

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia komputer grafik 3D telah jauh berkembang dari film pendek eksperimental menjadi film penuh ke dalam proses kreatif untuk berbagai jenis media selama dua dekade terakhir. Pendekatan bahwa 3D dapat mensimulasikan objek nyata inilah yang membuatnya menjadi alat yang sangat berguna. Efek 3D yang rumit, seperti perspektif objek, *bending* dan *twisting*, atau iluminasi cahaya suatu area, kini semuanya dapat direproduksi secara digital. Gambar digital akhir kemudian dapat digabungkan dengan berbagai jenis media menggunakan prosedur pengeditan dan komposisi umum.

BOIM, atau dikenal juga sebagai Battle of Indie Multimedia, adalah kompetisi multimedia tahunan yang diselenggarakan oleh program studi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan tema "Expect The Unexpected", BOIM 2023 bercerita tentang pertarungan antara pahlawan dan penjahat, setiap karakter memiliki kekuatan super seperti api, air, dan tanah.

Pihak BOIM 2023 menginginkan konsep adegan pertarungan imajinatif pada video opening nominasi tersebut maka dibutuhkan lah konsep Animasi 3D. Disini penulis membuat Animasi 3D untuk membantu memvisualisasikan konsep imajinatif yang ingin disampaikan pada video opening nominasi tersebut.

Merujuk pada uraian diatas, maka penulis mengimplementasikan teknologi tiga dimensi untuk membuat beberapa adegan pada acara BOIM 2023. Penulis menggunakan software 3D bernama Blender untuk kebutuhan animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "Bagaimana pembuatan Animasi 3D untuk video nominasi BOIM2023?"

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Penulis membatasi hanya mengangkat pada bagian animasi karakter 3d video opening penghargaan nominasi dari keseluruhan konten visual BOIM 2023
2. Video animasi berdurasi 4 menit 34 detik
3. Hasil video beresolusi 1080p
4. Pengujian dilakukan oleh *supervisor* divisi dan ahli pakar dari pihak BOIM 2023

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis bermaksud menyampaikan tujuan sebagai berikut: "Membuat animasi 3 dimensi untuk kebutuhan video opening nominasi pada acara BOIM 2023".

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat seperti:

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi siapa saja yang tertarik atau ingin melakukan penelitian sejenis dalam bidang animasi 3D.
2. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang animasi 3D.
3. Penelitian ini juga dapat menjadi standar atau acuan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian atau pengembangan terkait pembuatan animasi 3D untuk acara BOIM di masa yang akan datang.
4. Animasi 3D yang dihasilkan melalui penelitian ini akan menjadi media hiburan bagi peserta yang hadir dalam acara inagurasi BOIM 2023.

1.6 Metode Penelitian

Dalam rangka mempersiapkan penelitian ini diperlukan pengumpulan data yang akurat dan mendalam. Berikut metodologi penelitian yang digunakan:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap animasi BOIM 2022 serta animasi lain dalam film dan *video game* yang memiliki ciri yang serupa.

2. Metode wawancara

Peneliti berharap mendapatkan data yang diperlukan untuk pengembangan animasi 3D dengan melakukan wawancara berupa dialog tanya jawab antar tim produksi BOIM 2023.

1.6.2 Metode Analisis

Tujuan dari menggunakan metode analisis kebutuhan adalah untuk memecahkan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan animasi 3D yang akan digunakan dalam video opening nominasi BOIM 2023.

1.6.3 Metode Produksi

Proses produksi pembuatan animasi 3D meliputi tiga tahapan utama. Tahapan tersebut diantaranya adalah tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1. Tahap pra-produksi

Adalah tahapan yang meliputi konsep, naskah, *storyboard*, dan desain karakter.

2. Tahap produksi

Masuk ke tahap produksi penganimasian sudah mulai dilakukan menggunakan software Blender3D berdasarkan *storyboard* dan panduan dari *supervisor*.

3. Tahap pasca-produksi

Pada tahapan ini meliputi *compositing*, dan *rendering*.

1.6.4 Metode Evaluasi

Proses evaluasi akan melibatkan pengujian tentang bagaimana naskah cerita disampaikan dalam acara BOIM 2023 serta kecocokan animasi yang telah dibuat berdasarkan *storyboard*. Evaluasi ini akan dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan hasil *review* dari proyek penelitian untuk menentukan kelayakan animasi yang sudah dibuat oleh penulis.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menyusun penelitian ini agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, dapat dibuat dalam beberapa bab yang terdiri dari uraian-uraian sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, dan teori-teori yang digunakan didalam penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan, dan proses pra-produksi pembuatan animasi 3D.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan animasi 3D. Pembahasannya mencakup proses produksi, paska produksi, dan tahap pembahasan, serta evaluasi.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah penulis lakukan.