

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini penggunaan animasi 3D semakin populer, karena dapat diaplikasikan ke berbagai aspek. Animasi 3D mampu menyampaikan konsep yang rumit sekalipun menjadi mudah dimengerti. Selain itu, animasi 3D memiliki kelebihan yaitu menjadikan penonton lebih mudah memberikan perhatian dan fokusnya. Dengan adanya beberapa manfaat tersebut, tentunya animasi 3D sangat bermanfaat dalam pembelajaran dan pendidikan, selain itu teknologi 3D yang ada sekarang sudah lebih realistis dan mirip benda di dunia nyata.[1].

Pada era Globalisasi ini banyak berbagai perusahaan commercial mempublikasikan hasil dari produk yang telah jadi menggunakan Animasi 3D agar terlihat lebih menarik, dalam melakukan proses pembuatan Animasi 3D, terlebih dahulu dilakukan proses modeling 3D untuk membentuk suatu objek dari produk yang telah di hasilkan yang akan di gunakan untuk melkaukan animasi.

Model 3D juga dapat ditampilkan sebagai gambar dua dimensi dengan melalui proses rendering 3D. Selain dari tahap modeling 3D ada proses lanjutan yaitu texturing, pemberian lighting, dan rendering. Teksture 3D adalah sebuah permukaan kulit pada objek 3D yang telah dibuat. Rendering dalah proses menghasilkan produk akhir dari sebuah projek yang telah dibuat. Hasil akhir dari rendering bisa berupa video, gambar ataupun audio

Pada masa pandemic ini masyarakat di haruskan di rumah untuk mencegah penyebaran virus COVID-19 oleh karena itu tim creator Animasi 3d memberikan

hiburan dalam masa pandemic ini sebuah hiburan film animasi SUBWAY NIGHT .film ini memberikan pengalaman horror psychologic dari sudut pandang penonton ,sehingga film ini memberikan bayak mistery yang akan membuat para penonton menebak apa yang akan terjadi di film SUBWAY NIGHT, bertemakan horror cocok untuk memberikan pengalaman horror lebih dari film animasi 3D.

Saat ini sayangnya produk film ini masih bersifat *story board* ,sehingga masih bersifat gambaran kasar dari film SUBWAY NIGHT maka di butuhkan perancangan awal dengan Teknik *3D modelling* dan *compositing* dengan memberikan bentuk awalan pada film animasi SUBWAY NIGHT, kemudian dapat di lanjutkan dengan memberikan *texturing objec* utama serta asset-aset pendukung dan *layout* untuk memberikan kesan realistik pada background film. pada proses penganimasian dapat di lakukan set *rig body ,keyframe ,angel camera ,lighting ,rendering*.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan pembuatan video profil dalam mendukung penyajian ilustrasi dan informasi dengan menggunakan teknik *modelling, UV mapping, texturing dan rendering*. Maka dari itu penulis mengambil judul “ Pembuatan Animasi 3D horror SUBWAY NIGHT Menggunakan Autodesk MAYA ”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar uraian mengenai latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi rumusan masalahnya yaitu: “ Bagaimana pembahasan dalam pembuatan Animasi 3D SUBWAY NIGHT ?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi yang di angkat seputar 3D *modelling* , *uv* , *texturing* , dan *rendering* .
2. Durasi video yaitu minimal 1 menit 30 detik.
3. SUBWAY NIGHT di buat berdasarkan informasi masyarakat kampus sekitar.
4. Yang di uji pada trailer ini adalah kelayakan 3D environment dan karakternya.
5. SUBWAY NIGHT akan tayang di Youtube, Instagram, dan Tiktok dengan resolusi 1080p MP4.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Implementasi Teknik 3D modeling , UV, *texturing* , dan *rendering*
2. Memberikan hiburan kepada masyarakat dalam bentuk film 3D Animasi bergenre Horror

### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan dalam bidang 3D *modelling*. Dengan dilakukan penelitian ini maka kita bisa mengilustrasikan bagaimana film Animasi 3D itu berjalan, sehingga dapat memberi wawasan yang lebih luas pada bidang 3D *modelling*.

## **1.6 Metode Penelitian**

Pengumpulan data akurat dan lengkap dibutuhkan dalam metode 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 beberapa metode penelitian yang digunakan sebagai berikut :

#### **1. Metode Observasi**

Observasi merupakan langkah kedua dalam melakukan pengumpulan data setelah penulis melakukan studi pustaka. Observasi merupakan Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan tentang keadaan yang ada di lapangan. Dengan melakukan observasi, penulis menjadi lebih memahami tentang subyek dan obyek yang sedang diteliti[2]

#### **2. Metode Wawancara**

Metode Wawancara adalah sebuah dialog tanya jawab yang di lakukan oleh dua orang atau lebih yaitu creator dan narasumber . Wawancara dilakukan agar mendapatkan informasi dalam proses pembuatan SUBWAY NIGHT.[1]

#### **3. Metode Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data, data Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

### 1.6.2. Metode Analisis

Penulis menganalisa kebutuhan informasi yang telah di dapatkan sebelumnya serta pemanfaatan dari modelling 3D animasi untuk pembuatan animasi 3D.

### 1.6.3. Metode Perancangan

Proses perancangan *trailer* animasi ini akan melalui berbagai macam proses, seperti tahap pra produksi untuk menentukan konsep cerita dan pembuatan *storyboard*, produksi yaitu tahap *modeling*, *texturing*, *rigging*, dan animasi, lalu tahap terakhir adalah pasca produksi berupa *compositing*, *editing*, *rendering*[2].

### 1.6.4. Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik 3D untuk video yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi.

## 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 mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian modelling, UV, texturing, dan rendering.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan produk SUBWAY NIGHT.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai proses dan hasil pembuatan modelling produk SUBWAY NIGHT. Dari proses produksi yaitu: modeling, texturing, uv, animating, dan proses pasca produksi yaitu rendering.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan peneliftian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**