

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerapan animasi 3D untuk media promosi dan informasi dibutuhkan keterampilan *modelling* dan animasi. *Modelling* adalah proses pembuatan model dan atau *assets* 3D, sedangkan animasi adalah proses menggerakkan objek baik karakter maupun non karakter. Dalam perancangan media promosi dan informasi dengan penerapan animasi 3D memiliki kelebihan pengambilan *angle* kamera yang sulit diterjemahkan dengan teks dan gambar, dan model serta *assets* dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan.

Animasi 3D digunakan dalam perancangan media promosi dan informasi karena memiliki fleksibilitas dalam penerapannya, dan digunakan untuk merepresentasikan dan atau memvisualkan peternakan domba yang masih dalam perancangan dan atau *blueprint* serta beberapa teknologi yang digunakan yang masih dalam tahap penelitian. Bangunan dari peternakan domba yang dibuat berupa kandang panggung, dan kandang umbaran. Untuk teknologi yang digunakan berupa timbangan digital, *dashboard* monitoring, kalung RFID, dan RFID *Mobile*.

Dikarenakan bangunan dari peternakan domba, dan teknologi yang digunakan masih dalam penelitian maka penulis mengimplementasikan animasi 3D. Tujuan menggunakan animasi 3D pada perancangan media promosi dan informasi peternakan domba adalah agar dapat memvisualkan bangunan peternakan domba dan teknologi yang mendukung di peternakan tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, peneliti mengambil judul penelitian berupa “perancangan media promosi dan informasi peternakan domba pada PT Sembada Sinergi Indonesia dengan penerapan animasi 3D”. Penelitian ini diharapkan agar bermanfaat bagi pembaca, bagi perusahaan, dan bagi peneliti dalam perkembangan serta pemanfaatan multimedia sebagai media promosi dan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini ada “Bagaimana merancang media promosi dan informasi peternakan domba pada PT Sembada Sinergi Indonesia dengan penerapan animasi 3D”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam melakukan penelitian terkait “Perancangan Media Promosi dan Informasi Pada Peternakan Domba PT Sembada Sinergi Indonesia Dengan Penerapan Animasi 3 Dimensi”, sebagai berikut:

1. Studi kasus di PT Sembada Sinergi Indonesia.
2. Proses produksi dilakukan bersama tim *creative* PT Stechoq Robotika Indonesia.
3. Durasi dari video *output* 2,40 menit dengan penerapan animasi 3D dan teknik *live shoot*.
4. Penelitian ini mencakup pada *modelling* kandang panggung, dan kandang umbaran.
5. Penelitian ini mencakup pada pembuatan animasi penggunaan prototipe *automatic sheep feeder*, penggunaan Kalung RFID dan RFID *Mobile*, dan penggunaan Timbangan Digital.
6. *Software modelling* dan animasi menggunakan Autodesk Maya 2023.
7. *Character* 3D menggunakan CG Tarian Ray.
8. Penelitian berakhir setelah produk diserahkan kepada obyek penelitian.
9. Isi dari perancangan media promosi dan informasi adalah dokumentasi proses dan pelaksanaan magang bidang riset peternakan PT Stechoq Robotika Indonesia dengan PT Sembada Sinergi Indonesia, model 3D bangunan kandang umbaran dan kandang panggung, kalung RFID dan RFID mobile, prototipe *automatic sheep feeder*, dan timbangan digital, dan simulasi penggunaan timbangan digital, kalung RFID dan RFID *mobile*, dan prototipe *automatic sheep feeder*.
10. Pengujian dilakukan kepada mahasiswa teknologi Informasi dari Universitas AMIKOM Yogyakarta, mahasiswa dan mentor magang

MSIB batch tiga dari PT Stechoq Robotika Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang dibagi menjadi tiga kriteria yaitu :

1.4.1. Tujuan Operasional

Tujuan operasional dari penelitian ini, yaitu untuk merancang media promosi dan informasi peternakan domba pada PT Sembada Sinergi Indonesia dengan penerapan animasi 3D.

1.4.2. Tujuan Fungsional

Tujuan fungsional dari penelitian ini, yaitu agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh PT Sembada Sinergi Indonesia dan PT Stechoq Robotika Indonesia sebagai media tambahan untuk memperkuat visualisasi produk dan atau jasa yang sulit diterjemahkan dengan teks dan gambar untuk media promosi dan informasi.

1.4.3. Tujuan Individu

Tujuan individu dari penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan dan menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, dan merancang media promosi dan informasi peternakan domba pada PT Sembada Sinergi Indonesia dengan penerapan animasi 3D sehingga penelitian ini dapat digunakan untuk menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata satu Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1. Bagi Perusahaan

Manfaat penelitian bagi perusahaan, yaitu dapat memperkuat visualisasi produk dan atau jasa yang sulit diterjemahkan dengan teks dan gambar. Serta mendukung perkembangan ilmu pengetahuan, dan kreator digital untuk selalu meningkatkan kualitas dan *value* yang divisualisasikan.

1.5.2. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti, yaitu sebagai penerapan dan evaluasi ilmu yang telah didapatkan selama menempuh Pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta serta menambah portofolio peneliti.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dan perancangan karya tulis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian tentang perancangan media promosi dan informasi peternakan domba pada PT Sembada Sinergi Indonesia dengan penerapan animasi 3D telah disesuaikan berdasarkan pengamatan, dan wawancara. Untuk mendukung keakuratan dalam melakukan penelitian, peneliti mengambil beberapa metode, yaitu :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendukung keakuratan data dan informasi, yaitu :

1. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada Direktur PT Sembada Sinergi Indonesia yaitu bapak Destarafi Perdana, untuk mendapatkan informasi mengenai peternakan domba sebagai bahan penelitian.

2. Metode Observasi

Metode observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mencari referensi dan atau contoh video media promosi dan informasi yang serupa dan atau mendekati segala informasi pada objek penelitian melalui youtube, dan instagram.

1.6.2. Metode Analisis

Dalam penelitian ini, metode analisis yang digunakan adalah metode kualitatif yang menganalisa kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari perancangan media promosi dan informasi peternakan domba dengan penerapan animasi 3D dengan menggunakan kebutuhan sistem secara fungsional dan non-fungsional.

1.6.3. Metode Produksi

Proses perancangan media promosi dan informasi terbagi menjadi tiga tahapan yaitu, tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca-produksi.

1.6.4. Metode Evaluasi

Metode evaluasi yang digunakan meliputi kesesuaian informasi yang disampaikan dalam video media promosi dan informasi. Untuk menguji validitas konten tersebut, pengujian dilakukan dengan melibatkan objek di bidang animasi dan pakar dibidang media, seperti mentor, dan dosen. Hasil dari pengujian terhadap pakar multimedia, dan mentor adalah berupa kuesioner hasil *review* dari penelitian mengenai perancangan media promosi dan informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan lebih terarah terhadap latar belakang penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya dan sesuai dengan petunjuk penulisan laporan yang berflakuk di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Atas dasar tersebut, peneliti membagi skripsi ini menjadi lima bab, dengan ringkasan tentang isi setiap bab. Struktur penulisan skripsi pada bagian ini, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan tentang Objek Penelitian dan hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN, berisi gambaran umum objek penelitian, dan pengumpulan data berdasarkan wawancara, observasi, analisa, dan aspek produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, akan menguraikan mengenai hasil dan proses pembuatan media promosi dan informasi mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V KESIMPULAN, merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran.