

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D (Tiga Dimensi) merupakan salah satu animasi yang dibuat menggunakan bantuan *software* komputer dengan mengandalkan grafis komputer tiga dimensi, dalam industri animasi dikenal juga sebagai *3D Animation Computer* [1]. Perangkat *hardware* maupun *software komputer* animasi semakin berkembang dan canggih sehingga mengantarkan proses produksi animasi semakin berkembang, mudah dan murah. Termasuk cara distribusi karya animasi yang semakin bervariasi dan masif. Kondisi tersebut, memungkinkan diproduksi karya-karya animasi dalam berbagai lini kehidupan penting manusia. Animasi menjelma menjadi media pembelajaran, media pendidikan, media dongeng, media komunikasi, media persuasi, media informasi grafis bergerak, media tutorial, media simulasi, media hiburan, media games, media film, media seni dan berbagai media yang lain [2].

Environment adalah aspek yang membentuk dunia dimana karakter akan tampil dalam sebuah animasi dimana karakter tersebut hidup, bergerak dan berinteraksi dengan elemen - elemen animasi yang lain. [3] Menjelaskan bahwa environment merupakan salah satu elemen paling penting dalam animasi karena mendukung suasana cerita. Environment ini mendukung penjelasan suasana yang dirasakan oleh karakter dalam suatu animasi, sehingga penonton dapat ikut merasakan berada di dalam cerita.

Museum Sejarah Kesultanan Kotawaringin atau yang sering disebut dengan Istana Kuning merupakan sarana wisata dan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan warisan sejarah dan budaya masa lalu di kalangan masyarakat khususnya generasi muda. Menurut pengamatan pra-lapangan [4]. Museum Istana Kuning terutama dikunjungi oleh anak-anak sekolah dasar. Hal ini dikuatkan oleh pernyataan pengurus Istana Kuning yang menyebutkan bahwa rata-rata pengunjung Istana Kuning adalah anak-anak sekolah dasar dan kalangan profesional seperti mereka yang bekerja di perkantoran. Pengunjung yang datang

ke objek wisata Istana Kuning memiliki tugas yang harus diselesaikan, bukan minat untuk mengunjungi. Kurangnya minat terhadap wisata sejarah menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi jumlah pengunjung. Masyarakat tertarik dengan wisata alam dan wisata yang diminati masyarakat luas. Menurut James, pengurus Istana Kuning, animo masyarakat tidak banyak karena masyarakat setempat lebih memilih mengunjungi tempat-tempat yang banyak diminati atau yang lagi viral di masyarakat. Selain itu, pengunjung luar kota ke Pangkalan Bun lebih memilih wisata alam, khususnya Taman Nasional Tanjung Puting.

Jadi peneliti harap ini menjadi kesempatan untuk mempromosikan Museum Istana Kuning. Selain perubahan zaman dan perkembangan teknologi khususnya teknologi digital, museum dapat melakukan inovasi sistem teknologi digital dalam proses penyampaian informasi untuk mempromosikan museum. Penggunaan media informasi dan pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah adalah bagaimana merancang *visual environment* 3D Istana Kuning untuk mempromosikan Istana Kuning?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka akan di buat Batasan masalah untuk dapat membatasi penelitian yang akan dilakukan, yang meliputi antara lain:

1. Peneliti akan membahas mengenai animasi 3D dan perancangan 3D Museum Istana Kuning
2. Perancangan *Environment* menggunakan perangkat lunak Blender
3. Lokasi penelitian terdapat pada Museum Istana Kuning yang berlokasi di Pangkalan Bun, Kalimantan Tengah

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk perancangan visual environment 3D Museum Istana Kuning. Sedangkan untuk tujuan perancangan museum istana kuning adalah untuk mempromosikan.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dari penelitian ini, adapun metode – metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Adapun observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan pengamatan secara langsung ke dalam Museum Istana Kuning serta mengambil foto-foto yang sekiranya akan digunakan untuk bahan referensi.

2. Metode Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam sebuah kegiatan wawancara yang tidak terstruktur (informal). Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan informan tanpa adanya pedoman atau daftar pertanyaan yang terstruktur. Informan yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan salah satu seorang penjaga di Museum Istana Kuning bapak Gusti Muhammad Nazar. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan diharapkan dapat memberikan informasi terkait informasi mengenai museum dan koleksi benda bersejarah.

3. Studi Literatur

Pada tahap Studi Literatur, setelah peneliti menemukan sebuah masalah. Kemudian dari masalah tersebut peneliti akan mencari informasi yang relevan dengan masalah yang bakal diteliti dan memperdalam pengetahuan

peneliti mengenai masalah dan bidang yang bakal diteliti. Studi literatur yang dilakukan pengumpulan data-data yang berkaitan dengan environment tiga dimensi dan Museum Istana Kuning.

1.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah suatu tahapan yang peneliti lakukan dalam sebuah perancangan, metode ini dapat memudahkan peneliti untuk mengembangkan ide rancangan. Adapun tahap perancangan yang dilakukan pada tahap ini adalah pra-produksi yaitu penentuan ide dan juga pembuatan storyboard.

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dapat dijelaskan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan juga dapat menguji efektifitas produk. Adapun metode yang digunakan adalah produksi dan pasca-produksi. Di dalam tahap produksi peneliti membuat tahapan dari *modeling*, *texturing*, *lighting*, *animating*, dan *rendering*. Dan untuk dalam tahap pasca produksi peneliti membuat tahapan dari *compositing*, *final editing*, *rendering*, dan film animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk penelitian ini dibagi menjadi 5 bab, berikut penjelasan tentang masing-masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan membahas hasil penelitian sejenis yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, teori penunjang, dan jurnal.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini membahas mengenai objek penelitian, alur penelitian, analisis kebutuhan, serta rancangan awal pembuatan environment.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjelaskan mengenai proses produksi, hingga pasca produksi

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil akhir proyek, dan saran.

