

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri film membawa inovasi sinematografi berupa animasi dengan menggunakan teknologi komputer. Berbagai teknik animasi digunakan dalam produksi film animasi 3D, salah satunya adalah teknik poligon. Teknik poligon yaitu salah satu cara penentuan posisi horizontal banyak titik dimana titik satu dengan yang lainnya dihubungkan satu sama lain dengan pengukuran sudut dan jarak sehingga membentuk rangkaian titik-titik (poligon).[1]

Animasi 3D merupakan salah satu jenis animasi yang dibuat dengan bantuan perangkat lunak, juga dikenal sebagai animasi komputer dalam industri animasi. Saat ini, animasi 3D tidak hanya digunakan untuk tujuan hiburan, seperti film, video game, televisi, dan periklanan. Tetapi juga digunakan untuk tujuan medis, arsitektur, hukum dan bahkan forensik. Inovasi animasi 3D berencana untuk memberikan pemahaman representasi kepada masyarakat umum dan membuatnya lebih mudah untuk menyampaikan data informasi.[2]

Masjid Agung Darussalam adalah salah satu Masjid terbesar yang berada di Kabupaten Sumbawa Barat, NTB. Bangunan masjid yang dikelilingi oleh perbukitan eksotis yang berada di kawasan perkantoran Sumbawa Barat. Animasi 3D memberikan manfaat dalam mendistribusikan Masjid agung darussalam. strategi yang digunakan dalam membuat animasi 3D Masjid Agung Darussalam adalah dengan menggunakan teknik Poligon dan menggunakan perangkat lunak Autodesk Maya 2020, pemodelan dapat dilakukan dengan berbagai cara untuk menghasilkan modeling terbaik. Selanjutnya pencipta akan membuat rancangan 3D modeling Masjid Agung Darussalam dengan menerapkan metode poligon.[3]

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang 3D modeling Masjid Agung Darussalam dengan menggunakan teknik poligon?

1.3 Batasan Masalah

1. Pembuatan 3D modeling Masjid Agung Darussalam yaitu menggunakan teknik poligon.
2. Iklan Animasi di buat dalam kurang lebih 1 menit.
3. Iklan di render menggunakan resolusi 1080p dengan 24 fps.
4. Software yang digunakan dalam merancang video animasi 3D pada Masjid Agung Darussalam adalah :
 - a. Autodesk Maya 2020
 - b. Adobe Premiere Pro cc 2017
 - c. Photoshop cs6
5. Iklan animasi ini akan ditayangkan di sosial media seperti youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan 3D modeling Masjid Agung Darussalam dengan menerapkan teknik poligon.
2. Membuat visualisasi 3D modeling Masjid Agung Darussalam dengan menggunakan teknik poligon.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Mengetahui cara pembuatan 3D modeling dengan menggunakan teknik poligon.
2. Dapat menerapkan ilmu yang telah didapat dalam menggunakan software Autodesk Maya.

1.6 Metode Penelitian

Pada pembahasan kali ini penulis membuat modeling Masjid Agung Darussalam dalam video animasi 3D bulan ramadhan. Modeling

yang penulis buat digunakan sebagai desain untuk berbagai adegan dalam animasi 3D "video Masjid Agung Darussalam". Berikut alur 3D modeling berdasarkan konsep iklan animasi 3D :

1.6.1 Konsep

Konsep adalah seperangkat teori yang berhubungan dengan objek. Konsep yang dibuat Dengan mengklasifikasikan dan mengelompokkan objek tertentu yang memiliki properti yang sama.

1.6.2 Perancangan

Pada Tahapan ini perencanaan yang dibuat menggunakan metode storyboard. Penggunaan storyboard bermanfaat bagi pembuat animasi 3D.storyboard merupakan pedoman yang harus dilakukan.storyboard merupakan visual test yang pertama dari gagasan dimana secara keseluruhan dapat dilihat apa yang akan disajikan.

1.6.3 Pengumpulan bahan

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan. Adapun bahan yang diperlukan adalah storyboard atau sketsa. Sebagian besar data yang diperlukan yaitu gambar Masjid. Sedangkan untuk membuat model 3D menggunakan Software Autodesk maya untuk menyatukan asset 3D yang telah dibuat sebelumnya.

1.6.4 Pembuatan

Tahapan ini adalah tahapan pembuatan video bulan ramadhan Masjid Agung darussalam dimana semua objek yang dibutuhkan dibuat dalam satu aplikasi. Pembuatan video ini berdasarkan tahap desain yang telah dirancang sebelumnya yang kemudian dibuat di Autodesk Maya.

1.6.5 Pengujian

Pada tahapan ini menggunakan pengujian yaitu kuesioner. Kuesioner berisikan penilaian mengenai perbandingan visualisasi

video bulan ramadhan.Responden yang diambil diantaranya yaitu masyarakat umum untuk mendapatkan hasil apakah visualisasi video bulan ramadhan sudah sesuai atau belum.

1.6.6 Pendistribusian

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan video.Pada tahapan ini video dipublikasikan dan dipromosikan pada sosial media seperti youtube,Instagram,Facebook,dan sosial media lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab yang berisikan tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas.Dalam pendahuluan ini terdiri dari lima sub bab,yaitu latar belakang,Perumusan masalah,batasan masalah,tujuan penelitian,manfaat penelitian

1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI

Dalam landasan teori akan di jelaskan tentang beberapa pengertian dan definisi yang diambil melalui beberapa literature review yang terkait dalam penyusunan penelitian ini.

1.7.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis pembuatan dan modeling.

1.7.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum dari subjek penelitian,deskripsi data,analisis data,dan pembahasannya.

1.7.5 BAB V PENUTUP

Bab penutup berisikan kesimpulan,serta saran-saran yang perlu untuk disampaikan.