

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil yang menarik dan berkualitas tentunya tidak lepas dengan penggunaan *visual effect* maupun elemen multimedia lain di dalamnya, sehingga membutuhkan waktu produksi yang banyak terutama dalam proses *rendering*-nya. Selain itu, jika terjadi kekurangan dalam sebuah *scene* 3D, maka *animator* harus melakukan pembenahan baik penambahan *effect* maupun elemen lainnya kemudian mengulangi melakukan proses *rendering*. Hal ini tentunya semakin memperlamban proses produksi.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti ingin memberikan sebuah gagasan inovatif yaitu dengan mengimplementasikan teknik *transferring 3D position* untuk membantu mempercepat produksi dan meringankan beban kerja processor saat proses *rendering* pada *software* 3D. Teknik ini juga membantu *animator* dan *visual effect artist* dalam mempermudah proses *motion tracking* dalam video animasi 3D atau pun *motion graphic* 3D tanpa menggunakan *software tracker* tambahan yang biasanya banyak digunakan.

Dengan adanya teknik tersebut diharapkan para pekerja seni baik *animator*, *visual effect artist* atau pelaku lain yang terkait, banyak terbantu dalam memproduksi sebuah video animasi 3D maupun *motion graphic* 3D yang berkualitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di uraikan rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan penelitian yaitu, bagaimana mengimplementasikan teknik transfering 3D position untuk memproduksi sebuah video product CV. Pagi Entertainmet Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

- a. Teknik yang dibahas adalah teknik transfering 3D position.
- b. Software utama yang digunakan adalah Autodesk 3D Studio Max dan Adobe After Effect.
- c. Hasil pengimplementasian teknik ini berupa video product dengan bentuk animasi motion graphic 3 dimensi tanpa patokan durasi karena tidak digunakan dalam media televisi dan sesuai dengan kesepakatan awal antara peneliti dengan pihak CV. Pagi Entertainment Indonesia pada saat pengajuan proposal penelitian.
- d. Menggunakan format file video .mp4 (H.264) dengan resolusi HDTV (High Definition TV) 1920 x 1080 pixel.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti adalah :

- a. Untuk mempelajari dan merancang video *product* dengan menerapkan teknik Transferring 3D Position.
- b. Implementasi teknik transferring 3D position ini bisa dijadikan acuan untuk lebih bereksplorasi dibidang multimedia.
- c. Sebagai motivasi bagi para kreator multimedia untuk menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru.
- d. Mempelajari lebih dalam tentang animasi 3D, *motion graphic*, visual efek, teknik *pathdeform modifier*, teknik transferring 3D position, pengolahan audio (*composer*), dan *compositing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis

Dengan adanya penyusunan skripsi ini, artinya penulis telah menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia. Serta memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Autodesk 3Ds Max, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop.

b. Bagi *Animator, Visual Effect Artist* dan *Render Artist*

1. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi dalam mengimplementasikan teknik *transferring 3D position*.
2. Membantu *animator* dan *visual effect artist* dalam hal mempermudah *tracking* ataupun penambahan elemen dalam video animasi 3D atau pun *motion graphic 3D* baik visual efek maupun elemen multimedia yang lain tanpa menggunakan software *tracking* tambahan.
3. Memberikan gambaran mengenai teknik *rendering* yang digunakan saat mengimplementasikan teknik *transferring 3D position*.

c. Bagi Perusahaan

Perusahaan memiliki video *product* yang dapat digunakan untuk media branding dan promosi serta media informasi dalam memperkenalkan produk perusahaan, khususnya yang kurang dikenal oleh konsumen.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Mengadakan pengamatan langsung untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan skripsi ini.

1.6.2 Metode Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan informasi dengan cara tanya jawab secara langsung dengan responden, dalam hal ini Pemilik CV. Pagi Entertainment Indonesia.

1.6.3 Metode Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Pengumpulan data yang berpedoman pada buku-buku literatur yang disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku lain yang mendukung.

1.6.4 Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan informasi dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan informasi mengenai perusahaan yang dijadikan bahan konsep pembuatan video product ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyajian laporan ini, penulis menyesuaikan pembagian naskah sesuai dengan sistematika yang telah ditetapkan oleh STMIK AMIKOM versi 6.2, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, pengertian animasi 3 dimensi, *motion graphic*, teknik transferring 3D position, teknik *pathdeform modifier*, dan *visual effect*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, perancangan ide cerita, naskah, dan *storyboard* pada Implementasi Teknik Transferring 3D Position video product CV. Pagi Entertainment Indonesia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan hasil dari tahap penelitian, tahap analisis, serta hasil perancangan dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA