

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Era modern saat ini, Perkembangan dunia animasi sangatlah pesat, khususnya pada animasi tiga dimensi (3D). Industri animasi tiga dimensi sangat pesat perkembangannya, Perkembangan animasi 3D dipicu oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih, Hal ini dapat menjadi salah satu sub-sektor ekonomi kreatif, dengan menerapkan metode-metode modeling dari yang simple hingga kompleks. Salah satu metode yang di gunakan adalah Teknik primitive modeling yang memungkinkan pembuatan 3D modeling dengan mudah dan efisien. Di indoneisa animasi 3D merupakan salah satu sub-sektor ekonomi kreatif dan mengalami perkembangan sangat pesat. Hal ini dapat di lihat dari banyaknya produk film animasi 3D yang berkualitas buatan Indonesia di berbagai media dan stasiun televisi nasional. Selain film, 3D animasi juga banyak di jadikan iklan sebuah produk[1].

Pada media promosi berupa visual/audio memiliki keunggulan dalam kombinasi antara gambar dan suara yang bersifat dinamis, sehingga dapat menarik perhatian, lebih prestisius dibanding media lain, isi dimuat lebih banyak dan lengkap, serta berisi macam tipe informasi berupa teksa, gambar/foto, suara/musik, dan animasi. Saat ini video promosi yang di buat menggunakan animasi 3D cukup diminati, karena jika di implementasikan dengan tepat maka akan mempermudah konsumen untuk menangkap pesan yang akan disampaikan dalam konten tersebut[2].

Frenz Home di dirikan oleh Wanda Zulkodar pada tanggal 17 april 2021, dan merupakan salah satu café Lampung Tengah, yang bergerak pada industri minuman dengan mengusung konsep café yang nyaman dengan menyediakan beberapa minuman.

No Brand merupakan salah satu produk Frenz Home yang bergerak di bidang minuman yang berbahan dasar kopi, permasalahan Kopi No Brand tidak adanya media informasi yang berbentuk visual, oleh karenanya peneliti bermaksud untuk membuat iklan animasi 3D guna memvisualkan sebuah produk. iklan ini membutuhkan animasi 3D karena adanya adegan yang tidak bisa di live shot kan.

3D modelling merupakan hasil dari proses secara matematika yang membentuk objek 3D, hasil dari proses tersebut adalah apa yang sekarang ini di sebut dengan 3D model atau 3D mesh[3] Modeling dengan menggunakan Teknik primitive mengkombinasikan beberapa bentuk geometris primitive (seperti kotak, bola, cakram,

dan sebagainya) dan memodifikasi bentuk mereka untuk membentuk objek akhir yang diinginkan[3].

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka di buatlah sebuah iklan animasi 3D dengan teknik primitive modeling, supaya dapat memvisualisasikan sebuah produk menjadi iklan, dengan Teknik modeling primitive akan mempermudah dan mempercepat proses modeling, tetapi dengan Teknik polygonal maka hasil dari modeling lebih detail, namun tidak seefisien Teknik primitive modeling[4]

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti merumuskan masalah yaitu: "Bagaimana implemetasi Teknik 3D modeling primitive pada iklan COFFE NO BRAND".

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada studi ini hanya mencakup proses teknik Primitive modeling pada iklan dan menganimasikan sesuai skenario pada iklan COFFE NO BRAND.

1. Dalam pembuatan animasi 3D pada iklan "Coffe No Brand", software yang di gunakan adalah Blender, Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro CC 2019.
2. Penelitian di lakukan pada Frenz.home Jalan Raya Reno Basuki, Kec. Rumbia, Kab. Lampung Tengah. Lampung (34154).
3. Hasil dari penelitian ini berupa video.
4. Iklan ditayangkan di Instagram.
5. Durasi iklan 40 detik.
6. Render video menggunakan resolusi 1080p dengan 60fps dengan format mp4.
7. Penelitian ini berhenti sampai evaluasi.
8. Teknik 3D yang di gunakan hanya menggunakan modeling primitive.

## **1.4 Tujuan Penelittian**

Berdasarkan permasalahan di atas tujuan peneitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan modeling objek pada iklan kopi dengan menggunakan Teknik modeling primitive.
2. Memberikan wawasan dalam menggunakan Teknik modeling primitive.
3. Menghasilkan iklan kopi no brand.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun dengan di adakan penelitian ini penulis mengharapkan manfaat yang bisa di ambil di dalamnya diantaranya:

1. Sebagai bekal penulis ke dunia kerja dan mengetahui proses produksi iklan animasi 3D agar dapat di terapkan dalam dunia kerja.
2. Sebagai refrensi pembaca terhadap penerapan Teknik modeling primitive dalam animasi 3D.
3. Hasil penelitian ini di harapkan bisa menarik minat bagi masyarakat, baik dari minat produk dan minat untuk belajar animasi 3D.
4. Sebagai penerapan penulis mengeneai ilmu pengetahuan tentang animasi 3D yang di peroleh selama kuliah.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan berisis urutan-urutan penulisan agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk di mengerti dan mendapatkan manfaat dari tulisan ini, Adapun uraian singkat menegnai isi tulisan ini adalah:

### **1.6.1 BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan bab yang berisikan gambaran umum dari permasalahan yang akan di bahas. Dalam pendahuluan ini berisikan lima sub bab antara lain latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan Pustaka ini menjelaskan tentang pengertian dan devinisi yang di ambil melalui studi literatur dan teori yang terkait.

### **1.6.3 BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi uraian tentang metode penelitian yang dinama membahas objek penelitian, alur penelitian, serta alat dan bahan yang digunakan selama proses penelitian.

### **1.6.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menjabarkan tentang hasil implementasi Teknik 3D modeling pada pembuatan iklan Coffee No Brand.

### **1.6.5 BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari penerapan Teknik 3D modeling pada objek ini di buat.

