

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari tahun ke tahun khususnya bidang multimedia telah melalui perubahan yang cukup signifikan. Teknologi informasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.[1]

Ditengah arus digitalisasi kini beragam mainan tradisional nyaris ditinggalkan oleh anak-anak kampung Pelemwulang Baru. Padahal terdapat banyak manfaat yang bisa didapatkan dari mainan tradisional tersebut. Sehingga, saat ini kurang ada rasa kebersamaan dan kompetisi kampung itu ditambah lagi adanya Covid-19 sejak 2020 bulan Maret anak-anak di Kampung Pelemwulang Baru dilarang keluar rumah oleh orang tuanya.

Dengan berkembangnya teknologi kini pembuatan animasi sangat diminati dalam berbagai fitur modern dan setiap tahunnya berkembang pesat salah satunya dibidang teknologi Tiga Dimensi (3D). Animasi 3D (Tiga Dimensi) merupakan suatu animasi yang cara pembuatannya menggunakan bantuan *software* komputer dengan mengandalkan grafis komputer Tiga Dimensi, di dalam sebuah industri Animasi sering dikenal dengan istilah *3D Animation Computer*. [2] Saat ini Animasi 3D sangat banyak digunakan mulai dari film, tayangan televisi (Broadcasting),

iklan tv, arsitektur, video profil, video launching, telekomunikasi, game visual, 3D printing, presentasi multimedia, hingga konten web. Pembuatan dalam animasi 3D memiliki banyak unsur-unsur yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah modeling.

Teknik modeling digunakan sebagai strategi terapi untuk membantu individu memperoleh respon perubahan perilaku. Komponen teknik modeling penting dalam kognitif sosial mengacu pada perubahan perilaku, sikap kognitif dan afektif yang berasal dari pengamatan satu model atau beberapa model, perilaku pemodelan diharapkan dapat memberi suatu rangsangan untuk menirukan model yang sudah memiliki tujuan yang hendak dicapai.[3]

Pada proses pembuatan model *asset* 3D mainan tradisional menggunakan perangkat lunak *Autodesk Maya*. Proses pembuatan model *asset* 3D pada penelitian ini memiliki beberapa cara dalam pembuatan *asset* mainan tradisional salah satu yang digunakan adalah teknik *primitive (solid)* modeling. *Primitive (solid)* modeling merupakan teknik dasar pemodelan dengan menggunakan obyek-obyek *solid* yang sudah ada pada standar geometri.

Berdasarkan permasalahan di atas dalam mendukung pembuatan *asset* pada mainan tradisional dengan menggunakan *Autodesk Maya* dengan teknik *primitive (solid)* modeling. Maka penulis mengambil judul "Pembuatan Modeling *Asset* 3D Mainan Tradisional Anak Menggunakan Teknik Solid untuk Kampung Pelemwulung Baru".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pembuatan modeling *asset* 3D mainan tradisional menggunakan teknik *primitive (solid)* ?
2. Bagaimana tanggapan anak-anak kampung Pelemwulung Baru setelah melihat *asset* mainan tradisional tersebut?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada beberapa batasan pada penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan modeling *asset* 3D mainan tradisional.
2. Dipertunjukkan kepada anak-anak kampung Pelemwulung Baru.
3. Menggunakan teknik *primitive (solid)* dalam pembuatan *asset* 3D mainan tradisional.
4. File render hasil akhir berupa video.
5. Jumlah *asset* mainan tradisional yang dibuat 7 buah.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penulis membuat makalah ini dengan tujuan sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik *primitive (solid)* dalam pembuatan *asset* mainan tradisional.

2. Untuk memperkenalkan mainan tradisional kepada anak-anak di kampung Pelemwulung Baru.
3. Mengetahui bagaimana respon anak-anak setelah melihat gambar *asset* mainan tradisional.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

#### 1. Bagi Penulis

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan.

#### 2. Bagi Pembaca

Manfaat bagi pembaca dari penelitian ini yaitu dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk melaksanakan penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu :

#### 1.6.1 Metode Literatur

Metode literatur pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai dasar – dasar teori tentang modeling, *asset*, dan teknik *primitive* (solid) baik dari jurnal, buku, maupun situs di internet yang berhubungan dengan pembuatan *asset* mainan pada penelitian ini.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan ini membahas tentang pembuatan modeling *asset* 3D mainan tradisional menggunakan *Autodesk Maya* yang terdiri dari 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### 1.6.3 Metode Kuisloner

Metode ini berisi mengenai pengajuan pertanyaan untuk dijawab oleh anak-anak kampung Pelemwulung Baru. Untuk mengetahui tanggapan dari beberapa responden berdasarkan pertanyaan yang diajukan mengenai modeling *asset* 3D mainan tradisional. Kuisloner yang digunakan berupa offline. Kuisloner ini dilaksanakan di kampung Pelemwulung Baru pada bulan Desember.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan didalam penelitian ini tentang pembuatan modeling *asset* 3D dan teknik *primitive* (solid) yang digunakan dalam penelitian. Serta tinjauan pustaka yang diperoleh dari jurnal-jurnal maupun buku-buku ilmiah sebagai referensi penelitian.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pembahasan metode penelitian yang digunakan untuk pembuatan modeling *asset* 3D mainan tradisional.



**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi mengenai hasil dan pembahasan mengenai penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

