

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan tersebut mudah ditemui yaitu di penggunaan teknologi multimedia dalam dunia pembuatan animasi. Terdapat beberapa jenis animasi yang sering diproduksi, yaitu animasi 2 dimensi juga animasi 3 dimensi.

Karena perkembangan dalam dunia animasi semakin pesat, maka pemula-pemula dalam dunia animasi pun semakin hari semakin bertambah. Tidak menutup kemungkinan para pemula menemukan kesulitan pada saat mulai mengenal animasi 3 dimensi ini dikarenakan banyaknya teknik pemodelan yang sudah ada.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat tema teknik pemodelan 3 dimensi ini untuk para pemula, yaitu teknik *Box modeling* dan *NURBS modeling* sebagai bahan penelitiannya. Memakai teknik pemodelan ini karena untuk para pemula teknik ini merupakan inti dari teknik pemodelan yang ada. Teknik *Box modeling* ini biasa disebut dengan *polygon*. Jadi dengan memahami teknik ini diharapkan pemula dapat mengerti teknik pemodelan yang lainnya juga apabila sudah bergelut lebih lama lagi dalam dunia animasi ini. Untuk pemodelan dengan menggunakan *NURBS modeling* lebih diutamakan harus paham benar terlebih dahulu dengan teknik *Box*

modeling atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan *polygon*, karena ini inti dari semua pemodelan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada studi ini bagaimana pembuatan model 3D VW combi dengan teknik NURBS modeling dan Box modeling?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan model 3D VW Combi dengan ini, diberikan batasan dengan jelas di setiap prosesnya, yaitu:

1. Dalam pembuatan karakter 3D menggunakan software Autodesk Maya.
2. Hasil akhir yang ditampilkan ialah hasil pemodelan mini bus vw combi.
3. Dalam penelitian pembahasan tentang NURBS modeling dan Box modeling diberikan perbandingan hasil pemodelannya.
4. Pemodelan menggunakan model vw combi karena mini bus ini sangat membantu dalam proses pemodelan dengan bentuknya yang unik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Memberikan informasi inti dari teknik pemodelan yang ada.
2. Memberikan informasi kepada animator pemula tentang bagaimana mudahnya memahami teknik *Box modeling*.

3. Memberikan penjelasan perbedaan pemodelan NURBS modeling dan Box modeling.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan melalui informasi dari berbagai media kepustakaan meliputi buku-buku, artikel-artikel, jurnal ilmiah, dan informasi lain dari internet yang berkaitan dengan teknik Box modeling.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

1.5.2.1 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dengan menggunakan analisis kelemahan sistem, setelah mengidentifikasi masalah, selanjutnya adalah solusi penyelesaiannya. Selain itu dibutuhkan juga analisis kebutuhan sistem, serta analisis kelayakan sistem.

1.5.2.2 Metode Perancangan Sistem

Merupakan metode perancangan sistem secara urut dari awal sampai akhir/final perancangan. Urutannya sebagai berikut:

1. Metode perancangan sistem ini melalui beberapa tahapan yaitu Pra produksi, Produksi dan Pasca produksi.
2. Pembuatan model karakter, lighting/pencahayaan, rendering animasi dengan menggunakan software Autodesk Maya 2013.

3. Final perancangan dengan menggunakan software Adobe After Effect
4. Finishing dan testing sistem.

1.5.2.3 Metode Testing

Metode testing dilakukan untuk mengetahui apakah hasil penelitian sudah baik atau belum dengan cara pengujian hasil pemodelan apakah layak digunakan dalam produksi film, miniatur, ataupun dijual melalui media online.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai gambaran umum tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori pemodelan 3 dimensi yang ada dan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kasus dan tahap pra produksi, yaitu pembuatan ide, penentuan tema dan perancangan karakter.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang tahapan pembuatan animasi dan produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang hasil dan uraian pembahasan yang telah dibuat berupa kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai pedoman dan bahan dalam pembuatan skripsi.

LAMPIRAN

Berisi tentang keseluruhan yang digunakan dan listing produksi dalam desain dan perancangan.

