

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kita kini berada di era teknologi 4.0, dimana hampir semua aspek kehidupan memanfaatkan teknologi yang terus mengalami perkembangan. Salah satu bidang yang terpengaruh adalah dunia animasi. Animasi menjadi pilihan utama sebagai media karena memungkinkan ide-ide divisualisasikan dengan lebih leluasa [1]. Industri animasi telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir tepatnya menjadi industri pada abad ke-19 [2] memanfaatkan teknologi yang semakin canggih untuk menciptakan karya-karya visual yang menakjubkan dan realistis. Animasi 3D menjadi salah satu teknik yang paling diminati dalam menciptakan dunia digital yang dinamis

Kota Yogyakarta, dengan kekayaan budaya dan pesonanya yang khas, menjadi inspirasi utama bagi banyak seniman untuk mengembangkan karya-karya mereka. Salah satu destinasi utama yang menjadi simbol kota ini adalah Malioboro, sebuah jalan legendaris yang menjadi pusat kegiatan ekonomi dan budaya di Yogyakarta.

Dalam konteks ini, proyek pembuatan animasi 3D "Mas Wira & Citra" Sibakul Jogja oleh Dinas Koperasi UKM DIY memperlihatkan upaya untuk menghadirkan Malioboro dalam bentuk digital yang memukau. Animasi ini tidak hanya menjadi hiburan visual, tetapi juga merupakan upaya untuk mempromosikan warisan budaya dan kegiatan ekonomi lokal. Dalam proses pembuatan animasi 3D, salah satu aspek yang sangat penting adalah perancangan dan pembuatan environment atau latar belakang yang memadai. Environment tersebut bukan hanya sebagai latar tempat cerita berlangsung, tetapi juga sebagai elemen yang memperkuat narasi dan memberikan pengalaman yang mendalam bagi penonton.

Dalam konteks ini, penggunaan teknik primitive modeling menjadi relevan. Teknik ini memungkinkan modeler untuk menciptakan objek-objek dasar dengan bentuk sederhana dengan mengkombinasikan beberapa bentuk geometri dasar seperti kubus, silinder, dan kerucut [3]. Dengan menggunakan teknik ini, modeler

dapat menghemat waktu dan sumber daya yang diperlukan dalam proses pembuatan environment, sementara tetap menghasilkan hasil yang memuaskan secara visual [4]

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat environment Teras Malioboro pada animasi 3D "Mas Wira & Citra" Sibakul Jogja dengan menggunakan teknik primitive modeling. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan industri animasi lokal, serta meningkatkan pemahaman tentang penggunaan teknik modeling yang efektif dalam pembuatan environment 3D

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu "Bagaimana perancangan dan pembuatan *environment* Teras Malioboro pada animasi 3D "Mas Wira & Citra" Sibakul Jogja Dinas Koperasi UKM DIY dengan Teknik Primitive Modeling?"

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah Dinas Koperasi UKM DIY.
2. Animasi yang dibuat berupa film animasi 3D yang mempromosikan aplikasi Sibakul yang dikembangkan oleh Dinas Koperasi UKM DIY.
3. Penelitian ini hanya mencakup pembuatan Teras Malioboro dengan Teknik "Primitive Modeling",
4. Output dari video ini memiliki 3 Episode.
5. Video di-export dengan ekstensi Mp4 dengan durasi :
 - a) Episode 1 : 6:22 Menit
 - b) Episode 2 : 7:11 Menit
 - c) Episode 3 : 7:26 Menit
6. Animasi ini menggunakan resolusi Full HD (1920x1080)
7. Animasi 3D Mas Wira & Citra ini dibuat menggunakan *software* Blender untuk membuat 3D Model.

8. Hasil akhir dari penelitian ini adalah uji kelayakan hasil akhir Film Animasi 3D Mas Wira & Citra

9. Penelitian ini berhenti sampai tahap evaluasi dan implemntasi

1.4 Tujuan Penelttian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis adalah mengimplementasikan Teknik Primitive Modeling dalam perancangan dan pembuatan *environment* Teras Malioboro pada film animasi 3D Mas Wira & Citra.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Peneltti

Sebagai syarat kelulusan program Strata satu (S1) jurusan Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta serta diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan Teknologi Informasi khususnya pembuatan film animasi 3D menggunakan teknik Primitive Modeling.

1.5.2 Manfaat Objek Penelitian

Tercapainya keinginan Dinas Koperasi UKM DIY untuk pembuatan iklan dan sosialisasi aplikasi SIBAKUL.

1.5.3 Manfaat Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Penelitian ini menjadi arsip dalam bentuk skripsi yang dapat digunakan sebagai referensi skripsi mahasiswa dengan tema yang sama, serta menjadi gambaran tentang pembuatan animasi 3D.

1.5.4 Manfaat Bagi Masyarakat

Dapat menjadi bahan penambah ilmu pengetahuan khususnya dalam pembuatan animasi 3D serta dapat menambah informasi mengenai Teknik primitive modelling.