

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini mengalami perkembangan yang pesat, yang juga mempermudah dalam produksi *modelling* tiga dimensi (3D). Sebagai salah satu bidang multimedia yang saat ini sedang berkembang, *modelling* 3D memberikan warna baru di dunia multimedia. Dalam dunia industri *modelling* 3D dapat digunakan untuk berbagai media informasi dan promosi.

Bumper video merupakan salah satu contoh dari produk digital yang bisa memanfaatkan penggunaan *modelling* obyek 3D. Bumper adalah animasi pembuka atau penutup dalam sebuah program video yang merupakan animasi pendek yang menggambarkan identitas sebuah acara atau instansi.[1]

Proses pemodelan 3D membutuhkan perancangan yang dibagi dengan beberapa tahapan untuk pembentukannya. Seperti obyek apa yang ingin di bentuk sebagai obyek dasar, metoda pemodelan obyek 3D, pemberian material dan tekstur, pencahayaan dan animasi gerakan obyek sesuai dengan urutan yang akan dilakukan.[2]

Maksud dari penelitian ini adalah bertujuan untuk membuat sebuah produk digital berupa video bumper Amikom Center yang dirancang dalam bentuk animasi 3D menggunakan *software* Blender, dengan proses pembuatan *modelling* obyek dan di render sehingga bisa ditampilkan dalam bentuk video ataupun gambar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *modelling* 3D untuk membuat video bumper?
2. Bagaimana membuat video bumper dari keseluruhan objek 3D yang sudah dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini berfokus pada beberapa hal yaitu :

1. Penulis hanya membahas perancangan dan pembuatan video bumper Amikom Center.
2. *Software* yang digunakan dalam pembuatan 3D *modelling* menggunakan Blender.
3. Target durasi dalam video bumper Amikom Center adalah 18 detik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video bumper Amikom Center menggunakan *software* Blender.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain :

1. Mengimplementasikan ilmu yang sudah didapat selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada prodi strata I Teknologi Informasi
2. Dapat memahami dan menerapkan proses pembuatan objek 3D.
3. Sebagai referensi tambahan untuk pembuatan objek 3D dan pembuatan video bumper.

1.6 Metode Penelitian

Pada metodologi dan perancangan karya ini jenis data yang digunakan adalah metode kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk penilaian sebuah video yang telah dibuat dan pendekatannya.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

2. Metode Kearsipan

Metode kearsipan dilakukan untuk mendapatkan suatu data dengan membaca atau mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan diselesaikan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Metode Produksi

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode perancangan dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang berbagai teori yang mendasari penelitian berdasarkan topik yang akan dibahas.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisis dan perancangan pembuatan video bumper Amikom Center.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dalam hasil diperoleh berdasarkan pengujian yang dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dilakukan untuk penelitian berikut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

