

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa perkembangan teknologi yang semakin pesat ini terutama dibidang industri kreatif, sudah banyak orang mengembangkan ide-ide kreatifnya dan mewujudkannya dengan nyata. Animasi adalah salah satu hal yang sangat diminati masyarakat sekarang. Penggunaan animasi tiga dimensi sudah banyak digunakan dan terlihat jelas seperti untuk kebutuhan iklan, tv, film dsb. Karena kebebasan dalam penggunaan di berbagai media. Salah satu faktor cepatnya pertumbuhan industri animasi adalah internet, percepatan teknologi internet hadir membawa kemudahan dalam melihat konten dan belajar membuat sebuah animasi dari internet. Selain itu perkembangan televisi juga mempengaruhi perkembangan industri kreatif, penayangan film animasi melalui media televisi memberikan dampak positif bagi perkembangan industri animasi di Indonesia, beberapa stasiun televisi sudah berani menayangkan film animasi lokal dengan ciri khas Indonesia [1].

Periklanan digunakan untuk menawarkan sebuah jasa atau produk kepada konsumen. Iklan bisa berbentuk audio atau video yang dilengkapi teks. Iklan tersebut juga dapat dilengkapi animasi seperti gambar kartun animasi dua dimensi atau tiga dimensi. Pembuatan iklan multimedia dapat dilakukan dengan menggunakan komputer dengan cara pembuatan animasi, teks dan suara. Iklan akan dipromosikan ke berbagai media sesuai target konsumen / masyarakat sesuai iklan tersebut. Contoh medianya seperti tv, internet, media sosial dsb [2].

Pembuatan animasi tiga dimensi ini ada tiga tahap produksi yaitu, dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. dalam pembuatan animasi tiga dimensi ini jika diuraikan lebih dalam lagi ada beberapa bagian dalam pembuatannya, seperti Modelling, UV Mapping, Texturing, Lighting, Animation, dan Rendering [3].

Malming.id merupakan usaha yang berfokus pada minuman Boba, chocomilk dan Tea. Menyediakan berbagai minuman yang bertemakan kekinian untuk para remaja dengan harga yang ekonomis. Memiliki 8 cabang yang tersebar

di Daerah Istimewa Yogyakarta. Promosi Malming.id dilakukan melalui media sosial instagram, yang isi kontennya berupa foto dan video opening outlet. Maka dari itu penulis mencoba Membuat Iklan tiga dimensi Produk Minuman Malming Dengan Metode Dynamic Simulation.

Metode dynamic Simulation dipilih oleh penulis karena didalam video iklan 3D produk minuman malming ini ada sebuah simulasi air agar menyesuaikan tema iklan minuman ini. Metode dynamic simulation menerapkan gerak fisik tanpa membuat keyframe untuk mengerjakan simulasi airnya. Untuk itu penulis menyusun Pembuatan Iklan 3D Produk Minuman Malming Dengan Metode Dynamic Simulation sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah disampaikan, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana Visualisasi Video Iklan 3D Produk Minuman Malming dengan menggunakan metode Dynamic Simulation?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah ada, ada beberapa batasan pada penelitian ini. Batasan masalah antara lain adalah :

1. Penelitian ini berfokus pada iklan tiga dimensi.
2. Target durasi video adalah 30 detik, resolusi 1080p (1920x1080), 30 fps dengan format mp4.
3. Target penayangan yang dilakukan pada video ini melalui youtube. Durasi 30 Detik Resolusi 1080p (1920x1080), 30 fps dengan format mp4.
4. Iklan tiga dimensi Produk Minuman Malming ini dibuat berdasarkan info yang didapatkan dari tim management malming.

5. Video iklan ini berisi tentang informasi yang mendukung promosi produk tersebut.
6. Yang di uji dari Penelitian ini adalah kelayakan video dan Simulationnya.
7. Penulis menggunakan software blender untuk membuat 3D Model dan Simulation.
8. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil implementasi dan evaluasi diterima.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun hal yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Implementasi Metode Dynamic Simulation dalam Pembuatan Iklan 3D Produk Minuman Malming.
2. Memaparkan proses Pembuatan Iklan 3D Produk Minuman Malming Dengan Metode Dynamic Simulation.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian dibuat oleh penulis, diharapkan dapat memberikan ilmu dan manfaat lebih lanjut mengenai Pembuatan Iklan tiga dimensi Produk Minuman. Serta dapat menjadi sebuah referensi ataupun acuan bagi orang-orang yang tertarik membuat sebuah Animasi tiga dimensi.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendukung penulis dalam merancang sebuah iklan tiga dimensi ini, maka dibutuhkan metode-metode yang sesuai dan cocok dalam perancangan, berikut beberapa metode yang akan digunakan penulis [4].

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang dibutuhkan harus sesuai fakta, lengkap dan akurat Adapun beberapa metode yang digunakan penulis untuk penelitian ini [5].

1. Metode Observasi

Metode Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung untuk dijadikan referensi utama. Pengamatan visual minuman malming.id secara keseluruhan.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan sebuah tanya jawab atau percakapan yang dilakukan dua orang atau lebih yaitu Pewawancara dan Pemilik usaha Minuman Malming.id.

3. Metode Literatur

Metode ini mengumpulkan data dari literatur yang bisa digunakan, mengunjungi berbagai situs web untuk mencari data tentang animasi, tiga dimensi, simulation dan data yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk menguraikan kebutuhan dan informasi yang ada dari Pembuatan Iklan 3D Produk Minuman [Malming](http://Malming.id) Dengan Metode Dynamic Simulation.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan Video Iklan Animasi tiga dimensi dapat menggunakan Produksi Animasi tiga dimensi yang didalamnya terdapat beberapa tahap yaitu Tahap Proses Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi [6].

1.7 Sistematika Penelitian

Bagian ini dituliskan susunan Materi penelitian agar mempermudah dan lebih terarah terhadap permasalahan yang sudah dikemukakan sebelumnya yang tersusun beberapa bab, diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini Penulis menguraikan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistem Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan Pustaka, teori tentang pengertian Animasi, Simulation, dan Dynamic Simulation.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, Analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam Pembuatan Iklan 3D Produk Minuman Malming Dengan Metode Dynamic Simulation.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan proses dan hasil Pembuatan Iklan 3D Produk Minuman Malming Dengan Metode Dynamic Simulation, dari proses produksi, pasca-produksi hingga evaluasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini sebagai penutup dalam penyusunan penelitian yang berisi Kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar Pustaka memuat tentang sumber-sumber referensi penulis atau acuan dalam penyusunan skripsi, yang berasal dari jurnal, buku ataupun media lainnya.

LAMPIRAN

Lampiran berisi data data yang dibutuhkan penulis untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.

