

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Animasi 3D atau animasi 3 dimensi adalah pengembangan dari animasi 2D dikarenakan adanya perkembangan teknologi yang terus berkembang pesat. Konsep animasi 3D merupakan sebuah konsep yang dapat memberikan visualisasi animasi dengan kedalaman sumbu z. Dengan keunggulan ini, animasi 3D memberikan visualisasi yang lebih dibandingkan konsep animasi 2D linear. Animasi 3D telah menjadi andalan utama dalam hiburan, ilmiah dan menjadi bagian integral dari industri lain yang mungkin pada awalnya tidak bermanfaat. bidang seperti kedokteran, arsitektur, hukum, dan bahkan forensik sekarang menggunakan animasi 3D. [1]

3 dimensi ini tidak hanya memiliki tinggi dan lebar, melainkan juga memiliki volume atau kedalaman (*height, width, depth*). Objek 3 dimensi bisa berputar dan bergerak layaknya objek aslinya. Tampilannya seolah-olah nyata dan hidup. Animasi 3 dimensi secara keseluruhan dikerjakan menggunakan bantuan komputer. Software 3 dimensi yang populer dimasyarakat sangatlah banyak seperti Cinema 4D, Maya, Daz-Studio, Blender. Salah satu software yang paling sering digunakan adalah Blender karena software ini memiliki sifat open source, blender merupakan software pengolahan 3 dimensi dan animasi yang bisa dijalankan di Windows, Mac, dan Linux.

3D modeling dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan produk, sebelum masuk ke proses produksi biasanya perusahaan akan membuat desain prototipenya terlebih dahulu. Namun untuk mendapatkan gambaran yang realistis, desain 2D jelas tidak mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut.

Dengan desain 3D, desainer produk dapat mendemonstrasikan bentuk, ukuran, dan spesifikasi produk yang akan dibuat. Dari sini perusahaan dapat mengevaluasi beberapa hal penting seperti detail produk, biaya produksi hingga konsep perancangan produknya.

Ketika pandemi COVID-19 banyak perusahaan memilih untuk pindah ke ruang virtual, eCommerce menjadi jalur utama di mana perusahaan dapat menjual dan berkomunikasi dengan pelanggan mereka. Bersamaan dengan meningkatnya eCommerce yang sangat pesat, persaingan di antara toko online semakin ketat, membuat perusahaan mencari cara baru untuk membedakan diri mereka sendiri dan menggunakan teknik pemasaran kreatif, seperti iklan 3D.

Iklan 3D membawa pemasaran ke tingkat berikutnya yang lebih interaktif. Iklan animasi telah memengaruhi konteks yang lebih luas dari perubahan teknologi dan industri dalam produksi massal dan praktik budaya pemasaran dan promosi barang. [2]

Pada penelitian ini penulis membuat 3D model produk minuman "KOPINYA UWAIS", menggunakan teknik primitive modeling untuk mendapatkan hasil yang berkualitas dan menyerupai bentuk aslinya sehingga 3D model produk minuman "KOPINYA UWAIS" dapat di gunakan untuk e-advertising.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penulis, maka terdapat suatu rumusan masalah mengenai bagaimana cara pembuatan 3D produk "KOPINYA UWAIS" dengan menggunakan teknik primitive modeling, untuk memvisualisasikan produk secara digital, sehingga produk dapat di gunakan untuk e-advertising.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu:

1. Objek ini menggunakan Konsep 3D
2. Proses pembuatan animasi menggunakan teknik Primitive modeling
3. Proses pembuatan ini menggunakan software Blender

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan konsep 3D pada produk "KOPINYA UWAIS"
2. Menerapkan teknik primitive modeling dalam pembuatan model 3D "KOPINYA UWAIS"

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang artinya peneliti mengumpulkan informasi dan data yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi. Penelitian dijelaskan dengan mendapatkan data-data yang diperlukan sesuai kebutuhan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan dan pencarian data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1.5.1.1 Metode Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan observasi dengan pencarian serta pengamatan terhadap beberapa video iklan animasi 3D dan melakukan observasi pada objek yang akan di buat, produk "KOPINYA UWAIS" akan di jadikan sebagai referensi dalam pembuatan model 3D "KOPINYA UWAIS".

1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Dalam metode studi Pustaka ini merupakan proses pengumpulan bahanbahan referensi yang bersumber dari artikel, makalah, jurnal, e-book, buku dan melalui media daring atau online terpercaya dan valid yang berhubungan dengan pembuatan 3D model dan teknik primitive modeling.

1.5.1.3 Wawancara

Mengadakan tanya jawab langsung dengan Alvi Yudhitarini sebagai owner of Kopinya Uwais untuk memperoleh data lengkap sebagai bahan Analisa dan penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

Penulis menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

1.5.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisis kebutuhan fungsional apa saja yang dapat mendukung proses produksi objek 3D.

1.5.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis kebutuhan non fungsional apa saja yang mendukung proses produksi objek 3D.

1.5.2.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam pembuatan objek 3D menggunakan tahapan sebagai berikut:

1. Pra Produksi
Pra produksi merupakan tahap awal membuat objek 3D yang meliputi ide sampai pengumpulan data.
2. Produksi
Tahap prduksi merupakan tahapan lanjutan dan implementasi dari tahap pra produksi yang meliputi modeling sampai lighting.
3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir dari rancangan pembuatan objek yang meliputi tahapan rendering sampai final rendering.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis gunakan mengikuti petunjuk dan aturan yang berlaku di Universitas Amikom Yogyakarta, penulisan laporan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini meliputi pembahasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori yang mendukung dalam pembuatan dan perancangan model 3D berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku dan literatur daring ataupun media cetak yang terpercaya dan valid. Fungsi dalam bab ini sebagai referensi dalam pengembangan penulis untuk melakukan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini membahas tentang alat-alat dan bahan yang digunakan serta alur penelitian. Melakukan perancangan yang hasilnya akan menjadi implementasi pada penelitian pembuatan model 3D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang langkah atau proses pada pembuatan dan hasil perancangan dari pengujian teknik dalam penelitian dan pembahasan hasil dari implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah tahap penutupan dari penulisan skripsi. Berisi tentang kesimpulan pembuatan model 3D menggunakan Teknik primitive modeling yang berkaitan dengan analisa ataupun optimalisasi teknik berdasarkan dari

penjelasan pada bab-bab sebelumnya dan saran yang diberikan oleh penulis agar dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang referensi-referensi yang telah digunakan penulis sebagai bahan literatur dan acuan yang mendukung penelitian selama pembuatan skripsi.

