

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D merupakan proses pembuatan pergerakan gambar dalam lingkaran 3 dimensi. Prinsip kerjanya sama dengan animasi 2 dimensi hanya objek yang dibangun adalah bangun 3 dimensi seperti : Shape, kerucut/cone, kubus dan lain-lain. Animasi 3 dimensi secara keseluruhan dikerjakan menggunakan bantuan komputer. Melalui menu gerakan dalam program komputer, keseluruhan objek dapat diperlihatkan secara 3 dimensi.[1] Di dalam animasi 3D terdapat banyak aset, salah satunya adalah aset karakter 3D. Karakter 3D merupakan suatu model 3D yang berbentuk manusia, hewan, tumbuhan, atau makhluk imajinatif lainnya dengan perincian penampilan, proporsi, ekspresi & pakaian.

Film animasi pendek yang berjudul Si Paling Anak Kost merupakan film animasi 3D yang menceritakan tentang kehidupan mahasiswa sebagai anak kost yang pemalas, sangat suka bermain game hingga lupa waktu sampai di dalam mimpi pun masih bermain game, dan tidak mempunyai waktu makan yang teratur. Film ini adalah karya dari beberapa mahasiswa di Universitas Amikom Yogyakarta. Terdapat satu karakter 3D di dalam animasi ini yang diberi nama Juprianto, yang akan dibuat menggunakan teknik sculpt modeling.

Berdasarkan beberapa hal yang telah ditulis sebelumnya, penulis mencoba untuk membuat karakter pada animasi 3D yang berjudul Si Paling Anak Kost. Penulis akan menggunakan software dan hardware yang penulis miliki, sekiranya akan mendukung kelancaran pembuatan karya tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya yaitu “Bagaimana membuat karakter 3D sesuai dengan keadaan anak kost pada film animasi Si Paling Anak Kost?”

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Penayangan film animasi ini dilakukan melalui media online yaitu Youtube.
2. Software yang digunakan adalah Autodesk Maya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan karakter 3D dengan software Autodesk Maya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini dibuat, diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Penelitian ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Akademik

Dengan disusunnya penelitian ini, penulis berharap agar karya ini bisa menjadi salah satu bahan referensi untuk dunia pendidikan pada penelitian-penelitian selanjutnya khususnya di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat sebagai patokan awal penulis untuk mempermudah penyusunan setiap sub pokok bahasan. Oleh karena itu, penulis membagi menjadi lima sub pokok bahasan yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini studi literatur dan dasar teori dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan akan digunakan untuk pemecahan masalah dalam penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran objek penelitian, alur penelitian, dan data serta rancangan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan dari hasil bab sebelumnya dengan menjelaskan satu per satu bagian dari sistem yang telah diterapkan algoritma serta melakukan pengujian terhadap sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

