

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri kreatif kini mengalami kemajuan yang sangat pesat, terlihat dari produk yang sudah banyak dikeluarkan terutama di bidang multimedia khususnya animasi. Animasi sendiri adalah bukti teknik yang menyatukan hal kemudahan gerak dari objek yang tidak bergerak. Banyak sekali orang-orang kreatif khususnya di bidang multimedia membuat beragam animasi baik video animasi ataupun video iklan, karena dari video tersebut memberikan nasehat, hiburan dan penyampaian pesan.

Saat ini penggunaan multimedia yang unik dan dapat menyampaikan tujuan perusahaan adalah dengan menggunakan video iklan. Penggunaan video iklan saat ini sangatlah banyak, yang jarang digunakan adalah penggunaan animasi 3D (3 Dimensi). Animasi 3D sendiri dapat di definisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, karena bentuk yang lebih nyata serta kualitas grafis yang lebih menarik.

Dalam pembuatan video dengan animasi 3D banyak pula teknik atau *effect* yang digunakan, salah satunya adalah teknik "*Path Animation*" yaitu animasi dari objek yang bergerak sepanjang garis kurva yang telah ditentukan sebagai lintasan. Animasi ini sangat membantu untuk membuat animasi kereta api, pesawat terbang dan kamera yang bergerak pada lintasannya.

Dari latar belakang ini cara penerapan animasi ini yaitu berisi penerapan teknik *path animation*, iklan yang berbentuk video ini akan mencakup beberapa informasi tentang obyek wisata yang terdapat di tempat wisata Sumber Adventure Centre yaitu menggambarkan suasana kesenangan, keceriaan, dan objek wisata. Pembuatan video ini terdapat *live shoot* dan animasi 3D dengan teknik *path animation*. Dalam pembahasannya skripsi ini akan menjelaskan tentang teknik yang dipakai yaitu *path animation*.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang masalah di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana cara menerapkan *path animation* pada Pembuatan Video Iklan Obyek Wisata Sumber Adventure Centre” agar dapat menggerakkan dan mengontrol objek yang kompleks sehingga bergerak sesuai lintasan yang telah dibuat.

1.3 Batasan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada maka penulis menetapkan batasan penelitian sebagai berikut :

1. Video animasi 3D ini hanya fokus pada penerapan teknik “*path animation*”.
2. Video berdurasi 30 detik.
3. File hasil render video yang digunakan adalah berektensi .mp4

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dibidang multimedia untuk mempelajari lebih dalam tentang animasi 3D.
3. Memberi penjelasan cara menggunakan teknik "*path animation*".

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Metode yang digunakan penulis untuk melakukan Tanya jawab kepada pihak yang berpengalaman dalam bidang animasi 3D.

2. Metode Observasi/Survey

Metode ini menyelidiki gejala, fakta secara nyata. Mengamati/menyelidiki objek yang di jadikan bahan skripsi. Dimana lokasi/tempatnya.

3. Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mencari buku referensi dan mempelajari kelebihan serta kekurangan karya ilmiah mahasiswa tentang animasi 3D yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan skripsi.

4. Studi Literatur

Dalam studi ini memanfaatkan fasilitas internet untuk mengunjungi situs animasi 3D serta sebagai acuan dalam pembuatan animasi.

1.5.2 Metode Analisis

Analisa SWOT adalah suatu metode penyusunan strategi perusahaan atau organisasi yang bersifat satu unit bisnis tunggal. Ruang lingkup bisnis tunggal tersebut dapat berupa domestic maupun multinasional. SWOT itu sendiri merupakan singkatan dari Strength (S), Weakness (W), Opportunities (O), dan Threats (T) yang artinya kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman atau kendala, dimana yang secara sistematis dapat membantu dalam mengidentifikasi faktor-faktor luar (O dan T) dan factor didalam perusahaan (S dan W). Kata-kata tersebut dipakai dalam usaha penyusunan suatu rencana matang untuk mencapai tujuan baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan ini menggunakan model perancangan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi meliputi ide/konsep, naskah, *storyboard*. Tahap produksi meliputi *modeling, texturing, lighting, animation, rendering, composite/editing, rendering video*. Tahap pasca produksi meliputi *rendering, compositing, editing, editing music, rendering video*.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis membagi sistematika penulisan menjadi 5 (lima) bab, diantaranya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang animasi dan penerapan teknik, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Diuraikan tentang dasar pembuatan animasi, teknik yang digunakan, teori-teori yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan skripsi

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Penjelasan tentang obyek wisata Sumber Adventure Centre, profil perusahaan, serta penjelasan dasar rancangan yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari tahap penelitian, tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil implementasinya serta penerapan teknik pembuatannya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA