

1. LATAR BELAKANG

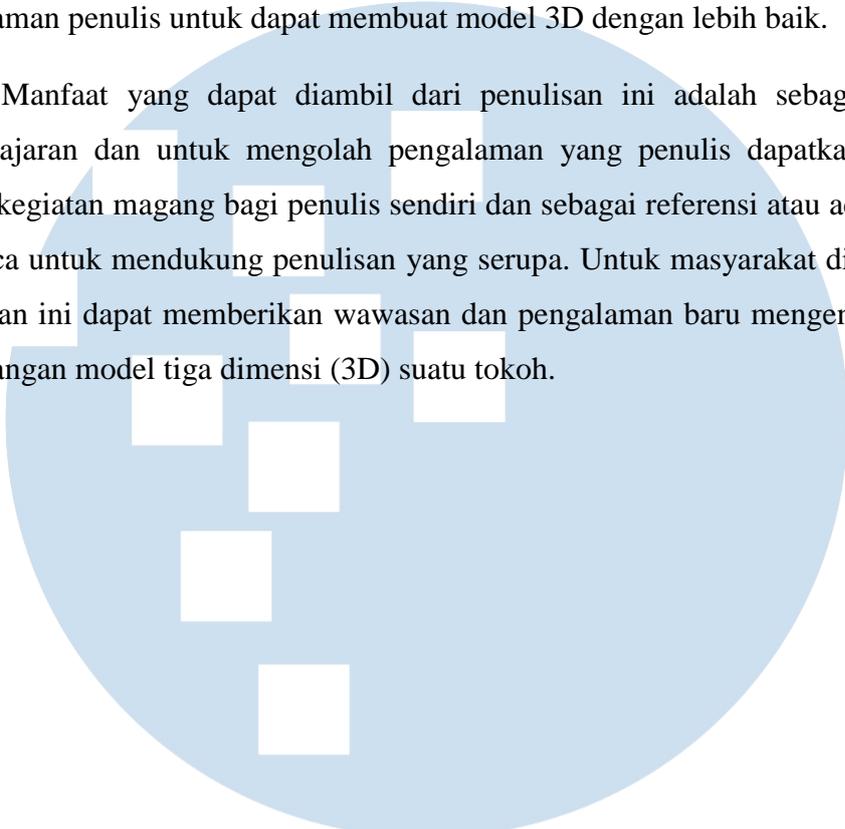
Animasi merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *'Animation'* dan didasarkan dari kata *'to animate'* yang dalam terjemahan bahasa Indonesia dapat berarti *'menghidupkan'*. Pada dasarnya animasi merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menghidupkan atau menggerakkan suatu objek mati agar terlihat hidup. Pada awalnya animasi dibuat dengan tujuan sebagai media hiburan bagi anak – anak saja, akan tetapi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, kegunaan dan manfaat dari animasi pun semakin berkembang dan beragam. Pada saat ini, animasi telah digunakan dalam berbagai macam bidang, seperti bidang informasi, bisnis iklan, maupun pendidikan.

Berdasarkan formatnya, animasi dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu animasi dua dimensi (2D) dan animasi tiga dimensi (3D). Pada animasi 2D, tokoh, background, dan aset – asetnya akan digambarkan atau dibuat dalam dua dimensi atau tidak bervolume. Sementara animasi 3D merupakan animasi yang tercipta melalui perkembangan teknologi komputer, pada animasi 3D, tokoh, background, dan aset akan diciptakan melalui proses *modeling* dengan volume tiga dimensi menggunakan *software – software* khusus yang ada di komputer. *Modeling* sendiri merupakan sebuah proses untuk menciptakan suatu objek dalam bentuk 3D, baik dalam segi bentuk, *texture*, dan juga ukuran dari objek tersebut. Sementara orang yang mengerjakan proses *modeling* disebut sebagai *3D modeler*.

Batasan masalah dalam penulisan ini merupakan proses yang terjadi selama pembuatan model 3D tokoh Barong yang akan digunakan dalam animasi *Projection Mapping* *'Si Dulang'*. Pembahasan pada penulisan ini terfokus pada proses pembuatan dan topologi model 3D tokoh Barong, aplikasi yang digunakan, serta tantangan yang dihadapi penulis selama membuat model 3D tokoh Barong. Dalam penulisan ini, penulis juga menganalisis bagaimana proses perancangan model 3D tokoh Barong dalam animasi *Projection Mapping* *'Si Dulang'* dilakukan. Penulisan ini bertujuan untuk memberikan informasi dan ilmu pengetahuan yang diharapkan akan bermanfaat mengenai bagaimana suatu proses perancangan model 3D terjadi bagi pembaca. Dengan adanya penulisan ini juga

diharapkan dapat membantu para pembaca terutama *3D modeler* melalui pengalaman penulis untuk dapat membuat model 3D dengan lebih baik.

Manfaat yang dapat diambil dari penulisan ini adalah sebagai media pembelajaran dan untuk mengolah pengalaman yang penulis dapatkan selama proses kegiatan magang bagi penulis sendiri dan sebagai referensi atau acuan bagi pembaca untuk mendukung penulisan yang serupa. Untuk masyarakat diharapkan penulisan ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman baru mengenai proses perancangan model tiga dimensi (3D) suatu tokoh.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized white graphic of a building or tower with several rectangular cutouts, resembling a modern architectural structure.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA