

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya industri visual, hal ini memicu pada kebutuhan marketing dan perkembangan teknik pada dunia animasi baik 2D maupun 3D, salah satu aspek yang terus berkembang saat ini adalah Compositing. Penyampaian informasi menggunakan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau secara lisan. Dengan kemampuan ini, maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi pelajaran yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata. Dengan cara melakukan visualisasi melalui animasi, maka materi yang dijelaskan dapat tervisualisasikan. [1]

Tim *Smart Terminal* merupakan tim pengembang yang mengkonsep aplikasi *Smart Terminal*. Aplikasi *Smart Terminal* adalah platform manajemen terminal bus berbasis IOT yang terintegrasi dari hulu ke hilir. Keunggulan dari *Smart Terminal* yaitu mulai dari tahap pengujian kelayakan kendaraan, manajemen jadwal keberangkatan bis, penjualan tiket *online* atau *cashless*, hingga data *manifest* penumpang.

Untuk mensosialisasikan aplikasi *Smart Terminal* yang saat ini masih berupa konsep dan *prototype* maka diperlukan ilustrasi visual dalam menyampaikan informasi tentang *Smart Terminal* diantaranya anjungan *Smart Terminal* yang digabungkan dengan beberapa video *live shoot*. Untuk mewujudkan

ilustrasi tersebut penulis mencoba mengkompositing anjungan dan gabungan *live shoot Smart Terminal* tersebut. Di samping itu dengan kompositing ini dimungkinkan untuk menampilkan ilustrasi dari Produk SMART TERMINAL dapat dilihat secara penuh atau menyeluruh dan dapat di ilustrasikan dengan lebih jelas.

Dengan demikian, penulis menggunakan kompositing dalam pembuatan visualisasi aplikasi *Smart Terminal*. Konsep kompositing diperlukan karena *Smart Terminal* membutuhkan ilustrasi 3 Dimensi yang menampilkan anjungan dan penyajian *liveshootnya* untuk mengilustrasikan informasi didalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di rumuskan yaitu : "Bagaimana pembuatan 3D compositing *Smart Terminal* ?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Informasi yang diangkat adalah seputar keunggulan aplikasi *Smart Terminal*.
- 2 Target durasi video *Smart Terminal* ini yaitu 2 menit.
- 3 Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor compositing video
- 4 *Smart Terminal* dibuat berdasarkan info yang didapatkan dari tim visual *Smart Terminal*.
- 5 Pengujinya adalah Komunitas dan Praktisi Animasi Universitas Amikom Yogyakarta.

- 6 Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima oleh tim visual *Smart Terminal*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat visualisasi dari aplikasi *Smart Terminal* sehingga dapat mudah dipahami oleh para penumpang bus.
2. Menyampaikan pesan tentang bagaimana keunggulan pemesanan bus secara *cashless* dan lebih praktis menggunakan *Smart Terminal*.

1.5 Manfaat Penelitian

Untuk Peneliti

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Teknologi Informasi, dan dapat memahami apa yang didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memahami proses pembuatan compositing animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi dari media visual kepada para pengguna dengan mudah.

Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia compositing animasi 3D dengan .

1.6 Metode Penelitian

Pada metodologi dan perancangan karya ini jenis data yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana data kualitatif digunakan untuk penilaian sebuah video yang telah dibuat dan pendekatannya melalui video yang sudah dibuat. Dari segi penilaian tidak dapat dilihat hanya berdasarkan segi objektif, untuk melakukan penilaian film animasi lebih dari pada sebuah pengamatan, diperlukan juga dari perkembangan animasi tersebut.

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 : [2]

1.6.1.1 Metode Observasi

Dalam Metode Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video profil menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Compositing* baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

1.6.1.2 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain oleh subjek. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan. (Haris Herdiansyah, Metodologi Penelitian Kualitatif, hlm. 143)

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik compositing dalam pembuatan animasi yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6.1.4 Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah sebuah dialog atau tanya jawab yang Dilakukan, dua orang atau lebih yaitu pewawancara dan narasumber (Rony Hanitijo, 1994). Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara kepada tim visual.

1.6.1.5 Strategi Perancangan Produksi

1. Aspek Kreatif
2. Aspek Teknis

1.6.2 Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari *Smart Terminal*.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video profil dapat menggunakan produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti ;

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan *Compositing* yang dapat diterapkan pada video *Smart Terminal* sehingga visualisasi informasi dapat dengan mudah dimengerti audien.

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

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian compositing serta modelling.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai proses dan hasil pembuatan compositing *Smart Terminal* . Dari proses produksi yaitu: *modeling, texturing, lighting, animation, dan simulation*, pasca produksi yaitu: *editing, compositing, dan rendering* .

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat tentang sumber-sumber referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi. Baik itu sumber yang berasal dari buku ataupun dari media lain.

LAMPIRAN

Bab ini menjelaskan tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.

