

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan bentuk karya grafis yang bergerak yang banyak dimanfaatkan untuk keperluan film, iklan, video profil dan sebagainya. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah suatu proses penciptaan sebuah objek yang tampil bergerak melintasi stage dalam jangka waktu tertentu dengan perubahan bentuk, ukuran, warna putaran atau properti lainnya[1].

Logo yang berarti memiliki makna kata pikiran, pembicaraan, akal budi sampai berarti yang dikaitkan dengan simbol citra dan *semiotic*. Logo adalah penyingkatan dari *logotype*. Istilah logo muncul tahun 1937 dan kini istilah logo lebih populer dari *logotype*. Banyak juga yang mengatakan logo adalah elemen atau simbol pada identitas *visual*. Terdapat beberapa fungsi dari logo yaitu, identitas atau pengenalan, untuk menunjukkan identitas. Dengan melihat sebuah logo, masyarakat langsung mengetahui bahwa itu adalah logo perusahaan atau produk kita. Sebagai pembeda, untuk membedakan miliknya dengan milik orang lain. Jaminan kualitas, logo yang baik mencerminkan perusahaan atau produk yang baik pula. Dan untuk mencegah peniruan atau pembajakan, logo merupakan identitas perusahaan. Dengan adanya logo, pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab akan sulit untuk melakukan peniruan atau pembajakan[2].

Objek penelitian pada skripsi ini, penulis menggunakan CV Ipanizer, dimana CV Ipanizer ini bergerak dibidang kontruksi bangunan. Kemudian alasan penulis menggunakan objek penelitian tersebut lantaran CV Ipanizer belum memiliki sebuah identitas visual (logo). Penulis membuat identitas visual (logo) lantaran CV Ipanizer sudah lama di buat sekitar 3-4 tahun. Tetapi masih belum memiliki sebuah identitas visual. Penulis juga berharap dalam pembuatan identitas visual ini, masyarakat umum dapat lebih mengenal CV Ipanizer.

Jenis pemodelan dalam animasi 3D dibedakan menjadi dua yaitu, *hard surface* dan *organic*. Model *hard surface* adalah segala bentuk objek yang diciptakan atau kontruksi oleh manusia seperti arsitektur, kendaraan, robot, dan mesin-mesin lainnya. Sedangkan model organik adalah subjek yang sudah secara alami ada di alam, seperti hewan, tumbuhan, batu, awan, petir, dan lain-lain[3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: Pembuatan animasi 3D logo CV Ipanizer sebagai identitas visual.

1.3 Batasan Masalah

Penulis selalu mengharapkan penulisan ini sesuai sasaran dan tujuan, maka dari itu penelitian ini fokus pada:

1. Logo yang dibuat berdasarkan hasil informasi dan bimbingan dari pimpinan CV Ipanizer.
2. Proses pembuatan animasi 3D menggunakan *software* Blender, Adobe Premiere.
3. Proses modelling objek 3D dengan menggunakan teknik *hard surface modelling*.
4. Pengujian dilakukan kepada pimpinan perusahaan CV Ipanizer, para ahli dan orang-orang yang bekerja di perusahaan CV Ipanizer.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan animasi 3D logo menggunakan teknik *hard surface modelling*.

1.5 Manfaat Penelitian

penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini dapat diimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Teknologi Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapatkan pada masa kuliah teori

maupun praktikum yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah sehingga dapat menjadi persiapan untuk menghadapi dunia kerja.

2. Bagi akademik, penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil pembuatan animasi 3D logo pada teknik *hard surface modelling*.

1.6 Metode Penelitian

Bentuk metode dalam perancangan karya pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Data serta informasi yang ada pada penelitian sudah ada pada perusahaan, sehingga penulis mencoba untuk mengembangkan data tersebut dalam bentuk visual tiga dimensi.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap berbagai animasi 3D logo dan berbagai animasi yang akan dijadikan referensi.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara.

1.6.1.3 Metode Analisis

Mengacu pada judul yang tertulis, penulis menggunakan analisis untuk menguraikan kebutuhan serta karakteristik perusahaan untuk pembuatan identitas visual dari perusahaan CV Ipanizer.

1.6.1.4 Metode Kepustakaan

Teori yang diambil data dari buku, literasi dan jurnal.

1.7 Sistematiska Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematiska Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan Pustaka, teori tentang logo, sejarah singkat dan perkembangan animasi 3D, dan teori tentang 3D.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pembuatan sketsa logo dari awal sampai akhir.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan 3D animasi *environment* dan karakter pada logo animasi 3D yang akan dibuat. Diawali dari proses pra produksi, proses produksi, dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan berisi rangkuman dari hasil analisi yang dilakukan sesuai dengan hasil pembahasan serta menjawab dari tujuan pembahasan, sedangkan saran berisi saran-saran yang berdasarkan keterbatasan yang ditentukan selama pelaksanaan penelitian ini sehingga dapat dijadikan rekomendasi yang membangun untuk perkembangan penelitian lebih lanjut.