

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi 3D kini menjadi salah satu pilihan unggulan para pegiat visual, karena teknologi 3D dapat menggambarkan objek sangat mirip, dengan objek sesungguhnya. Proses pembuatan objek 3 Dimensi yang akan dituangkan dalam bentuk visual secara nyata, baik bentuk, tekstur dan ukuran objek, disebut dengan *3D Modelling*. Dengan menggunakan perangkat lunak dan teknik khusus dalam komputer grafis, untuk menghasilkan representasi visual secara digital dari suatu objek 3D [1]. *3D Modelling* akan menghasilkan produk yang dinamakan 3D Model. Tidak hanya ditampilkan secara 3D, keluaran ini juga dapat ditampilkan 3D Model. Tidak hanya ditampilkan secara 3D, keluaran ini juga dapat ditampilkan dalam bentuk 2D. Tujuan dari *3D Modelling* ini, untuk memberikan representasi sebuah obyek dalam bentuk visual, sehingga terlihat hidup. Ada beberapa proses lanjutan setelah *3D Modelling*, yaitu *texturing*, simulasi 3D, pemberian *lightning* dan yang terakhir adalah *rendering*. Tahap *rendering*, merupakan tahap menghasilkan produk akhir, dalam bentuk video *live shoot* agar video tidak terlihat stagnan yang dimana digabungkan menjadi satu kesatuan dengan teknik *compositing*. Skripsi ini, akan membahas tentang pembuatan video produk sebagai media promosi, yang marak di era kini. Video produk ini akan menggunakan teknologi 3 Dimensi, karena dapat mempermudah menyampaikan detail produk ke konsumen secara visual[2].

Tujuan penulis ini yaitu merekayasa sebuah video animasi 3D untuk menjelaskan produk Deecatch. Sebuah produk otomotif yang membutuhkan visualisasi animasi untuk media promosi atau *branding*. Produk Deecatch sendiri bergerak dalam bidang kostumisasi produk otomotif berupa *body kit*, *body work*, *custom lamp*, *body painting* hingga *wire-tuck*. Produk tersebut memiliki beberapa desain yang membutuhkan visualisasi dengan animasi. Desain yang dimaksud berasal dari permintaan konsumen. Dengan adanya animasi 3D yang dibuat oleh penulis akan membantu ilustrasi produk Deecatch. Ilustrasi juga akan diberikan

penulis kepada pemilik *brand* tersebut sebagai media promosi usaha.

Penelitian ini akan membahas teknik animasi 3 Dimensi yang dikombinasikan dengan *motion graphic*. Teknik *motion graphic* digunakan untuk membantu penyampaian jenis produk Deecatch serta membantu promosi produk. Dengan demikian penelitian ini akan diharapkan bisa menyampaikan berbagai visual atau *prototipe* produk Deecatch. Selain itu juga dapat digunakan oleh pemilik produk Deecatch sebagai media promosi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dituliskan sebelumnya, dapat ditemukan sebuah permasalahan yaitu : “Bagaimana cara merancang dan membuat animasi iklan berbasis 3D dan dikombinasikan dengan *Motion Graphic*?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yaitu :

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 3 dimensi.
2. Kombinasi jenis animasi yang digunakan adalah *Motion Graphic*.
3. Apa yang diuji dari penelitian ini adalah teknik pembuatan animasinya.
4. Target durasi untuk *short animation* ini adalah kurang dari 1 menit.
5. Target yang akan menguji ialah mahasiswa multimedia, komunitas multimedia, dan Dosen multimedia Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.
7. Software yang digunakan peneliti untuk membuat *motion graphic* adalah *After Effect CC 2022*.
8. Software yang digunakan peneliti untuk membuat animasi 3 dimensi adalah Autodesk Maya 2020.
9. Software yang digunakan peneliti untuk melakukan proses *compositing* adalah Adobe Premiere CC 2022.
10. Strategi manajemen promosi yang akan dibahas hanya bagaimana efektivitas iklan menggunakan animasi 3 dimensi. Hal ini dilakukan dengan evaluasi

kuesioner kepada target penelitian.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah :

1. Adanya kebutuhan visualisasi produk oleh pemilik usaha Deecatch berupa animasi 3D.
2. Membuat iklan animasi 3D Deecatch yang akan digunakan oleh pemilik usaha sebagai media promosi.
3. Membuat iklan animasi 3D produk Deecatch berupa *body kit body work*, sesuai kebutuhan pemilik usaha.
4. Pembuatan Iklan 3D Deecatch akan dipublikasikan secara online melalui sosial media Youtube, Instagram atau berbagai media sosial lainnya sesuai keputusan pemilik usaha.

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan sebuah video animasi sebagai promosi Deecatch yang dapat digunakan iklan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi ilmu dan pemahaman lebih lanjut mengenai bagaimana merancang dan membuat sebuah animasi, serta dapat menjadi media promosi atau iklan produk dari Deecatch itu sendiri.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengembangan animasi 3 dimensi Deecatch dan manajemen promosi diuraikan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengambilan Data

Metode ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang ada seperti internet dan jurnal untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan animasi 3D, *Motion Graphic* dan strategi manajemen promosi.

1.6.2 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa iklan animasi 3D yang dapat dijadikan referensi, serta melakukan pengamatan pada produk Deecatch agar animasi yang dibuat terlihat natural

1.6.3 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan dalam proses pembuatan iklan animasi dan teknik – teknik yang dapat diterapkan.

1.6.4 Metode Produksi

Selanjutnya setelah semua yang didapat dari proses analisis dikumpulkan, dilakukan tahapan perancangan yang mengadaptasi dari proses pra-produksi, produksi dan pasca-produksi animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, tulisan disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI, bab ini berisi tentang teori – teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung penulisan penelitian ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN, bab ini berisi tentang alur perencanaan sistem dan spesifikasi alat yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, pada bab ini berisi tentang

implementasi, tahapan produksi, dan hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP, bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis untuk mengembangkan teknik dalam pembuatan animasi.

DAFTAR PUSTAKA, Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber – sumber literatur yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.

