

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, teknologi komputer grafis telah memberikan banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari yang hasilnya bisa dilihat melalui android, komputer, televisi, dan media lain. Salah satu produk yang dihasilkan oleh teknologi grafik komputer adalah animasi. Perkembangan teknologi dalam kreasi animasi seperti iklan, film dan video game saat ini semakin pesat. Video animasi memiliki daya tarik tersendiri untuk beberapa penggemar animasi diberbagai usia. Dengan menggunakan animasi, informasi yang disampaikan akan terlihat menarik bagi para audiens[1].

MV Jingle “Kampus Ungu Pilihanku” dapat digunakan sebagai media iklan yang mengenalkan Universitas Amikom Yogyakarta kepada para audiens. Dalam MV Jingle “Kampus Ungu Pilihanku”, diperlukan karakter yang menggambarkan tentang kemajuan teknologi. Robot dikenal sebagai ikon teknologi karena robot sering digunakan dalam industri teknologi dan ilmu pengetahuan. Maka dibuatlah karakter yang bernama “RoKom” yang berasal dari kependekan “Robot Amikom” sebagai ikon utama MV Jingle “Kampus Ungu Pilihanku” yang muncul pada *scene dance* dalam MV.

Dalam penelitian ini, menggunakan teknologi 3D untuk membuat *scene dance* dalam MV Jingle “Kampus Ungu Pilihanku”. Salah satu metode yang digunakan dalam pembuatan animasi “RoKom”, yaitu metode *pose to pose*. Metode *pose to pose* merupakan metode pembuatan animasi yang menekankan pada penentuan *key pose*. Pada MV Jingle “Kampus Ungu Pilihanku” terdapat talent yang menari, maka untuk membuat *key pose*, harus merapkan setiap pose yang dilakukan talent pada karakter “RoKom”. Setelah itu, yang perlu dilakukan adalah membuat *blocking*, *inbetween*, dan ekspresi.

Berdasarkan uraian di atas, maka diimplementasikan teknologi 3D untuk

membuat *scene dance* dalam MV Jingle “Kampus Ungu Pilihanku”. Dalam proyek ini menggunakan *software* 3D Blender untuk kebutuhan *modelling* dan *rendering* serta Autodesk Maya untuk pembuatan animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Bagaimana pembuatan Animasi 3D “RoKom” pada MV Jingle “Kampus Ungu Pilihanku”?”

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dalam beberapa hal, antara lain :

1. Pembahasan akan berfokus kepada “RoKom” dalam *scene dance* pada MV Jingle “Kampus Ungu Pilihanku”.
2. Animasi yang dibuat dalam *scene dance* berdurasi 27 detik.
3. Penggunaan *software* Autodesk Maya dalam pembuatan animasi 3D
4. Pengujian dilakukan untuk melihat kelayakan dari animasi 3D yang dibuat.
5. Pengujian dilakukan kepada ahli pakar dan dari pihak CV Parama Creative.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui tentang :

1. Menyampaikan penggunaan dan implementasi teknologi 3D pada pembuatan video animasi “RoKom” pada MV Jingle “Kampus Ungu Pilihanku”.
2. Membuat animasi 3 dimensi untuk kebutuhan video animasi “RoKom” pada MV Jingle “Kampus Ungu Pilihanku”.
3. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta