

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan fashion dibidang aksesoris dengan manik, kristal dan peniti saat ini semakin pesat. Bisa dikatakan kerajinan yang sudah ada sejak dulu ini semakin banyak digemari. Semakin berkembangnya gaya hidup yang dinamis, modern dan modis yang mengakibatkan lahirnya keinginan untuk tampil lebih menarik, terutama bagi kaum wanita. Semakin banyak cara untuk bisa tampil modis, salah satunya adalah dengan mengkreasikan cara memakai berbagai aksesoris menarik yang kini telah begitu banyak dipasarkan.

Aksesoris merupakan pelengkap yang akan selalu mengikuti mode. Salah satunya jenis aksesoris wanita yang terbuat dari manik-manik yang saat ini sedang tren dan banyak diminati kalangan wanita untuk mempercantik penampilan.

Perancangan saat ini yang sering dilakukan para UMKM aksesoris, pengrajin aksesoris maupun seseorang yang gemar membuat aksesoris dari manik-manik masih banyak yang mengacu pada sistem manual, sehingga hasil perancangan masih berupa visualisasi 2 (dua) Dimensi. Hal ini memerlukan waktu yang relatif lama dan memakan banyak biaya. Pengoptimalisasian penggunaan teknologi komputer dalam perancangan aksesoris berpengaruh banyak hal, baik dari segi efisiensi maupun efektifitas.

Salah satu hasil teknologi yang menarik adalah ditemukannya piranti lunak komputer yaitu *Autodesk Maya*. Piranti lunak ini adalah sebuah program

untuk menghasilkan model tiga dimensi serta dapat menganimasikan objek 3d dengan baik. Penggunaannya yang relatif mudah membuat *software* ini dengan cepat menarik perhatian dunia aksesoris dari manik-manik, baik kalangan praktisi maupun pendidikan.

Karakteristik 3D, mengacu pada tiga dimensi spasial, bahwa 3D menunjukkan suatu titik koordinat Cartesian X, Y dan Z. Penggunaan istilah 3D ini dapat digunakan di berbagai bidang dan sering dikaitkan dengan hal-hal lain seperti spesifikasi kualitatif tambahan (misalnya: grafis tiga dimensi, 3D video, film 3D, kacamata 3D, suara 3D). Istilah ini biasanya digunakan untuk menunjukkan relevansi jangka waktu tiga dimensi suatu objek, dengan gerakan perspektif untuk menjelaskan sebuah "kedalaman" dari gambar, suara, atau pengalaman taktil (Ardhianto, Hadikurniawati, & Winarno, 2012).

Bermula dari latar belakang yang diterangkan oleh penulis, maka penulis berencana untuk merancang dan mengembangkan sebuah 3D Animasi untuk pembuatan aksesoris dari manik-manik dan penerapan aplikasi ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* yaitu sebuah metode yang terdiri dari enam tahapan diantaranya yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Judul yang diajukan oleh penulis adalah **“PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN 3D ANIMASI UNTUK PEMBUATAN AKSESORIS DARI MANIK-MANIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC) ”.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis akan merumuskan permasalahan yang nantinya akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat dan merancang pemodelan aksesoris dari manik-manik secara 3 dimensi menggunakan *autodesk maya*?
2. Bagaimana menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) pada pembuatan aksesoris dari manik-manik yang berbasis 3d animasi ?
3. Bagaimana mengembangkan 3d animasi untuk pembuatan aksesoris dari manik-manik ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti membatasi ruang lingkup untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dirancang bersifat *offline*, sehingga tidak bisa diakses secara langsung melalui media internet.
2. Aplikasi yang dirancang berisi 6 tutorial pembuatan aksesoris dari manik-manik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Penulis mampu merancang 3d model aksesoris wanita dari manik manik yang disertai dengan animasi .
2. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Strata 1 (S-1).
3. Menambah pengetahuan terkait 3d animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Pengguna

Meningkatkan daya tarik pengguna dalam menguasai teknik cara pembuatan aksesoris dari manik-manik terutama aksesoris untuk perempuan serta membantu pelajar untuk mempelajari atau mendalami cara – cara pembuatan bermacam-macam aneka aksesoris wanita dari manik-manik, dengan demikian pelajar bisa mempelajari cara-cara tersebut secara mandiri.

2. Bagi Penulis

Dengan perancangan aplikasi media berbasis 3 D animasi ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis serta dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, menjelaskan tentang latar belakang penelitian, permasalahan yang dihadapi, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan penelitian yang dilakukan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang studi pustaka terhadap teori-teori yang berhubungan serta kerangka teoritis yang menjadi landasan dalam menyusun penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisis pendekatan dan metode penelitian yang akan digunakan. Yang terdiri dari alur penelitian, analisis permasalahan, pemecahan masalah, dan perancangan desain interface pada sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi aplikasi pembelajaran yang dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan pengujian aplikasi pembelajaran yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan peneliti dan keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi yang diajukan untuk penelitian selanjutnya.