

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang segala sesuatu yang menggunakan teknologi tidak lepas dari multimedia yang melengkapi teknologi tersebut. Multimedia mempunyai peranan penting dari segala aspek, karena multimedia merupakan pemicu pembaca memperoleh sesuatu yang lebih dibandingkan topik yang dipelajari.

Perkembangan teknologi berkembang secara drastis terus berevolusi hingga sekarang. Menciptakan objek-objek, teknik yang dapat membantu manusia dalam mengerjakan sesuatu lebih efisien dan cepat. Teknologi yang saat ini sedang berkembang adalah teknologi 3 dimensi yang ditujukan untuk pemahaman visualisasi kepada masyarakat luas dan bisa digunakan untuk memudahkan menyampaikan sesuatu informasi dalam bentuk 3 dimensi. Bentuk objek 3D memberikan keuntungan dalam upaya memperkenalkan keris Jawa yang telah ada saat ini sehingga kita tidak harus melihat secara langsung untuk mengetahui bentuk keris Pulangeni.

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam membuat permodelan 3D keris ini adalah teknik *poly* dimana teknik *poly* merupakan jenis teknik yang sering dipakai dalam untuk permodelan berbagai objek seperti manusia, hewan, benda mati dll. Hal ini dikarenakan saat memanipulasi *poly*, pemodel dapat melakukan banyak cara yang dapat dilakukan untuk mencapai hasil yang terbaik. Maka dari itu disini penulis akan membuat perancangan 3D modeling keris dengan menerapkan teknik *poly*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas dirumuskan masalah :

Bagaimana membuat 3D modeling keris Jawa dengan menerapkan teknik *poly* menggunakan Autodesk 3ds Max ?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih fokus dan tidak perlu melebar maka penulis membuat sebuah batasan sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan modeling 3D keris ini adalah teknik *editable poly*.
2. Software yang digunakan untuk 3D modeling adalah Autodesk 3ds Max.
3. Penulis hanya membuat modeling 3D keris tampak kerisnya saja.
4. Proses pembuatan keris ini menggunakan bentuk asli keris yang dimiliki penulis.
5. Hasil akhir modeling 3D ini adalah *preview 3D keris*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Menghasilkan 3D modeling keris dengan menggunakan unsur bentuk asli keris.
2. Mengenalkan tentang detail bentuk objek keris dengan menggunakan 3D modeling.
3. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Dapat menambah wawasan dalam dunia animasi 3D khususnya dalam menerapkan teknik *poly*.
2. Dapat memahami aturan-aturan yang perlu diperhatikan dalam pembuatan objek keris dalam bentuk 3D.
3. Dapat mengetahui bentuk keris tanpa harus melihat secara langsung yang telah ada saat ini.
4. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan Universitas Amikom Yogyakarta ke dalam implementasi nyata secara praktek.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

### 1. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisis data yang ada dalam pembuatan skripsi ini.

### 2. Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berkaitan dengan Animasi 3D.

### 3. Analisis dan Perancangan

Tahap analisis merupakan tahapan yang mempelajari objek dan data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk diidentifikasi data mana yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan objek 3D ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dalam skripsi ini adalah untuk mempermudah tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang , rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan skripsi.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, konsep dasar dan teori-teori yang mendukung pembahasan skripsi ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menganalisa tentang apa yang akan dikembangkan dan kemudian melakukan perancangan objek 3D yang akan digunakan.

### BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil perancangan 3D Modelling Keris menerapkan Teknik *Polygon* menggunakan Autodesk Maya.

### BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan, saran dan kritik sehingga dapat digunakan sebagai masukan dalam memberikan peran penting kemajuan teknologi dalam seni dan budaya tradisional khususnya keris.

### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadikan referensi untuk acuan dalam penyusunan skripsi ini.