

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada penelitian ini peneliti mengambil beberapa sumber yang berasal dari buku ataupun jurnal yang berisi penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Jurnal ataupun buku yang diambil memiliki hubungan mengenai *3D Animation*. Dari sumber-sumber yang telah di dapat oleh peneliti, empat dari sumber tersebut akan digunakan sebagai pembandingan.

Animasi 3D adalah bentuk baru dan modern dari multimedia. Seiring dengan berkembangnya zaman, masyarakat dituntut untuk mengikuti tren-tren dari teknologi yang ada, mulai dari berubahnya media promosi dari bentuk pamflet, papan pengumuman, dan lain-lain menjadi bentuk digital dalam bentuk video, animasi-animasi, suara dan gambar.

Penelitian yang dilakukan oleh Agusdi Syafrizal, Rozali Toyib, Ginanjar Saputra mengenai pembuatan dan perancangan animasi 3D fakultas teknik di Universitas Muhammadiyah Bengkulu ini menjelaskan bahwa salah satu media promosi adalah dengan menggunakan multimedia [1]. Multimedia yang digunakan yaitu animasi 3D, penggunaan animasi 3D terbukti cukup efektif dalam memberikan informasi-informasi mengenai objek atau penelitian yang ingin disampaikan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Taufan, Hans, dan Virginia mengenai perancangan animasi 3D di objek wisata museum budaya Watu Pinawetengan menjelaskan bahwa animasi 3D dapat membantu dalam melestarikan budaya yang ada [6]. Perkembangan teknologi saat ini sangat mempermudah dalam memperoleh informasi, banyak informasi yang bisa di dapatkan di internet. Namun, kebanyakan dari informasi tersebut belum dapat dibuktikan atau informasi tersebut masih belum lengkap datanya. Salah satu contohnya adalah mengenai museum budaya, museum sebagai objek wisata memiliki nilai sejarah yang tinggi, namun masih banyak orang yang tidak mengetahui hal tersebut.

Dengan menggunakan animasi 3D, peneliti ingin museum tersebut dapat menjadi objek wisata yang digemari oleh masyarakat dan dapat digunakan sebagai tempat pembelajaran mengenai budaya yang ada di museum tersebut. Hal ini juga berkait mengenai betapa pentingnya multimedia dalam memberikan penyampaian informasi sehingga dapat digunakan sebagai media promosi.

Penelitian yang dilakukan oleh Bintang, Arie Setiawan, dan Michael, mengenai perancangan visualisasi bangunan karaton kasunanan Surakarta hadiningrat ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat mengenai kebudayaan jawa agar masyarakat dapat mengetahui dan juga melestarikan budaya tersebut. Penggunaan visualisasi menggunakan 3D sebagai media informasi membantu dalam menarik minat dan antusias masyarakat [7].

Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Yenni Mariana mengenai pembuatan film animasi 3D jurnalis indo ini bertujuan untuk membuat sebuah film berbasis animasi 3D yang menjelaskan mengenai kegiatan yang dilakukan oleh seorang jurnalis. Penggunaan karakter dengan model desain 3D menampilkan wujud yang mendekati wujud manusia aslinya [3]. Dalam melakukan pembuatan animasi 3D, ada beberapa langkah yang dilakukan selama penelitian dilakukan. Berikut perbandingan yang telah dilakukan oleh peneliti dahulu yang berhubungan dengan penelitian ini dijabarkan pada Tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan

<b>No.</b>	<b>Pembandingan</b>	<b>Agusdi, dkk [1]</b>	<b>Taufan, dkk [6]</b>	<b>Bintang, dkk [7]</b>	<b>Ryan, dkk [3]</b>	<b>Marvel (2020)</b>
1	Objek Penelitian	Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu	Museum Budaya Watu Pinawetengan	Bangunan Karaton Kasunanan Surakarta Hardiningrat	Alur pengurusan administrasi pasien Umum dan Jaminan di bagian Rehabilitasi Medik RSUP Prof. Dr. R.D Kandou Manado	Pos Lintas Batas Negara (PLBN) Skouw
2	<i>Tools/Aplikasi yang digunakan</i>	Blender, Adobe Premiere Pro, AutoCAD	Blender, Adobe Premiere Pro, Adobe Auditions	Blender	Blender, Sound Recorder, Adobe Premiere Pro	Blender, Unity
3	Metode Perancangan	Flowchart, Pra Produksi, Produksi, Post Produksi	Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi	Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi	Pra produksi, Produksi, Pasca Produksi	Mencari Studi Pustaka, Pengumpulan data, Penentuan alur, Produksi
4	Tujuan Penelitian	Mempromosikan serta memberikan informasi mengenai objek yang diteliti melalui video animasi.	Membuat video animasi yang memberikan informasi mengenai objek yang diteliti.	Memberikan informasi mengenai fungsi dan filosofi Karaton Surakarta	Menjelaskan mengenai alur pengurusan administrasi pasien yang akan berobat	Mempromosikan dan memperkenalkan objek wisata melalui simulasi animasi 3D
5	Sasaran Penonton	Semua kalangan	Semua kalangan	Semua kalangan	Semua kalangan	Semua kalangan