

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Company profile* adalah sebuah informasi yang menguraikan tentang gambaran singkat perusahaan tersebut. Informasi yang di uraikan biasanya bersifat umum seperti tentang perusahaan, muaidari waktu berdirinya, bergerak di bidang apa, serta visi dan misiperusahaan.[1]

Hal paling utama yang membedakan antara animasi 2D dan 3D ialah terletak pada kualitas tampilan yang ditawarkan. Pada 2D ciri khas ialah terdapatnya outline pada setiap objek yang ada. Selain itu, objek terlihat lebih tegas, namun terkesan pipih, datar, dan kurang bervolume. Contoh dari animasi 2D umumnya identic dengan anime (sebutan untuk animasi produksi Jepang), seperti Naruto, One piece, atau Inuyasha. Namun, hal ini tidak mutlak. Dalam animasi khusus seperti Doraemon – Stand By Me, tampiln yang ditawarkan ialah 3D. selain itu, diluar animasi produksi jepan terdapat juga sejumlah animasi produksi negara lain yang mengusung tampilan 2D, misalnya Dora The Explorer atau Spongebob Squarpant. Sementara pada animasi 3D, umumnya tidak akan terlihat outline pada objek-objek yang ditampilkan. Warna lebih cerah dengan tekstur yang lebih lembut dan seolah mengilap, juga adanya volume di setiap objek sehingga antara objek timbul dan cekung terlihat lebih detail.[2]

Hotel rumput resort and resto adalah sebuah perusahaan di bidang perhotelan. Selama ini hotel rumput resort and resto ini belum memiliki *Company profile* berbasis video, dimana sekarang ini jaman sudah era digital,oleh karena itu

salah satu untuk memperkenalkan hotel di era digital ini dengan menggunakan video.

Pembuatan video *Company profile* ini akan menggunakan software Autodesk Maya 3D animasi dan Sony Vegas Pro 13 dengan tampilan menarik yang hasilnya akan menjadi sebuah short video tentang pengenalan perusahaan Rumpu Resort and Resto Yogyakarta. Serta dapat mempermudah masyarakat dalam memahami informasi terkait tentang perusahaan tersebut yang telah disediakan.

Video 3D *Company profile* hotel Rumpu Resort and Resto ini bertujuan untuk menghasilkan desain dan animasi yang realistis dan apabila dilihat persis dengan asli sebagai video *Company profile*. Untuk itu diperlukan suatu media penyampaian sehingga desain dan animasi 3 dimensi ini dapat dibuat semenarik mungkin sehingga video simulasi dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya. Metode yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah menggunakan sistem, observasi, wawancara, kepustakaan, Analisis, perancangan, implementasi.

Dari analisis latar belakang masalah pembuatan video ini penulis ingin membuat sebuah video berbasis 3D Animasi hotel Rumpu Resort and Resto sebagai *Company profile* pertama yang menggunakan animasi 3D.

Dan dari uraian di atas menarik untuk dikaji lebih mendalam, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : " PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE 3D ANIMASI RUMPUT RESORT AND RESTO YOGYAKARTA MENGGUNAKAN APLIKASI AUTODESK MAYA 3D ANIMASI".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakan rumusan masalah tersebut maka dapat uraikan perumusan masalah yang terjadi adalah : “Bagaimana pembuatan video 3D Animasi company profile menggunakan Autodesk Maya 3D dengan tampilan video 3D Animasi *Company profile* Rumput resort and resto Yogyakarta.”

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, berikut batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Informasi yang akan ditampilkan pada isi company profile Rumput resort and resto Yogyakarta di antaranya menjelaskan gambaran singkat mengenai fasilitas, Informasi hotel, durasi video (1 menit 48 detik) serta animasi dalam penyajian company profile.
2. Tahapan penelitian sampai pada penyerahan video *Company profile* ini kepada Rumput resort and resto Yogyakarta.
3. Software yang digunakan untuk pembuatan 3D *Company profile* adalah *Autodesk Maya 2018, Sony vegas pro 13, Adobe Photoshop CC2015.*

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan video 3D Animasi company profile ini adalah sebagai berikut :

1. Agar Rumput resort and resto Yogyakarta lebih dikenal oleh masyarakat luas yang dari dalam daerah maupun luar daerah.
2. Untuk membangun citra yang baik terhadap publik.

3. Meningkatkan jumlah konsumen serta mitra kerja.
4. Sebagai media promosi atau iklan bagi pemilik hotel.

### **1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian ini agar dapat merancang serta membuat video *company profile* Rumpu Resort and Resto Yogyakarta. Dengan maksud tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk membuat Rumpu resort and resto Yogyakarta agar lebih dikenal dengan fasilitas kamar hotel dan pelayanannya yang terbaik.
2. Untuk menyampaikan informasi serta mempromosikan kamar hotel dan fasilitasnya dengan bentuk iklan animasi 3D.

### **1.6 Metode Penelitian**

Berikut ini ada beberapa metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan animasi ini diantaranya yaitu :

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati video-video iklan animasi 3D, cara ini dilakukan guna untuk menambah referensi penulis dalam pembuatan *company profile* yang dimaksud.

2. Metode Wawancara.

Wawancara dilakukan penelitian untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dari *company profile* Hotel Rumpu Resort and Resto Yogyakarta secara langsung terhadap proses kegiatan yang akan diteliti.

### 3. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan ialah metode yang dilakukan dengan cara mencari dan melihat referensi teori dari buku, jurnal atau internet yang bersangkutan dengan penelitian ini.

#### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional, metode tersebut berguna untuk mempermudah menganalisis suatu alat dan bahan sebagai kebutuhan dari *company profile* yang akan dibuat.

#### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang di gunakan dalam proses pembuatan *Company profile* 3D Animasi Rumpu resort and resto yogyakarta antara lain :

##### 1.6.3.1 Tahap pra produksi

Tahapan pra produksi adalah tahapan perencanaan, perancangan, serta penelitian pada keseluruhan proyek pembuatan animasi 3D, proses kerja yang ada dalam tahapan ini dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan suatu proyek kerja. Berikut beberapa langkah pra produksi :

##### 1. Kerangka Penelitian (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap awal. Pada tahap konsep, dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan ide Pada penelitian ini, bertujuan menghasilkan desain dan animasi yang realistis dan apabila dilihat persis dengan asli.

##### 2. Desain Gambar

Konsep yang sudah matang akan memudahkan dalam menggambarkan apa yang harus dilakukan. Tujuan dari tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material proyek, serta gaya. Tahap ini menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan rangkaian cerita atau deskripsi tiap *scene* sehingga dapat dimengerti oleh pengguna, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain.

### 3. Storyboard

Setelah ide cerita dan konsep desain karakter sudah dibuat, penulis merancang alur cerita dalam bentuk storyboard. Tujuan lain dibuatnya storyboard agar mempermudah penulis dalam melakukan pengambilan sudut pandang pada proses camera operation.

#### 1.6.3.2 Produksi

Pada tahap ini semua perencanaan yang dilakukan pada tahap pra produksi mulai dijalankan, semua materi yang dibuat pada tahap pra produksi dikumpulkan dan berikan kepada artist yang tepat untuk dikerjakan. Tahap ini merupakan tahap yang paling banyak memakan waktu dan seringkali muncul resiko dimana beberapa aset yang sudah jadi harus dibuat kembali.

#### 1.6.3.3 Pasca Produksi

Adalah bagian akhir dalam proyek animasi 3D, namun proses dalam pasca produksi bisa berbeda pada masing-masing studio animasi. Dalam industri hiburan tahap ini digunakan untuk untuk benar-benar membuat sebuah proyek benar-benar menonjol melalui efek dan koreksi warna.

#### 1.6.4 Metode Implementasi dan Evaluasi

Pada tahap ini menggunakan metode pengujian dan pembahasan dalam pengimplementasian animasi 3D yang diterapkan pada iklan video *company profile* Hotel Rumput Resort and Resto Yogyakarta sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti oleh *viewer* jejaring sosial.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan di bagi dalam beberapa bagian sebagai berikut

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang pembuatan skripsi, pembuatan rumusan masalah, Batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian serta sistematika yang di gunakan dalam menulis skripsi.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Berisi tentang penjelasan teoritis yang berkaitan dan yang mendukung kearah pembuatan skripsi yang dibuat ini.

##### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang bahan produksi, dan rancangan yang akan di terapkan pada pembuatan *company profile* animasi 3D.

##### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi Hasil dari *company profile* dan pembahasan yang sudah ditentukan di bab sebelumnya.

##### **BAB V : PENUTUP**

Berisi kesimpulan yang diperoleh dari berbagai kegiatan yang telah dilakukan sesuai pembahasan dan tes karya *company profile*.

