

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D merupakan perkembangan teknologi animasi 2D yang tampilannya seolah-olah nyata dan hidup. 3D modelling adalah sebuah teknik dalam komputer grafis untuk memproduksi representasi digital dari suatu objek dalam tiga dimensi. Baik secara bentuk, tekstur, hingga skala ukuran objeknya. Konsep 3D modelling adalah pemodelan yang membuat dan mendesain tampilan objek sehingga tampilan seolah-olah terlihat seperti nyata dan hidup [1].

Exhibition merupakan acara tahunan yang diselenggarakan oleh Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Pada Exhibition 2021 ini mengangkat tema "Find Your Own Way of Ninja" yang terinspirasi dari film Naruto. Pada film Naruto ada semacam jurus untuk mengularkan makhluk fantasi untuk membantunya. Pada acara ini panitia menggunakan jurus itu dalam merepresentasikan ilustrasi animasi untuk membawakan acara Exhibition.

Pada konsep 3D modelling diatas ada 3 makhluk yang dipanggil untuk mengilustrasikan animasi pada penghargaan pada acara tersebut. Adapun makhluk yang dimaksud adalah makhluk dengan karakter kera yang diberi nama "Son", makhluk karakter burung diberi nama "Kamakiri", dan makhluk karakter burung diberi nama "Kakuzu". Karakter tersebut nanti akan dianimasikan menjadi sebuah adegan untuk pengantar penghargaan kategori nominasi 3D. Dari kebutuhan diatas maka penulis melihat adanya kebutuhan modelling untuk karakter tersebut. Maka

penulis akan melakukan modelling karakter burung “Kakuzu” untuk membantu dalam proses animasi menyampaikan ilustrasi penghargaan kategori 3D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: *“Bagaimana pembuatan Modelling Character 3D “Kakuzu” pada Exhibition 2021”*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah 3D Modelling.
2. Hasil berupa model charcter 3D berupa burung yang bernama “Kakuzu”.
3. Yang di uji dalam penelitian adalah kelayakan dari modelling karakter untuk dilakukan pembuatan animasi dalam mengilustrasikan kategori animasi.
4. Pengujinya merupakan komunitas animasi Universitas Amikom Yogyakarta dan pihak tim kreatif pada Exhibition 2021.
5. Data modelling didapatkan dari pihak tim kreatif Exhibition 2021.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk membuat sebuah karakter yang dapat digunakan untuk keperluan animasi acara Exhibition 2021.

2. Implementasi teknik 3D modelling pada pembuatan 3D karakter burung “Kakuzu” di acara Exhibition 2021.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat antarlain:

1. Penelitian ini diharapkan juga mampu menjadi landasan teori atau referensi untuk penelitian lain yang serupa.
2. Memberikan referensi dalam membuat model 3D Character.
3. Bagi Penulis, dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru
4. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta, dapat digunakan sebagai tambahan referensi untuk bahan penelitian lanjutan di masa yang akan datang.
5. Bagi pembaca, dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber pemberlajaran.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Kepustakaan

Metode dari pengumpulan data-data buku mengenai teknik 3D Modelling dalam pembuatan animasi yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan dan teknik pembuatan modelling 3D.

4. Metode wawancara

Pengambilan data wawancara dilakukan oleh pihak tim kreatif Exhibition 2021 dan Komunitas animasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6.2 Analis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik 3D modelling dalam pembuatan animasi pada acara Exhibition 2021.

1.6.3 Produksi

Proses produksi pada tahap modelling character 3D "Kakuzu" meliputi penerapan teknik 3D modelling, texturing, rigging.

1.6.4 Evaluasi

Penelitian ini meliputi tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik 3D modelling terhadap animasi yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek di bidang animasi dan praktisi dibidang animasi 3D. Hasil dari penelitian diuji menggunakan quisioner.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang teknik 3D Modelling, texturing, rigging, dan analisa kebutuhan dalam pembuatan model 3D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pembuatan model 3D Character.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai proses dan hasil pembuatan 3D Character burung bernama 'Kakuzu' yang akan digunakan untuk animasi pada acara Exhibition 2021.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

