

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Efek visual adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan setiap gambaran yang dibuat, diubah, atau ditingkatkan untuk film atau media bergerak lainnya yang tidak dapat dicapai selama pengambilan gambar *live-action*. Alasan untuk menggunakan *visual effect*, Ketika tidak ada cara praktis sama sekali untuk merekam adegan yang dijelaskan dalam naskah atau yang diperlukan oleh sutradara.[1]

'*Sims*' singkatan dari 'simulasi', aspek yang sangat penting dan berkembang pesat dalam CGI untuk membuat animasi. Sim adalah sebuah simulasi komputer dari beberapa fenomena natural, sebagai berat dan *gravity*. [2]

Otto Kleppner, seorang ahli periklanan terkenal. Dalam bukunya yang berjudul *Advertising Procedure*, dituliskna bahwa istilah *advertising* berasal dari bahasa latin yaitu *ad-vere* yang berarti mengoprasikan pikiran dan gagasan kepada pihak lain. Jadi pengertian seperti ini sebenarnya tidak ada ubahnya dengan pengertian komunikasi sebagaimana halnya dalam ilmu komunikasi [3].

Dengan landasan informasi sebelumnya, penelitian ini mengusung gagasan untuk mengembangkan aset simulasi air sebagai elemen utama dalam video iklan produk minuman Scientea's. Pada fokus utama penelitian ini, peneliti akan menjelaskan dan memperluas simulasi air tersebut dengan penambahan visual effect yang menarik. Penggunaan simulasi air dalam konteks ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan elemen visual yang menarik, tetapi juga untuk memberikan dimensi baru pada iklan produk. Simulasi air diharapkan dapat memberikan sentuhan realisme yang lebih tinggi, menciptakan pengalaman visual yang lebih mendalam bagi pemirsa dan menggugah minat mereka terhadap produk. Penelitian ini diharuskan menggunakan teknik simulasi karena yang kita ketahui untuk melakukan *live shoot* seperti Air akan sangatlah susah dan sangat terbatas, maka dengan teknik simulasi air ini akan lebih memudahkan dalam mengatur air

itu sendiri.

## 1.2 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka skripsi ini membataskan ruang lingkup penelitian yaitu:

1. Teknik yang digunakan yaitu *Fluid Simulation*,
2. Asset berbentuk 3D,
3. Pengerjaan simulasi ini menggunakan software *Blender* dan *Adobe After Effect*,
4. Uji kelayakan video iklan terdiri dari Masyarakat umum dan Ahli Multimedia

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti di 1.1, Peneliti merumuskan masalah "Bagaimana cara mengimplementasikan simulasi 3D air secara efektif untuk menciptakan asset iklan yang menarik dan mempromosikan produk Scientea's dengan baik?"

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang dapat dicapai dalam menyusun penelitian ini adalah

1. Untuk melihat bagaimana teknik simulasi ini digunakan dalam iklan Scientea's
2. Untuk mempelajari metode simulasi yang digunakan dalam video iklan Scientea's dan menilai sejauh mana metode ini dapat memberikan aspek dan kreatif pada video iklan tersebut
3. Sebagai sarana media untuk menyampaikan pesan yang tidak dapat dilakukan dengan melakukan teknik *live shoot*

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan adanya manfaat sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat bagi peneliti selanjutnya

1. Sebagai media pembelajaran pengetahuan bagi peneliti selanjutnya pada bidang Animasi 3D, khususnya dalam penggunaan teknik *fluid simulation*.
2. Mampu menerapkan teknik fluid simulasi dengan baik

### 1.5.2 Bagi objek penelitian

1. Mampu menyampaikan sensasi kesegaran kepada penonton
2. Mampu menjadi media promosi agar bisa dikenal oleh masyarakat luas terutama masyarakat kota.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam proses penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik metode untuk memperoleh data atau informasi untuk mendukung proses penelitian. Metode tersebut antara lain:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini melibatkan sejumlah metode pengumpulan data yang beragam guna memastikan akurasi dan kedalaman informasi. Beberapa metode yang digunakan termasuk [4]:

#### 1.6.1.1 Metode Observasi

suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang sistematis terhadap objek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung.

(1988), antara lain: mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain-lain.

#### 1.6.1.2 Metode Dokumentasi

Dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Keuntungan menggunakan dokumentasi ialah biayanya relative murah, waktu dan tenaga lebih efisien. Sedangkan kelemahannya ialah data

yang diambil dari dokumen cenderung sudah lama, dan kalau ada yang salah cetak maka peneliti ikut salah pula mengambil datanya.

### **1.6.2 Metode Analisis Kebutuhan**

Dalam konteks metode analisis kebutuhan ini penulis menggunakan metode analisis kebutuhan sistem untuk mempermudah analisis sistem dalam menentukan keseluruhan kebutuhan secara lengkap, maka analisis membagi kebutuhan sistem kedalam dua jenis. Jenis pertama adalah kebutuhan fungsional dan jenis kedua adalah kebutuhan nonfungsional.[5]

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Terdapat tiga tahapan dalam memproduksi sistem multimedia komersial, misalnya iklan televisi, profil perusahaan, atau situs web perusahaan, yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Masing masing tahapan mempengaruhi secara dramatis terhadap biaya dan kualitas.[6]

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk menjaga laporan agar lebih terstruktur dan tetap terarah kepada permasalahan, maka penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **I. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan masalah, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan pada penelitian.

### **II. BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab 2 ini berisi Studi Pustaka, dan Dasar-dasar teori berisi

uraian teori-teori yang berhubungan pada penelitian.

### III. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai perancangan simulasi air pada video iklan Scientea's

### IV. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis menjelaskan tentang proses pembuatan dan penerapan teknik *fluid simulasi* dan compositing pada video iklan Scientea's, pasca produksi, hingga proses rendering.

### V. BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran untuk penelitian implementasi teknik fluid simulation dan compositing pada pembuatan video iklan Scientea's.

