

Kata Pengantar

Saat ini, era 3 Dimensi (3D) sudah sangat mendominasi hampir di semua lini kehidupan kita. Mulai dari layar televisi, layar lebar bioskop, *advertising big screen* di jalan raya, laptop, komputer, gadget, tablet, hingga handphone yang hampir semuanya tidak terlepas dari visualisasi 3D. Hal ini karena teknologi yang sudah berkembang dengan sangat maju yang ditandai berkembangnya berbagai perangkat teknologi hardware dan softwarena.

Dulu, sebelum era tahun 2000-an, berbagai tampilan visualisasi masih didominasi oleh bentuk 2 Dimensi (2D), mulai dari tayangan film kartun di televisi dan bioskop, iklan produk, game, hingga pembelajaran multimedia. Kini di tahun 2000-an, 2D mulai tergeser keadaannya oleh kehadiran 3D. Tentu ini tidak akan bisa dielakkan karena perkembangan zaman memang menuntut demikian.

Meskipun begitu, 2D tidak hilang total dari 'panggunnya'. 'Ia' masih dibutuhkan untuk beberapa hal dan keperluan, misalkan untuk pembuatan film kartun anak-anak. Bentuk 2D masih berkesan lebih menarik, simpel, dan lucu bagi dunia anak-anak. Selain itu, beberapa kebutuhan-kebutuhan lainnya juga masih membutuhkan tampilan bentuk 2D sebagai visualisasi utamanya, misalnya untuk pembuatan game untuk anak-anak di bawah usia lima tahun, pembuatan presentasi sederhana, pembuatan media pembelajaran untuk anak-anak, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, visual 2D masih tetap dibutuhkan, terutama untuk membuat karakter tokoh kartun untuk anak-anak. Karakter