

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, sehingga selalu memunculkan kemajuan dalam beberapa dekade terakhir. Salah satunya adalah perkembangan industri mainan *action figure*. *Action Figure* menjadi jenis produk yang sangat populer dan terkenal dalam seni mainan. *Action figure* sering menyerupai karakter pahlawan atau penjahat. Karakter *action figure* dapat berdasarkan tokoh nyata seperti pahlawan, tentara, dan atlet, serta berdasarkan tokoh fiksi seperti robot, *superhero*, penyihir, dan *monster*. [1]

Di era modern ini, *action figure* dapat dibuat secara digital menggunakan software 3D lalu dicetak dengan hardware *printer 3D*. Salah satu teknik untuk membuat *action figure* secara digital yaitu menggunakan Teknik *Digital Sculpting*. Teknik yang diperkenalkan oleh *Software Zbrush* pada tahun 2001 ini menawarkan cara yang lebih intuitif dan artistik untuk membuat karakter 3D. Teknik *Digital Sculpting* lebih mementingkan pembuatan karya seni yang hebat sehingga hasil yang di dapatkan lebih detail.[2]

Saat ini masih jarang yang mengangkat tema mengenai sejarah lokal di Indonesia, salah satunya tentang prajurit Keraton Yogyakarta. Dahulu prajurit Keraton Yogyakarta menjadi instrumen penting dalam pertahanan dan keamanan Keraton Yogyakarta. Saat ini prajurit Keraton telah beralih fungsi menjadi pelaku

dan pelengkap seremonial dari upacara adat yang dilakukan oleh Keraton Yogyakarta. [3]

Berdasarkan latar belakang diatas , penulis melihat adanya peluang untuk membuat *action figure* dari karakter prajurit keraton Yogyakarta menggunakan teknik *Digital Sculpting* sebagai salah satu cara melestarikan budaya Indonesia. Maka penelitian ini berjudul “Perancangan dan Pembuatan Action Figure Karakter Prajurit Keraton Yogyakarta dengan Teknik Digital Sculpting”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat mengambil rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang dan membuat *action figure* karakter prajurit keraton yogyakarta dengan teknik Digital Sculpting?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian berupa *action figure* karakter prajurit keraton Yogyakarta.
2. Karakter yang di buat hanya satu karakter dari satu kelompok pasukan yaitu Bregada Wirabaja.
3. *Software* yang di pakai untuk *modelling* yaitu Zbrush.
4. Penulis melakukan penelitian seputar proses pembuatan karakter sampai siap untuk di cetak.
5. *Action figure* yang dihasilkan tidak mempunyai artikulasi /*statue*

6. Karakteristik *action figure* di buat berdasarkan hasil wawancara dan observasi di Keraton Yogyakarta
7. *Finishing action figure* di lakukan oleh ahlinya sesuai ilustrasi yang diberikan penulis.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui cara membuat karakter 3D menggunakan teknik *digital sculpting* menggunakan Zbrush
2. Mengetahui bagaimana cara implementasi dan pemanfaatan teknik *digital sculpting*
3. Mengetahui karakter 3D yang siap untuk di cetak menjadi *action figure*
4. Meningkatkan kemampuan dalam bidang pembuatan karakter 3 dimensi

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah :

1. Terciptanya *action figure* yang mengangkat tema sejarah lokal Indonesia yaitu karakter prajurit keraton Yogyakarta
2. Salah satu upaya melestarikan budaya Indonesia dengan memanfaatkan teknologi saat ini.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan untuk penulisan dan penyelesaian action figure melalui beberapa metode, yaitu :

1.5.1 Pengumpulan data

1.5.1.1 Metode Wawancara

Metode mengumpulkan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan orang yang ahli bidang budaya Keraton Yogyakarta.

1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep – konsep teoritis menggunakan buku dan internet sebagai bahan referensi

1.5.1.3 Metode Observasi

Penulis melakukan metode observasi dengan cara mengamati dan mempelajari yang berkaitan langsung dengan masalah yang akan diteliti dan menjadikannya referensi sebelum melakukan tahapan perancangan.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan fungsional yang berisi informasi tentang proses proses apa saja yang di lakukan dalam pembuatan *action figure* dalam penelitian ini. Dan kebutuhan non-fungsional yang berisi tentang *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) yang digunakan, serta kebutuhan *brainware* (sumber daya manusia).

1.5.3 Metode Perancangan dan Pengembangan

1.5.3.1 Pra Produksi

Tahap Pra Produksi merupakan tahanan perencanaan. Disini semua hal yang berkaitan dengan pembuatan karakter 3D dimensi dipersiapkan. Seperti melakukan observasi dan wawancara di Keraton Yogyakarta untuk mendapatkan data karakteristik karakter yang akan dibuat. Kemudian data tersebut akan diimplementasikan ke dalam Sketsa lalu ke *Concept Art* sebagai referensi gambar pembuatan 3D nya.

1.5.3.2 Produksi

Tahap produksi merupakan tahap implementasi dari pra produksi. Disini pembuatan karakter 3D berdasarkan *Concept Art* yang telah dibuat. Dari modelling karakter sampai texturing karakter sesuai dengan *Concept Art*.

1.5.3.3 Pasca Produksi

Merupakan bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan. Karakter akan disempurnakan dari segi bentuk nya dan pewarnaannya. Lalu mempersiapkan karakter agar dapat dicetak di hardware 3D *Print*.

1.5.3 Metode Implementasi

1.5.4.1 Testng

Tahap testing dilakukan setelah tahap pasca produksi selesai, dalam penelitian ini dilakukan pengujian setelah karakter 3D dicetak. Pengujiannya meliputi tinggi dan bentuk *action figure* tersebut apakah sudah sesuai dengan versi

digital yang telah dibuat. Pewarnaan *action figure* juga dilakukan setelah *action figure* sudah dicetak.

2. Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang membandingkan dengan kriteria dan standar yang telah ditetapkan untuk melihat keberhasilannya. Dari evaluasi kemudian akan tersedia informasi mengenai sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah dicapai sehingga bisa diketahui bila terdapat selisih antara standar yang telah ditetapkan dengan hasil yang bisa dicapai.

1.6 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengelompokkan materi menjadi lima (V) bab, yaitu

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penelitian

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini berisi tentang teori – teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisikan tentang analisis yang di gunakan dan penjelasan tahap pra produksi

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan action figure.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat di berikan oleh penulis dari hasil penelitian yang di lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

