

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Go green adalah gerakan yang dilakukan untuk mengurangi aktivitas/tindakan yang dapat merugikan bumi seperti menghemat energi, mengurangi polusi, menanam pohon, menghemat air dan tindakan lain yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari kita. Namun sebagian masyarakat agaknya masih saja belum bisa merubah sikap mereka terhadap bumi. Mereka umumnya masih awam dengan Go Green.[1] Istilah kata Go green berasal dari bahasa Inggris yang artinya penghijauan, penghijauan yang ditujukan untuk memperbaiki lingkungan bumi yang sudah rusak akibat ulah manusia.[2]

Go-green juga berarti tindakan penyelamatan bumi yang saat ini sudah mengalami kerusakan dan pemanasan global akibat dari ulah diri sendiri. Seiring dengan bertambahnya populasi manusia dan perkembangan teknologi membuat kondisi bumi tidak seperti dahulu. Setiap orang diharapkan mampu melakukan go green, minimal jangan merusak alam. Namun masih ada orang yang belum sadar, bahkan dengan sengaja merusak alam.[3] Tentu saja, untuk mencegah terjadinya perubahan iklim, perlu dilakukan upaya penyadaran agar manusia makin ramah pada lingkungan.

Melihat kondisi lingkungan sekitar saat ini, adanya iklan layanan masyarakat mengenai Go Green sangat penting untuk edukasi masyarakat. Penelitian ini akan membahas seputar iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 3D.

Animasi saat ini sangat berkembang, animasi merupakan salah satu teknik yang di gunakan dalam dunia iklan, perfilman dsgr. Proses pembuatan iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 3D tidak lepas dari pemilihan teknik yang tepat sesuai dengan konsep karakter serta membutuhkan persiapan yang benar-benar kokoh.[4]

Dalam pembuatan animasi 3D banyak teknik-teknik yang bisa digunakan. Oleh karena itu penulis ingin membuat animasi 3D dengan menggunakan beberapa teknik yang distapkan yaitu teknik polygonal modelling dan rigging.

Polygonal modelling adalah bentuk sisi luar (*faces*), ditentukan oleh titik tiga dimensi (*vertices*) dan garis lurus yang menghubungkan mereka (*edges*). Wilayah interior polygonal disebut *faces*. *Vertices edges*, dan *faces* adalah komponen dasar dari polygon. Apabila memilih dan memodifikasi polygon yaitu menggunakan komponen dasar. Secara umum polygon adalah bentuk permukaan dari 3D yang didalamnya tersusun atas *vertex*, *edges*, *faces*. Satu polygon bisa dianalogikan seperti sebuah segitiga tunggal, yang nantinya apabila dikembangkan dan disusun Bersama-sama akan membentuk sebuah objek 3D.[5]

Adapun rigging adalah metode pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakkan. Selanjutnya model karakter 3D diberikan berbagai kontroler yang berfungsi untuk mengendalikan Gerakan. Pada tahap pembuatan kontroler, karakter yang tidak terlalu membutuhkan Gerakan mendetail maka akan diberikan kontroler yang dibutuhkan saja. Namun apabila dibutuhkan gerakan animasi yang bervariasi maka akan diberikan ratusan hingga ribuan titik control. Tahap selanjutnya yaitu *skinning*, *skinning* adalah tahap penyatuan antara *rig* atau tulang dengan karakter.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah yaitu, bagaimana membuat iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 3D dengan menggunakan teknik polygonal modelling dan rigging.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, alhasil dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : “Pembuatan iklan layanan masyarakat mengenai GoGreen dengan animasi 3D menggunakan teknik Polygonal Modelling dan Rigging”

1.3 Batasan masalah

Apapun dengan batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Iklan layanan masyarakat animasi 3D tentang *Go-Green*.
2. Durasi iklan layanan masyarakat *Go-Green* kurang dari 1 menit.
3. Target audiensnya adalah masyarakat umum.
4. Hasil dari project ini akan ditayangkan melalui media sosial Youtube.
5. Software yang digunakan adalah Maya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari tujuan penelitian ini adalah pembuatan iklan layanan masyarakat animasi 3D menggunakan teknik Polygonal dan Rigging.

Memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menyampaikan isi pesan kepada masyarakat untuk pentingnya *Go-Green*.
2. Membuat animasi iklan layanan masyarakat *Go-Green* menggunakan teknik

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Menerapkan ilmu yang telah diberikan selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Animasi.
2. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi penelitian lain yang serupa.
3. Memberikan pesan yang berada dalam iklan layanan masyarakat *Go-Green* kepada masyarakat yang menyaksikan.
4. Mengajak masyarakat agar lebih peduli akan pentingnya *Go-Green*.

1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan suatu penelitian. Adapun metode yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Metode Observasi

Kegiatan observasi pada video animasi 3D yang dibuat menggunakan software 3D Maya, dengan tujuan untuk bahan referensi yang digunakan pada penelitian. Metode ini dilakukan dengan memanfaatkan platform Youtube.

2. Studi Literatur

Dalam studi literatur, peneliti mengumpulkan data dari berbagai media yang valid dan terpercaya seperti jurnal, skripsi, buku-buku dan internet yang berkaitan dengan topik penelitian, yaitu pembuatan animasi 3D iklan layanan masyarakat menggunakan software 3D Maya.

1.6.2 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisa kebutuhan fungsional apa saja yang dapat mendukung proses produksi pada animasi 3D iklan layanan masyarakat.

2. Analisis kebutuhan Non Fungsional

Menganalisa kebutuhan non fungsional apa saja yang mendukung proses produksi pada animasi 3D iklan layanan masyarakat.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk pembuatan animasi 3D iklan layanan masyarakat terdapat beberapa tahap yaitu :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian implementasi teknik polygonal modelling dan rigging pada animasi 3D iklan layanan masyarakat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan multimedia. Hasil dari penelitian ini diuji menggunakan kuisioner dan hasil review animasi 3D iklan layanan masyarakat

1.7 Sistematika Penelitian

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisi tentang apa yang menjadi konsentrasi dalam membuat skripsi ini. Mulai dari masalah penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan memberikan gambaran tahapan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini berisi tentang teori yang terdiri dari pengertian maupun definisi yang dikutip baik dari jurnal maupun buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini menjelaskan mengenai gambaran umum, Analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 3D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan animasi 3D iklan layanan masyarakat *Go-Green* menggunakan teknik polygonal modelling dan rigging. Mulai dari proses produksi, dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSATAKA

Berisikan tentang referensi-referensi yang telah digunakan penulis sebagai bahan literatur dan acuan yang mendukung penelitian selama pembuatan skripsi.

