

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern saat ini, teknologi semakin berkembang sangat pesat hal tersebut terlihat dari bermunculannya konten-konten yang berbasis animasi 2D dan 3D, salah satunya terdapat pada *website fastwork*. *Fastwork* berdiri sejak Tahun 2015 di Negara Thailand dan masuk ke Negara Indonesia pada pertengahan Tahun 2018. *Website fastwork*, merupakan satu dari sekian *platform* yang bertekad untuk memudahkan tenaga kerja lepas (*freelancer*). Didalamnya terdapat berbagai macam layanan jasa yang tersedia, salah satunya adalah layanan *animation & videografi*, yang merupakan bagian kategori terpopuler di *Fastwork*. Sehingga penempatan jasa animasi 2D dan 3D di dalam website tersebut dikarenakan situs *fastwork* memang di khususkan untuk berjualan jasa desain terutama 3D.

Layanan animasi 2D dan 3D dapat memudahkan 3D *artist* untuk mendapatkan sasaran *customer* yang benar-benar membutuhkan, terutama *customer* yang berasal dari Negara Indonesia. Ini bisa di lihat karena situs *fastwork* sendiri memiliki algoritma yang di khususkan pasarnya ke segment tertentu dan tidak begitu *general*. Sehingga calon *customer* pun juga tidak kesulitan untuk mendapatkan 3D *artist professional*.

Untuk layanan animasi yang terdapat pada *website fastwork*, salah satunya adalah tersedianya pelayanan jasa pembuatan *asset* 3D. jasa ini lebih mengarah ke

pembuatan asset 3D berupa *Environment 3D Modeling* dan Objek Benda untuk Video Animasi. *Fastwork* "Pembuatan *Environment 3D Modeling* dan Objek Benda untuk Video Animasi", menawarkan jasa berupa pembuatan 3D *modeling environment* seperti bangunan, 3D diorama, dan pembuatan kartun *lowpoly* 3D. 3D *Environment* adalah representasi 3 dimensi dari sebuah permukaan atau objek dengan memanipulasi *polygon*, *edges*, dan *vertice* pada simulasi ruang 3 dimensi. 3D *Environment* dilakukan dengan cara manual, melalui perangkat lunak 3D yang memungkinkan untuk membuat, mengubah, serta objek untuk kebutuhan 3D video animasi maupun lainnya yang masih berhubungan dengan objek 3D. Objek 3 Dimensi (3D) merupakan objek yang memiliki bentuk, volume, ruang dan memiliki koordinat X, Y dan Z, atau memindai suatu set data yang digunakan untuk mewakili objek secara digital [1].

Nilai jual yang di tawarkan pada layanan tersebut berupa ke miripan dan originalitas model 3D, karena pembuatan 3D melalui proses awal menerima ide dari *customer* berupa sketsa *storyboard* atau hanya dalam bentuk teks konsep dasar. Proses pembuatan 3D *modeling* sepenuhnya dilakukan menggunakan aplikasi *blender*. Untuk *customer* juga diberi keleluasaan untuk berkonsultasi jenis atau tipe desain yang di kehendaki melalui *freelancer* terkait sehingga produk yang di hasilkan lebih memuaskan. 3D model tersebut juga *support* untuk *asset* aplikasi 3D *Augmented Reality* sehingga jumlah *polygon* desain pada 3D bisa di minimalisir untuk meringankan komputasi aplikasi AR pada *platform smartphone*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan yaitu :

“Bagaimana cara pembuatan asset environment 3D sebagai pendukung video animasi”

1.3 Batasan Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah sebagai acuan seberapa luas penelitian ini dilakukan, yaitu :

1. *Modeling asset environment* 3D untuk kebutuhan video animasi.
2. Menggunakan *software Blender* 3D.
3. *Fastwork marketplace*.
4. Pembahasan tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.
5. Pengujian berupa hasil review dan saran yang di berikan oleh *customer*.
6. Pembahasan ini berakhir hingga hasil pengujian terselesaikan.

1.4 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembahasan ini ialah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pembuatan asset environment 3D sebagai pendukung video animasi,
2. Memberikan penjelasan mengenai alur transaksi penjualan *asset environment* 3D menggunakan *Fastwork*,
3. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan studi S1 Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun laporan penelitian ini diuraikan ke dalam 5 bab, yaitu sebagai berikut :

BAB II LANDASAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan pembahasan, dan tujuan pembahasan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi uraian tentang analisa kebutuhan client, analisa kreatif dan analisa teknik juga tahapan pra produksi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang pembahasan tahap produksi hingga tahap pasca produksi dan hasil juga evaluasi dari client.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan penutup yang berisi uraian tentang kesimpulan dan saran yang didapat dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat tentang sumber - sumber literatur yang menjadi acuan dalam penulisan penelitian ini.