

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Dalam animasi 3D terdapat beberapa Teknik yang bisa digunakan dalam pembuatan animasi, salah satunya adalah teknik *low poly*. Teknik *low poly* adalah sebuah teknik dimana metode pembuatan animasi menggunakan jumlah *polygon* yang relatif lebih kecil untuk menciptakan bentuk dan model dari aslinya. Teknik ini dirasa lebih fleksibel digunakan untuk membuat sebuah objek yang memerlukan waktu lebih cepat dalam merender [1].

Parama creative adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah membuat beberapa karya yang diantaranya adalah iklan Layanan Masyarakat Penipuan dan *Motion Grafis*. Parama Creative juga ikut andil dalam membuat program pencangkakan intelektual *properties* atau PUNTADEWA. Dalam hal ini penulis mendapatkan kesempatan untuk membuat beberapa modeling 3D *environment* pada *scene* “konser musik” dalam animasi pendek “Petualangan Dimensi”. Proses pembuatan 3D modeling tersebut meliputi tahap perencanaan konsep pembuatan aset *environment* 3D, pengaplikasian tekstur, pembuatan animasi lampu sorot yang bergerak serta pengaturan dan penempatan pencahayaan dengan menggunakan *software* perangkat lunak Blender. Penelitian ini menjawab tantangan dalam menciptakan animasi dalam *scene* konser musik dalam animasi pendek petualangan dimensi.

Dari uraian diatas penulis berencana menggunakan teknik *low poly* dalam pembuatan atau memvisualisasikan aset-aset yang terdapat dalam adegan seperti 3D *environment* panggung, speaker, gitar, kursi penonton. Dengan menggunakan teknik ini penulis merasa sesuai dengan mempertimbangkan waktu pembuatan yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikannya dengan tepat waktu. Hal ini dikarenakan teknik *low poly* bisa mempermudah pembuatan dan mempersingkat pengerjaan serta meringankan *software* ketika melakukan *rendering* [1]. Oleh sebab

itu teknik *low poly* ini digunakan oleh penulis sebagai teknik yang digunakan untuk memvisualisasikan dari *scene* “Konser Musik”

Melihat dari uraian latar belakang diatas, maka penulis membuat konsep film animasi 3D dengan menggunakan teknik *low poly* untuk memvisualisasikan beberapa *environment* dari *scene* “Konser Musik”. Oleh sebab itu penulis mengambil judul Implementasi Teknik Low Poly pada Scene “Konser Musik” Animasi pendek “Petualangan Dimensi”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini :

“Bagaimana Pembahasan Teknik *Low Poly* 3D Modeling *Environment* dalam Judul “Implementasi Teknik Low Poly pada Scene “Konser Musik” Animasi Pendek Petualangan Dimensi” .

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik yang digunakan adalah *low poly*
2. Materi yang diangkat adalah *scene* konser musik dalam animasi pendek petualangan dimensi
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan dari universitas amikom yogyakarta
2. Membuat sebuah *scene* dalam animasi pendek 3D petualangan dimensi
3. Membuat *environment* dengan teknik *low poly* pada *scene* konser musik

animasi petualangan dimensi

4. Menerapkan teknik *low poly* pada *environment Scene* Konser Musik dalam animasi Petualangan Dimensi

