

PENGEMBANGAN *LOW COST* SCANNER 3 DIMENSI SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN ANIMASI KARAKTER

Setiyo Adi Nugroho dan Rutdjiono

*Jurusan Komputer Grafis, Sekolah Tinggi Elektronika Dan Komputer (STEKOM) Semarang
Jalan majapahit 605 Semarang*

E-mail : shade_an@yahoo.com, Rudjiono@stekom.ac.id

ABSTRAK

Penerapan tiga dimensi dalam dunia hiburan yang paling banyak dan paling umum adalah penerapan tiga dimensi dalam dunia animasi. Salah satu kesulitan dalam animasi karakter 3 dimensi ini mensyaratkan untuk melakukan pembuatan modeling dari karakter terlebih dahulu. Permodelan karakter ini sangat memakan waktu dan merupakan proses yang tidak mudah. Sebagai alternatif untuk menyingkat waktu dan mempermudah proses pembuatan karakter maka alternatif scanner 3 dimensi dapat digunakan. Dengan media scanner ini maka diharapkan kesulitan dalam pembuatan model karakter dapat dikurangi dan dapat diperoleh hasil yang lebih realistis. Pada kenyataannya scanner 3D komersial sudah ada dipasaran tetapi harganya sangat mahal untuk mahasiswa. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan low cost scanner 3 dimensi sebagai alat bantu pembelajaran animasi karakter. Dengan pengembangan ini diharapkan dapat diciptakan media alat bantu yang dapat mempermudah dalam permodelan karakter dengan biaya yang masih dalam batas yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas dan mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development yaitu metode untuk membuat produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dengan langkah-langkah penelitian dan pengumpulan data, perencanaan atau rancangan produk, pengembangan produk awal, uji coba awal produk yang telah dibuat, revisi produk yang telah di uji coba dan uji coba produk yang telah direvisi.

Kata Kunci:Scanner, 3 Dimensi, Point cloud, Laser, Reasearch And Development.