

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media informasi adalah sarana untuk menyampaikan informasi secara cepat kepada audien tanpa mengurangi informasi yang disampaikan. Pada era perkembangan teknologi seperti saat ini, masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi setiap saat baik melalui media cetak, televisi, maupun internet [1].

Animasi merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Animasi banyak digunakan untuk menyampaikan konten seperti iklan, pengumuman, materi pembelajaran dan lainnya. Perpaduan suara, gambar, audio dan video dapat meningkatkan ketertarikan audiens untuk mengetahui dan memahami secara jelas informasi yang disampaikan melalui animasi yang dilihat dan didengar. Dunia usaha khususnya telah banyak memanfaatkan animasi untuk menginformasikan produk yang dimiliki dan dipasarkan kepada masyarakat, sehingga memudahkan dunia usaha untuk meningkatkan income dari produk yang diproduksinya. Selain itu, dunia pendidikan juga telah banyak mengembangkan animasi untuk mentransfer materi-materi ajar kepada publik agar materi-materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami [2].

Dalam perkembangannya saat ini Gambar 3-dimensi atau biasa disebut dengan 3D sudah sangat pesat. Grafik 3D merupakan perkembangan dari grafik 2D yaitu grafik yang berpatokan pada dua titik yang menentukan panjang dan lebar dari suatu objek berkembang menjadi bentuk 3D, yaitu memiliki patokan pada tiga titik yang menentukan panjang, lebar dan tinggi dari suatu objek [3].

Video juga sangat membantu penyampaian informasi ketika elemen multimedia yang lain kurang berhasil. Video merupakan metode yang cerdas untuk mengirimkan multimedia kepada audien yang melihat di televisi ataupun internet [1].

Iklan menurut Rhenald Kasali (2000) ialah pesan dari produk, Jasa atau ide yang disampaikan kepada masyarakat melalui suatu media yang diarahkan untuk menarik konsumen [4].

Blender adalah perangkat kreasi 3D yang bersifat gratis dan open source. Blender mendukung seluruh alur kerja 3D seperti modeling, rigging, animasi, simulasi, rendering, compositing dan motion tracking, bahkan pengeditan video dan pembuatan game [2].

Sate Kang Bucin adalah sebuah usaha mikro kecil menengah dalam bidang kuliner yang berpusat di Sumbawa Besar, NTB. Sate Kang Bucin menawarkan berbagai jenis makanan mulai dari sate ayam, sosis bakar, dan pentol bakar dengan berbagai macam saus khas. Hendra Sanjaya (27) selaku pemilik Sate Kang Bucin menggunakan 3d animasi dalam pembuatan sebuah video iklan karena dapat mengilustrasikan produk pada Sate Kang Bucin yang dikemas dalam bentuk video yang nampak nyata dan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang sehingga dapat menarik dan memberikan rasa antusiasme kepada audiens.

Berdasarkan permasalahan tersebut, saya tertarik untuk membantu membuat iklan guna media promosi dan menyajikan laporan perancangan dalam skripsi yang berjudul "PERANCANGAN IKLAN 3D ANIMASI PADA USAHA MIKRO KECIL MENENGAH KULINER SATE KANG BUCIN MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER" yang diharapkan dapat memperluas penyebaran informasi mengenai produk pada Sate Kang Bucin terhadap masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang sebuah video iklan 3D animasi pada usaha mikro kecil menengah kuliner Sate Kang Bucin dengan menggunakan aplikasi blender.

1.3 Batasan Masalah

Agar cakupan dalam Batasan tidak meluas, maka diperlukan batasan – batasan masalah, sehingga hasil yang selanjutnya lebih terarah sesuai dengan tujuan.

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Penelitian ini dilakukan di UMKM kuliner Sate Kang Bucin.
2. Video iklan ditargetkan berdurasi mendekati 30 detik
3. Pembuatan animasi 3D menggunakan Aplikasi Blender
4. Penulis membuat video iklan 3d animasi sesuai dengan permintaan dari pemilik Sate Kang Bucin.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

- a. Membuat video iklan 3D animasi dengan menggunakan aplikasi blender
- b. Membantu usaha mikro kecil menengah kuliner pada Sate Kang Bucin untuk pembuatan video promosi
- c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan program Sarjana I (S1) di program Studi Teknologi Informasi pada Universitas "AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian dibuat oleh penulis, diharapkan dapat memberikan ilmu dan manfaat lebih lanjut mengenai Pembuatan Iklan tiga dimensi Produk makanan. Serta dapat menjadi sebuah referensi ataupun acuan bagi orang-orang yang tertarik membuat sebuah Animasi tiga dimensi.

1.6 Metode Penelitian

Adapun beberapa metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam pembuatan video iklan ,diantaranya :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode awal dalam pembuatan video iklan 3D animasi yaitu metode pengumpulan data, yang dimana ada beberapa metode untuk mengumpulkan data sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode ini merupakan metode yang penting, dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pemilik Sate Kang Bucin untuk mencari informasi terkait perancangan iklan sebagai media promosi.

1.6.1.2 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung di lokasi perusahaan Sate Kang Bucin.

1.6.1.3 Metode Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui internet, buku, jurnal skripsi maupun media penunjang lainnya sebagai referensi.

1.6.2 Metode Analisis

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

1.6.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

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

1.6.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

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

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan video iklan usaha mikro kecil menengah kuliner Sate Kang Bucin dengan menggunakan aplikasi blender. Metode perancangan ini terdiri

dari beberapa tahapan yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

1.6.3.1 Metode Evaluasi

Tahap ini merupakan metode uji coba yang mana hasil pembuatan video iklan sudah dapat kelayakan penayangan di media sosial seperti Youtube dan Instagram dengan melakukan pembuatan kuisioner yang nantinya akan di berikan kepada penonton iklan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan perincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penilitian dan sistematika penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustakan yang bersifat teoritis dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan video iklan dengan menggunakan aplikasi Blender

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi profil objek penelitian, pembahasan mengenai ide cerita, story boar, dan Analisa mengenai pasca pra produksi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas proses tahapan pembuatan iklan sate Kang Bucin, meliputi tahap produksi, pasca produksi, dan implementasi hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir dari penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari topik yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber-sumber data penelitian yang digunakan referensi dalam penyusunan skripsi.

