

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Agus Suheri animasi adalah kumpulan dari gambar yang diolah/disusun/dibuat sehingga menghasilkan gerakan. Film Animasi pertama kali dimulai pada tahun 1890. Walt Disney adalah tokoh yang mengembangkan film animasi. Perkembangan animasi di negara Indonesia bida dibidang berjalan lambat karena keterbatasannya pendidikan tentang animasi untuk para animator di Indonesia. Tetapi, seiring perkembangan zaman, perkembangan animasi di Indonesia mulai berkembang dengan ditandai film animasi buatan Indonesia dan juga bertambahnya jumlah studio animasi serta para kreator yang bekerja dibidang animasi.

Animasi itu beragam bentuknya, ada animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D memiliki objek yang hanya dapat bergerak dua arah, yaitu ke atas-bawah dan kanan-kiri. Sedangkan animasi 3D dapat digerakkan ke semua arah. Bentuk animasi 3D sendiri memiliki bentuk, volume, dan ruang. Dalam proses pembuatan animasi 3D terdapat 4 tahapan, yaitu: membuat model 3D, yang dilanjutkan dengan memberikan tekstur serta warna pada model 3D, setelah itu menggerakkan gambar atau yang biasa disebut dengan *animating* dan yang terakhir adalah *rendering*.

Orang yang membuat 3D *modeling* disebut sebagai 3D *artist*. *Modeling* adalah tahap pembuatan bentuk model 3D. Sebagai 3D *artist* diperlukan kemampuan mengenali bentuk dasar dari sebuah objek dalam *me-modeling* sebuah objek. Dalam pembuatan model 3D dibagi menjadi dua model seperti bentuk *Hardsurface* dan *Organic*. Model *hardsurface* adalah seluruh bentuk/objek buatan manusia, seperti kendaraan, jalanan, elektronik dan lain sebagainya. Sedangkan model *organic* adalah objek/bentuk yang dibuat oleh tuhan (yang bukan buatan manusia) seperti tumbuhan, hewan, gunung, dan lainnya. Jika

seorang 3D *artist* tidak dapat memahami bentuk dari objek yang akan di buatnya dengan baik, maka ia akan kesulitan dalam memodeling objeknya dengan baik dan benar.

Selain itu, pekerjaan 3D *artist* dapat mencakup *texturing*. Proses ini adalah pemberian tekstur ataupun warna pada sebuah model 3D yang telah dibuat. Texture terdiri dari berbagai variasi warna pattern, tingkat kehalusan/kekasaran sebuah lapisan object secara lebih detail.

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis akan membuat perancangan modeling 3D aset *hardsurface* dalam animasi berdasarkan cerita “Ksatria Nusantara”. Animasi “Ksatria Nusantara” menceritakan tentang bagaimana tokoh hero Indonesia melawan penjahat yang ingin menghancurkan Kota. Latar tempat yang digunakan dalam cerita animasi “Ksatria Nusantara” adalah Kota Bandung di masa kini dan Kota Bandung pada masa depan. Untuk memperjelas bagaimana gambaran Kota Bandung pada cerita animasi ini, maka diperlukannya pembuatan 3D aset *hardsurface* sebagai pendukung *background* dalam cerita animasi “Ksatria Nusantara” dengan mengenali bentuk dan tekstur dari aset *hardsurface* Bandung yang dibuat berdasarkan *concept art*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan ruang lingkup di atas, maka rumusan masalah untuk perancangan pengkaryaan ini adalah :

1. Bagaimana memahami bentuk dan tekstur dari visual aset Kota Bandung berdasarkan lokasi dari cerita animasi “Ksatria Nusantara” ?
2. Bagaimana perancangan visualisasi 3D aset *hardsurface* berdasarkan perancangan *concept art* untuk kebutuhan cerita animasi “Ksatria Nusantara” ?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penulisan kali ini, maka penulis membatasi ruang lingkup masalah dalam pengkaryaa ini adalah pembuatan 3D aset *hardsurface* yang dijadikan sebagai identitas kota Bandung. Adapun ruang lingkup tersebut adalah :

1. Apa : Membuat 3D aset *hardsurface* yang dibutuhkan dalam cerita animasi “Ksatria Nusantara”.
2. Kapan : Dimulai dari bulan September 2018 sampai waktu yang diperlukan.
3. Dimana : Kota Bandung.
4. Mengapa : Untuk melengkapi kebutuhan visual aset dalam cerita animasi “Ksatria Nusantara”.
5. Siapa : Anak-anak Bandung berusia 10-14 tahun.
6. Bagaimana : Memahami bentuk dan tekstur dari visual aset *Hardsurface* yang dibutuhkan dalam membuat 3D *modeling* dari cerita animasi “Ksatria Nusantara” berdasarkan desainan *concept art*.

1.4 Manfaat Perancangan

Dalam perancangan ini penulis mengharapkan pembaca bisa mendapatkan pengetahuan mengenai bagaimana memahami bentuk dan tekstur dari visual aset *Hardsurface* berdasarkan cerita animasi “Ksatria Nusantara”.

1.5 Metodologi Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam melakukan penelitian adalah hal yang harus dilakukan, adapun pengumpulan data yang akan penulis lakukan menggunakan cara observasi, wawancara, studi visual dan studi pustaka.

1. Observasi

Penulis langsung terjun ke lapangan untuk mengamati bangunan-bangunan di kota Bandung, bagaimana bentuknya, teksturnya, melakukan pengamatan dan mengambil foto untuk membuat 3D model dan tekstur.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan Bersama dengan orang yang bekerja dibidang konsep artis sehingga dapat menjadi panduan kebutuhan dalam membuat aset *Hardsurface* dalam bentuk 3D. Hasil wawancara ini akan menjadi data yang lebih akurat dan menjadi pembenaran dari latar belakang.

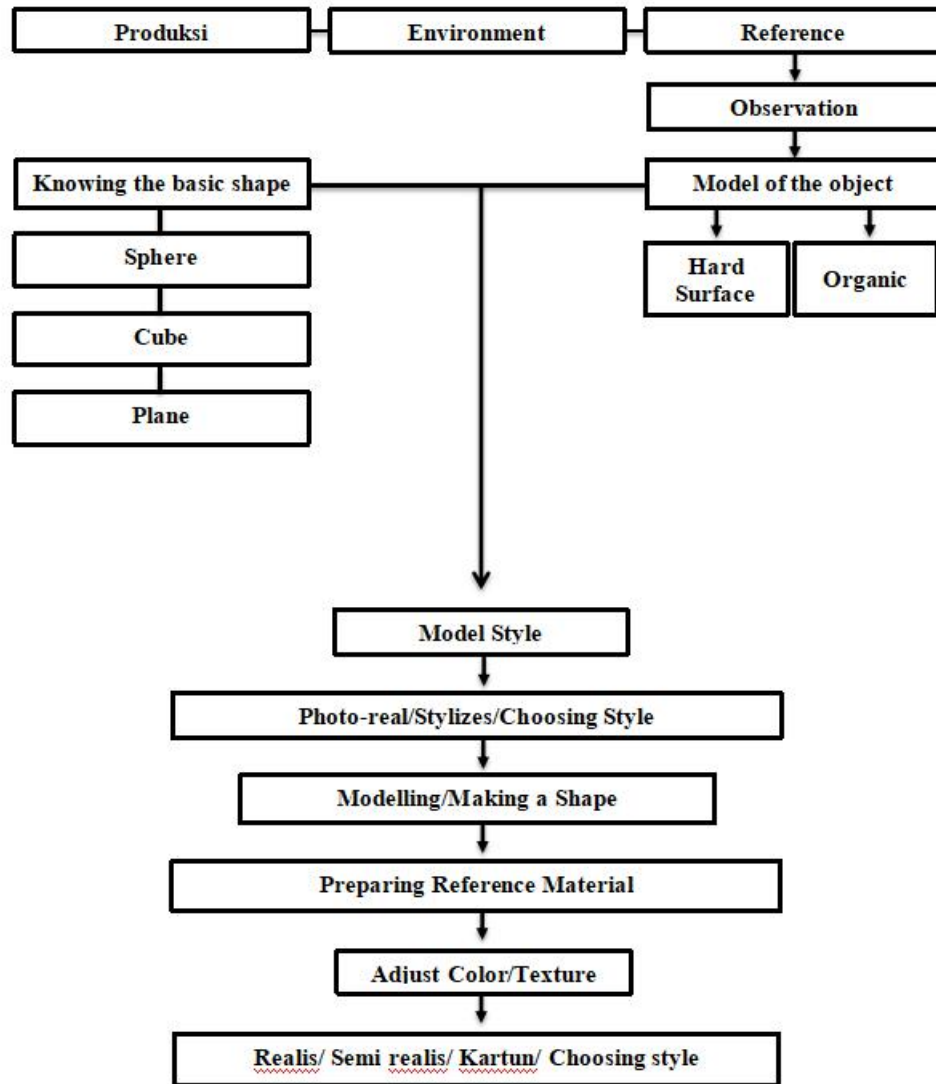
3. Studi Visual

Melakukan studi visual dan analisis terhadap beberapa karya yang berkaitan dengan perancangan untuk mengetahui perbedaan dan menjadi perbandingan dengan karya sejenis. Studi visual yang diamati adalah model/desain serta tekstur aset yang akan di buat.

4. Studi Literatur

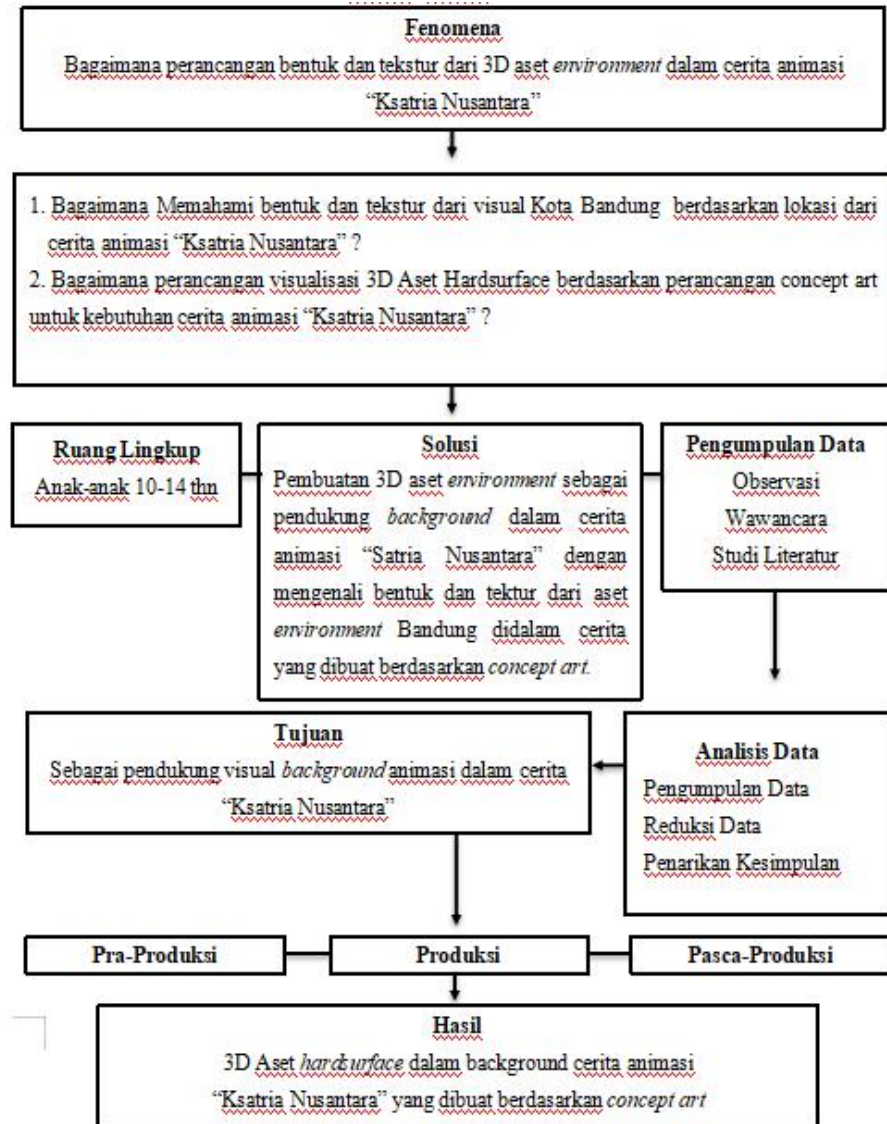
Penulis mencari berbagai teori yang terkait dengan perancangan melalui buku-buku yang membahas mengenai identitas, warna/teksur, desain 3D modeling dalam animasi 3D.

1.6.1 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan
Sumber: Pribadi

1.6 Metodologi Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan 3D
Sumber: 3D modeling Voughan (2012)

1.7 Pembabakan

Dalam perancangan penulisan ini, penulis membutuhkan empat bab yang digunakan untuk mempermudah proses pembuatan. Berikut adalah rincian mengenai masing-masing bab :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, sistematika perancangan dan kerangka perancangan.

BAB II Landasan Pemikiran

Pada bab ini berisikan teori-teori yang penulis gunakan untuk merancang tugas akhir. Teori yang digunakan adalah apa itu identitas, apa itu identitas kota, 3D *artist*, 3D modeling, colouring dan Texturing.

BAB III Data dan Analisis

Pada bab ini berisikan mengenai data-data yang penulis dapatkan. Berasal dari pengumpulan data seperti observasi yang dilakukan penulis dengan cara mendatangi lokasi yang dapat di jadikan sebagai identitas kota Bandung, serta orang yang bekerja dibidang konsep artis.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini berisikan tentang konsep-konsep yang penulis gunakan untuk merancang karya tugas akhir yang berupa 3D modeling, serta proses pembuatan hingga hasil akhir yang sudah direncanakan.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.