan diri dalam satu tokoh pada satu situasi (dalam suatu ketika). [1]

Dalam penelitian ini penulis menggunakan cerpen berjudul "Misteri Rumah Putih" yang pernah dibuat oleh penulis sebagai dasar penelitan. Cerpen ini bercerita tentang pemeran utama dan tiga tokoh pembantu yang merupakan temannya. Keempat karakter tersebut tersesat di sebuah rumah kosong berwarna putih. Diceritakan bahwa keempat karakter tersebut berumur 9 tahun. Pemeran utama bernama Alice adalah karakter yang menyukai dan memercayai cerita fantasi, penakut, ceria, dan penyayang. Karakter pembantu 1 bernama Livy adalah karakter yang penakut, mudah panik dan khawatir, memiliki tubuh paling kecil dari karakter lainnya, dan mempunyai pita rambut merah polkadot hitam kesayangannya. Karakter pembantu 2 bernama Wilma adalah karakter yang pandai bela diri dan egois. Terakhir karakter pembantu 3 bernama Verlyn adalah karakter yang paling dewasa, cerdas, dan menjadi karakter yang selalu memberi arahan bagi ketiga karakter yang lain.

Berdasarkan cerita tersebut, penulis membuat model karakter tersebut dalam bentuk 3 dimensi (3D) dengan menyesuaikan bentuk karakter berdasarkan isi cerpen yang tertulis atau disebut *3D modelling*.

3D modelling merupakan proses untuk membentuk objek 3D yang ingin dituangkan pada bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objeknya. [2] Adapun teknik *modelling* yang digunakan adalah teknik *sculpting*. Teknik ini mempunyai taraf kehalusan tinggi sehingga bisa dipakai untuk menciptakan detail dalam model. [2] Hal inilah yang menjadi alasan penulis

memilih 3D serta *sculpting* sebagai teknik yang digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, ditemukan sebuah permasalahan berupa: “Bagaimana cara merancang model karakter dari cerita pendek “Misteri Rumah Putih” berbasis 3 dimensi dengan teknik *sculpting*?”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan pada penelitian ini, penulis membuat batasan pembahasan, yaitu:

1. Model karakter yang dibuat berbentuk 3 dimensi.
2. Teknik yang digunakan adalah *sculpting*.
3. Yang akan diuji pada penelitian ini adalah teknik dan kesesuaian karakter dengan cerita.
4. Ada 4 karakter yang akan dikerjakan (Alice, Livy, Wilma, Verlyn).
5. Model karakter yang telah dibuat akan digabungkan melalui proses *compositing*, *editing*, serta *rendering* menggunakan *software* pengolah video.
6. Hasil akhir proyek akan berupa video yang mempresentasikan tiap karakter.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan tentang perancangan model 3 dimensi untuk karakter dari cerita pendek berjudul “Misteri Rumah Putih” menggunakan teknik *sculpting* sesuai dengan deskripsi tiap-tiap karakter yang dideskripsikan dalam cerita pendek.
2. Menghasilkan 4 karakter 3 dimensi dari cerita pendek “Misteri Rumah Putih” yang dapat dijadikan panduan bagi pembaca maupun bagi orang-orang yang ingin mengembangkannya menjadi video animasi atau sejenisnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi mengenai perancangan *3D modelling* berdasarkan suatu deskripsi cerita serta dapat menjadi acuan bagi orang-orang yang tertarik untuk membuat model berbasis 3 dimensi. Model yang telah dibuat juga diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai aset untuk pembuatan film animasi 3D atau sejenisnya.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan karakter 3 dimensi dari cerpen "Misteri Rumah Putih" dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan *3D modeling* karakter dengan memanfaatkan fasilitas yang ada seperti jurnal dan internet.

1.6.2 Metode Observasi

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan pada karakter-karakter 3 dimensi yang telah dibuat yang diambil dari berbagai referensi.

1.6.3 Metode Analisis

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan proses pembuatan karakter 3 dimensi dari sebuah cerita serta teknik yang dapat digunakan.

1.6.4 Metode Perancangan

Setelah seluruh informasi dikumpulkan, dilakukan perancangan karakter 3 dimensi dari cerita pendek dengan langkah *concept art*, *sculpting*, *modeling*, *rigging*, dan *animate*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan ditulis menjadi lima bab dengan sistematika penulisan

sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian dan akan digunakan untuk mendukung penulisan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini berisi tentang alur perencanaan sistem dan spesifikasi alat yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini berisi implementasi, tahapan produksi, dan hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP, Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis untuk mengembangkan penelitian ini.

