

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini membantu kita dari berbagai aspek, termasuk dalam membuat suatu rancangan video tutorial. Menurut (Utomo AY dan Ratnawati D, 2018) Video tutorial merupakan gambar bergerak yang dapat memberikan informasi yang diberikan oleh seorang pengajar atau narasumber kepada sekelompok orang sehingga mereka dapat mengerti proses serta menambah ilmunya hanya dengan melihat video tersebut.

Dalam rancangan video tutorial banyak hal yang bisa diciptakan, salah satunya pembuatan karakter 3D (tiga dimensi). Karakter 3D dapat berupa orang atau tokoh yang berbentuk 3D dan bisa dilihat dari segala arah. Karakter 3D diciptakan dengan cara pemodelan 3D menggunakan perangkat lunak khusus serta menampilkan setiap permukaan suatu objek dalam tiga dimensi. Mereka yang bekerja sebagai pemodel 3D biasanya disebut dengan 3D *artist* atau seniman 3D.

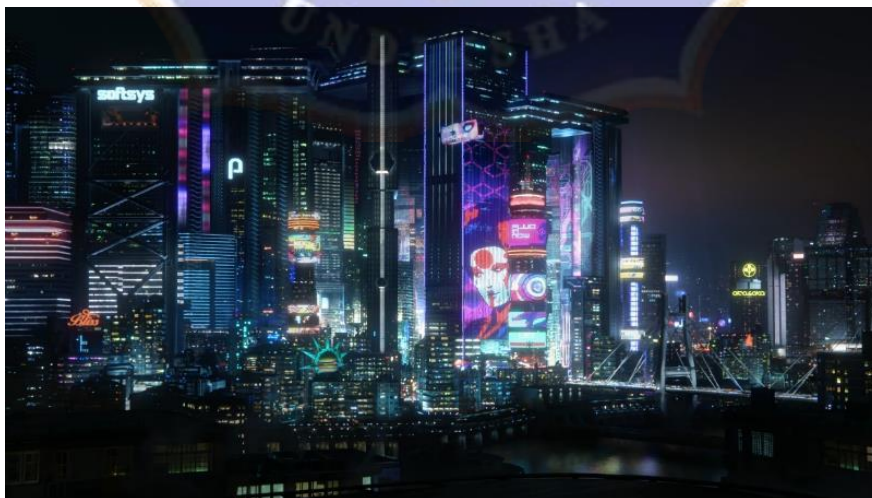
Karakter 3D digunakan di berbagai media seperti film, animasi dan *game*, sebagaimana yang dilansir dari artikel yang diunggah oleh cgspectrum yang berjudul 3D *Character Artist* (spectrum, 2021). Karakter 3D juga digunakan di media ilustrasi berdasarkan pencarian di dribbble.com dengan kata kunci 3d *illustration* (dribbble, 2021).

Melihat adanya peluang pasar sebagai seniman 3D berdasarkan statistik yang dilakukan oleh Biro Statistik Tenaga Kerja Amerika Serikat pada tahun 2018 dari artikel [animationcareerreview.com](http://animationcareerreview.com) (Burton, 2019) yang menunjukkan pekerjaan di bidang ini telah tumbuh sebesar 8-14% pada tahun 2018. Sebagai contoh, pertumbuhan pekerjaan untuk seniman/pemodel 3D yang bekerja di industri hiburan adalah 14%, sementara mereka yang bekerja di ilustrasi memiliki peningkatan pekerjaan sebesar 9%.

Menurut (I Maharsi,2016) ilustrasi merupakan penggambaran visual dari sebuah naskah, ide, hingga rancangan untuk keperluan tertentu. Lalu, berdasarkan jurnal “Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada” yang ditulis oleh

Soedarso, N. (2014)., menyebutkan peran ilustrasi dapat mempermudah pembaca untuk memahami serta dapat lebih mudah membayangkan peristiwa yang ingin disampaikan. Ilustrasi juga digunakan dalam jurnal “Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali” yang ditulis oleh Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017)., guna mengenal tokoh-tokoh cerita rakyat Bali.

Karena hal tersebut saya tertarik untuk membuat perancangan video tutorial pembuatan karakter 3d untuk ilustrasi dengan tema *cyberpunk*. Konsep atau tema *cyberpunk* saya angkat karena saya memiliki ketertarikan pada tema tersebut, serta tema *cyberpunk* ini sudah di angkat dan diimplementasikan dalam berbagai media dari waktu ke waktu, contohnya novel karya William Gibson pada tahun 1984 yang berjudul *Neuromancer*, film *Blade Runner*(1982), *The Matrix Trilogy*(1999-2003), *Ghost In The Shell*(2017) komik manga *Akira*(1982), game *Deus Ex series*, dan *cyberpunk 2077* berdasarkan data dari artikel Wikipedia yang berjudul *Cyberpunk*. (Wikipedia, Cyberpunk, 2021). Menurut artikel Wikipedia yang berjudul *Cyberpunk* (Wikipedia, Cyberpunk, 2021), serta artikel dari neondystopia yang berjudul *what is cyberpunk* (zymepunk, 2015), *cyberpunk* merupakan sebuah subtema fiksi ilmiah yang menggambarkan ketimpangan kehidupan kelas bawah dengan kecanggihan teknologi. Dunia *cyberpunk* menggambarkan distopia, sebuah konsep mengenai kehidupan yang tidak layak dan menakutkan, kebalikan dari utopia yang menggambarkan kehidupan makmur dan cangguh.



Gambar 1. 1 Ilustrasi kota cyberpunk. Sumber: (red, 2020)

Menurut artikel neondystopia yang terbit pada 14 Januari 2015 berjudul *What Is Cyberpunk?* pada halaman 1 (zymepunk, 2015), *cyberpunk* awalnya tercipta dari karya sastra yang ditulis oleh Bruce Bethke yang berjudul *cyberpunk* pada tahun 1980, kemudian William Gibson dianggap sebagai penemu gerakan *cyberpunk* karena novel yang ia buat pada tahun 1984 yang berjudul *Neuromancer* merupakan salah satu karya paling terkenal dalam aliran *cyberpunk*, novel tersebut juga memenangkan 3 penghargaan pada tahun 1984, yaitu Nebula Award, Philip K. Dick Award, dan Hugo Award, penghargaan yang ditujukan untuk karya fiksi ilmiah terbaik. Menurut artikel mengenal apa itu *cyberpunk: low life vs high technology* yang diunggah oleh kreativv.com (Andina, 2020), saat ini konsep *cyberpunk* menyebar ke industri kreatif seperti game *cyberpunk 2077* yang mengangkat tema *cyberpunk*, fotografi, desain antarmuka pengguna (UI Design), film serta fashion.



Gambar 1. 2 Fotografi dengan tema *cyberpunk*. Sumber: [unsplash.com](https://unsplash.com) (diunduh tgl 10 juni, jam 20.10 Wita)

Dalam perancangan ini, perancang menuangkan kreativitasnya dalam membuat karakter 3D dengan tema *cyberpunk* untuk menghasilkan karya berupa karakter 3D, serta menunjukkan bagaimana proses pembuatan karakter 3D untuk ilustrasi secara garis besar dan tidak menjelaskan tahapan secara rinci.

## 1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembuatan video tutorial karakter 3D dengan tema *cyberpunk* direalisasikan untuk ilustrasi?
2. Bagaimanakah proses perancangan media promosi video tutorial pembuatan karakter 3D untuk ilustrasi dengan tema *cyberpunk*?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar tugas akhir ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka perlu diberikan batasan masalah dalam perancangan ini sebagai berikut: Perancangan ini akan memperkenalkan proses pembuatan karakter 3D dengan tema *cyberpunk* dalam media video tutorial yang bisa diakses secara daring melalui kanal youtube. Video tutorial menampilkan proses pembuatan secara garis besar, mulai dari proses pencarian ide, refrensi, alat dan software yang digunakan, proses pengerjaan karakter 3D, hingga karakter 3D jadi.

## 1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan meliputi:

a. Tujuan Umum;

Agar mengetahui proses pembuatan video tutorial karakter 3D dengan tema *cyberpunk* direalisasikan untuk ilustrasi.

b. Tujuan Khusus;

Agar mengetahui proses perancangan media promosi video tutorial pembuatan karakter 3D untuk ilustrasi dengan tema *cyberpunk*.

## 1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat penelitian meliputi:

1) Manfaat bagi pengguna (user)

Pengguna mengetahui bagaimana awalnya tema *cyberpunk* tercipta, mengetahui seperti apa proses pembuatan karakter 3D dengan konsep *cyberpunk*.

## 2) Pengembangan keilmuan

Mengetahui bagaimana awalnya tema *cyberpunk* tercipta, mengetahui seperti apa proses pembuatan karakter 3D dengan konsep *cyberpunk*, mengetahui peran karakter 3D untuk ilustrasi.

## 3) Bagi mahasiswa/perancang

Mahasiswa atau perancang mempelajari apa itu *cyberpunk* dengan perkembangannya, bagaimana membuat karakter 3D dengan konsep *cyberpunk*, dan bagaimana proses pembuatan karakter 3D.

### **1.6 Sasaran/Target Perancangan**

Perancangan video tutorial pembuatan karakter 3d untuk ilustrasi dengan tema *cyberpunk* akan menyasar ke kalangan anak muda dari berbagai latarbelakang yang memerlukan informasi bagaimana proses pembuatan karakter 3D dengan konsep *cyberpunk* bisa tercipta.

