

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia sudah sangat dikenal manusia, Selain itu multimedia memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Multimedia rata-rata dapat digunakan hampir di semua bidang, perkembangan teknologi yang telah menciptakan alat-alat tersebut kini memungkinkan multimedia selalu tersedia dan menjadi kebutuhan setiap orang. Bisnis penjualan minuman kekinian merupakan kegiatan yang semakin populer saat ini. Banyak orang memutuskan untuk memulai pekerjaan ini, karena keuntungan dari pekerjaan ini cukup besar. orang sudah mulai mencari jasa pendukung untuk produknya, tentunya butuh waktu dan uang yang dibutuhkan tidak sedikit untuk mempromosikan produknya. Namun jika melihat proses promosi yang dilakukan pengembang di dalam negeri masih tradisional, yaitu dengan menunjukkan selebar kertas dengan teks promosi minuman dan selalu dalam bentuk brosur. Hal ini akan menyulitkan pelanggan untuk mengetahui dimana minuman tersebut dijual dan jenis minuman apa saja yang diperjualkan, serta akan membuat konsumen ragu untuk mencoba minuman tersebut. jika melihat perkembangan teknologi saat ini, dimana animasi 3D dapat diterapkan dan digunakan sebagai alat pendukung. Dengan teknologi animasi ini, pelanggan dapat menikmati berbagai minuman kekinian. Hal inilah yang penulis rencanakan untuk membuat tampilan 3D untuk dimasukkan dalam iklan minuman, sehingga dengan adanya tampilan ini diharapkan dapat membantu untuk membuat strategi promosi bagi retailer minuman agar pelanggan dapat mengetahuinya. sehingga masyarakat lebih percaya diri untuk menikmati minuman tersebut [1].

Pemodelan 3D adalah penggunaan aplikasi untuk pembuatan suatu model tiga dimensi (3D) virtual dari beberapa objek fisik seperti box, sphere, tube, dan masih ada benda lainnya. Pemodelan 3D biasanya digunakan di berbagai industri, termasuk virtual reality, video game, animasi, pencetakan 3D, pemasaran, TV, film dan lain-lain. *Pemodelan 3D* atau biasa disebut modelling 3D biasanya

digunakan pada proses pembuatan sebuah film animasi, iklan, untuk keperluan arsitektur, pembuatan simulasi atau simulator, serta masih banyak lagi. Salah satu cara membuat *modelling 3D* adalah dengan teknik *Low Poly* modelling, teknik ini relative sangat mudah, cepat, dan simpel dalam proses pengerjaannya. Salah satu penerapannya adalah penggunaan model 3D tersebut untuk kebutuhan pembuatan iklan minuman [2].

Pembuatan karakter animasi dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik dasar animasi. Teknik *Low Poly* merupakan salah satu teknik yang digunakan pada proses pembuatan suatu aset animasi. Penelitian ini akan membahas tentang teknik modeling *Low Poly* pada pembuatan aset karakter animasi 3D. *Low Poly* adalah sebuah tahapan atau proses dalam pembuatan model karakter 3D dengan jumlah titik yang lebih sedikit dari modelling obyek yang sebenarnya. Prosesnya dimulai dengan melakukan modelling dengan menitikberatkan sisi artistik visual, di mana ke cenderungannya akan menghasilkan jumlah polygon yang cukup banyak (*high-poly*). Model ini memiliki kelebihan lebih cepat dalam proses pembuatan karakter 3D dibandingkan metode lainya (Martyastiada, 2019). Teknik ini sering juga digunakan dalam proses modeling sebuah karakter Animasi 3D. Pada penerapan teknik modeling ini adalah menggunakan salah satu Software animasi 3D yaitu *Autodesk Maya 2019*. Desain karakter dimodeling berdasarkan alur cerita animasi yang telah dibuat. Alur cerita dan Desain karakter harus berhubungan agar dapat memiliki ciri khas yang membuat animasi tersebut agar terlihat menarik.

Penelitian ini menggunakan animasi tiga dimensi (3D) dari brand minuman CUPINO yang telah dibuat oleh salah satu divisi pada perusahaan PT Indo Asia Internasional Solusi sebagai objek penelitian. CUPINO ini merupakan sebuah brand yang menjual berbagai jenis kopi kekinian yang sekarang banyak digandrungi oleh kalangan anak muda dan orang dewasa. Brand ini menggunakan jasa konsultan dari perusahaan tersebut untuk meningkatkan penjualan produknya dan salah satu plan yang disarankan oleh perusahaan tersebut adalah animasi tiga dimensi (3D). Objek gelas pada animasi desain tiga dimensi (3D) untuk brand

CUPINO ini terinspirasi dari karakter salah satu animasi 2D yang berjudul *Adventure Time* yaitu BMO pada proses pembuatannya. Proses pembuatan karakter dibuat menyesuaikan berdasarkan alur cerita animasi. Karakter animasi dimodeling menggunakan software *Autodesk Maya 2019* untuk proses *Modeling 3D*.

Berdasarkan pada penjelasan sebelumnya mengenai penjelasan teknik *Low Poly*, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap penerapan teknik modeling *Low Poly* pada pembuatan aset karakter Animasi 3D. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk karakter animasi selanjutnya mengenai penerapan teknik modeling *Low Poly* dalam pembuatan aset karakter animasi 3D.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan teknik modeling *Low Poly* untuk mempercepat proses permodelan karakter iklan minuman CUPINO?
2. Bagaimana hasil akhir tampilan karakter dengan menggunakan teknik modeling *Low Poly*?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memberikan batasan masalah yang bertujuan untuk memfokuskan pembahasan yang akan diteliti sehingga penelitian terarah pada tujuan penelitian. Adapun batasan masalah yang penulis lakukan antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ditujukan pada mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan Teknologi Informasi angkatan 2019 hingga 2021.
2. Penelitian yang berfokus pada teknik modeling *Low Poly* pada proses pembuatan aset karakter 3D pada animasi iklan minuman CUPINO.

3. Penelitian berfokus pada pembahasan proses pembuatan karakter tiga dimensi (3D) pada animasi iklan minuman CUPINO.
4. Penelitian berfokus pada hasil tampilan karakter tiga dimensi (3D) pada animasi iklan minuman CUPINO.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui teknik modeling *Low Poly* dalam proses pembuatan karakter 3D pada animasi iklan minuman CUPINO.
2. Untuk mengetahui apakah teknik modeling *Low Poly* bisa mempercepat proses permodelan karakter 3D pada animasi iklan minuman CUPINO.
3. Untuk mengetahui pembuatan karakter tiga dimensi (3D) pada animasi iklan minuman CUPINO.
4. Untuk mengetahui apakah penggunaan teknik modeling *Low Poly* tampilan tiga dimensi (3D) merupakan jenis modeling yang tepat digunakan pada animasi iklan minuman CUPINO.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulisan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta pengetahuan kepada para pembaca mengenai penggunaan teknik modeling *Low Poly* pada proses pembuatan karakter animasi 3D. Pada bagian ini penulis ingin memberikan manfaat yang lebih spesifik, yakni:

1.1.1 Manfaat Teoritis

1. Penulis mengharapkan bisa mendapatkan pengetahuan lebih mendalam lagi mengenai penggunaan teknik modeling *Low Poly* dalam proses pembuatan karakter animasi 3D.
2. Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknik modeling *Low Poly* pada pembuatan karakter animasi 3D.

1.1.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan agar penulis dapat mengetahui pengaruh dari penggunaan teknik modeling *Low Poly* pada proses pembuatan karakter animasi 3D.

2. Bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai bahan pengajaran yang berfokus pada penggunaan teknik modeling *Low Poly* dalam pembuatan karakter animasi 3D yang cepat dalam proses pengerjaannya.

3. Bagi Animator 3D

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para animator 3D dalam mengetahui penggunaan teknik modeling *Low Poly* pada pembuatan karakter animasi 3D.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

BAB I membahas gambaran umum atau pendahuluan mengenai teknik modeling *Low Poly* pada proses pembuatan karakter 3D pada iklan minuman CUPINO.

BAB II membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian. Teori-teori tersebut diambil dari jurnal, buku dan referensi lain yang dapat mendukung penelitian.

BAB III membahas mengenai metode-metode yang digunakan dalam penelitian, seperti objek penelitian serta alat dan bahan penelitian.

BAB IV menjelaskan pembahasan teori terkait penelitian yang dilakukan serta melakukan analisis data yang telah diperoleh.

BAB V memberikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga kedepannya penelitian ini dapat menjadi referensi atau informasi tambahan bagi animator 3D selanjutnya.