

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah Teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir dan tidak terpuhkirkan perkembangan yang berbasis 3 *Dimensi* juga saat ini sudah sangat canggih dan juga menghasilkan teknologi baru di bidang hiburan, perfilman dan bidang lainnya, 3*D* sendiri merupakan pembuatan gambar yang memiliki aspek ruang dari segala arah seperti atas, bawah, samping, atau yang sering disebut sumbu x , y dan z , yang dapat diputar untuk melihat dari berbagai perspektif, oleh karena itu teknologi berbasis 3*D* sangat dibutuhkan oleh beberapa perusahaan perfilman, desain dan lainnya. [1]

Pembuatan Model Karakter 3*D* tidak bisa dibuat secara acak, kita harus menentukan apa yang akan dibuat menggunakan desain 3*D* dan tahapan selanjutnya seperti membuatnya yang harus menggunakan objek dasar apa, penerapan texture yang bagaimana, pengaturan Rigging dan tahapan lanjutan yang harus dipertimbangkan secara matang sehingga hasil akhir atau kualitas dari pembuatan model karakter 3*D* itu sendiri dapat dimaksimalkan dengan baik.[2]

Sebuah Karakter itu sendiri memiliki elemen yang sangat penting dalam sebuah cerita, tanpa adanya karakter sebuah cerita tidak akan berjalan dengan baik, sehingga pembuatan karakter harus dipertimbangkan dan dipikirkan secara matang dari beberapa aspek, seperti bagaimana background sebuah karakter tersebut, dan sifat karakter yang akan menjadi alur jalan cerita tersebut. [3]

Film animasi merupakan karya yang memiliki berbagai macam tujuan, selain untuk hiburan semata, film animasi bisa menjadi sarana penyampai pesan dan tujuan komersial. Jenis filmnya pun beragam berdasarkan durasinya yaitu film pendek, dan beragam kreasi lainnya. Sehingga memberikan kesan dan juga penyampaian yang lebih menarik bagi audience. Serta film kartun yang berjudul "Grey The Polar Bear" bertujuan untuk memberikan kesan dari ceritanya

yaitu menyampaikan pesan moral kepada audience untuk tidak termakan oleh emosi sebelum melihat dari kedua perspektif yang dikemas dengan film kartun sehingga dapat dipahami dengan mudah, menarik untuk dilihat dan juga di cermati.[17]

Berdasarkan uraian diatas, Permasalahan yang akan dibahas pada laporan tugas akhir ini mengenai bagaimana proses dari **“PEMBUATAN MODEL KARAKTER BERUANG 3D MENGGUNAKAN AUTODESK MAYA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang diatas yang sudah disampaikan oleh penulis, terdapat beberapa rumusan masalah yaitu *“Bagaimana proses pembuatan dan perancangan dari sebuah karakter Beruang 3 Dimensi”*

1.3 Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah yang diatas penulis sengaja untuk berfokus pada beberapa aspek pembahasan sebagai Berikut :

1. Penelitian ini tidak akan membahas tentang menganimasikan sebuah karakter.
2. Proses pembuatan karakter Beruang 3D Menggunakan *Software* Autodesk Maya 2023.
3. Penulis hanya membahas penelitian berupa karakter Beruang 3 Dimensi.
4. Pembuatan *Rigging* pada karakter tidak akan membahas sampai pada *skin weight* dan sebuah ekspresi.
5. Penelitian ini hanya membahas tentang modelling sebuah karakter, *texturing* dan *rigging*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Dapat menerapkan Teknik modelling dan *rigging* untuk pembuatan sebuah karakter 3 Dimensi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat untuk penulis maupun pembaca antara lain:

1. Penulis mengetahui alur dari sebuah pembuatan karakter 3 Dimensi.
2. Bagi pembaca dapat memberikan tambahan referensi untuk pembuatan model karakter 3 Dimensi.
3. Dapat diharapkan mampu membuat penelitian ini menjadi sebuah landasan teori untuk penulis lain yang lain.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini ada penunjang yang mendukung keakuratan dalam melakukan penelitian ini, oleh karena itu terdapat beberapa metode yang diambil yaitu :

1.6.1 Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka yaitu suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara teoritis terkait yang bisa diambil dari buku referensi, internet, dan beberapa jurnal ilmiah yang digunakan untuk menunjang suatu pengumpulan data yang bertujuan melengkapi penyusunan sebuah laporan terkait dengan masalah yang sedang dibahas. Kegiatan ini sangat berguna bagi mendapatkan suatu landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti, tujuannya agar peneliti dapat memahami suatu topik ataupun tema dari penelitian.

1.6.2 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara yaitu melakukan pengamatan sebuah model 3D yang mempunyai karakteristik ataupun ciri-ciri yang sama agar peneliti dapat melakukan metode observasi secara maksimal.

1.6.3 Metode Analisis

Metode analisis yaitu suatu metode yang dapat digunakan untuk mengumpulkan sebuah data dan juga informasi tentang yang berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan dalam menjalani proses pembuatan dan perancangan karakter 3D.

1.6.4 Metode Produksi

Metode Produksi adalah suatu metode perancangan yang digunakan untuk melakukan beberapa proses pembuatan sebuah karakter terutama Karakter Beruang sebagai berikut :

- A. Pra Produksi
- B. Produksi
- C. Pasca Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan sebuah penelitian ini dapat lebih terarah terdapat beberapa permasalahan yang sudah ditemukan sebelumnya yang dapat dibuat dalam beberapa uraian Bab-Bab Sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini membahas mengenai sebuah Latar belakang Penelitian, Rumusan masalah Penelitian, Batasan masalah Penelitian, Tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan juga Sistematika sebuah Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, terdapat teori yang mencakup pengertian dan definisi yang diambil dari artikel, jurnal baik nasional maupun internasional, serta kutipan dari buku yang relevan dengan penulisan laporan skripsi. Disertakan juga beberapa referensi yang berkaitan dengan laporan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini, dijelaskan gambaran umum, analisis kebutuhan sistem, dan proses perancangan model karakter 3D "Beruang" yang dibuat oleh penulis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil pembuatan model 3D karakter Beruang yang dimana asset tersebut dipakai di Animasi Grey The Polar Bear

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari susunan penelitian yang di dalamnya terdapat kesimpulan dan juga saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN