

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi komputer adalah metode terkini pada menghasilkan serta menciptakan gerakan menggunakan memakai taktik gerakan berhenti dalam keaktifan konvensional. Gerakan animasi atau keaktifan CGI (Simbolisme buatan Animasi) sendiri merupakan interaksi yang digunakan buat menyampaikan gambar atau kegiatan itu sendiri dengan memakai desain animasi. dengan memakai teknik ini, kegiatan selanjutnya lebih terkontrol dari pada memakai interaksi manual, contohnya, waktu kita perlu menghasilkan miniatur menggunakan memberi efek gerombolan di suatu titik. konvoi animasi artinya interaksi atau metode yang digunakan buat mengirimkan gambar tidak aktif atau bergerak maju ke dalam satu aktivitas memakai gambaran animasi buat mekanisasi sebagian siklus dalam keaktifan, termasuk pengaturan redup dan cahaya.[1]

Lanting adalah makanan sejenis kerupuk yang terbuat dari singkong berbentuk angka delapan atau bulat mungil mirip cincin, berasal mulanya hanya mempunyai rasa yang gurih serta asin tetapi sekarang mulai muncul aneka rasa mirip asin pedas dan rasa keju. Bahan yang digunakan selain dari singkong sebagai bahan dasar yaitu bumbu dasar mirip bawang, merica, garam serta penyedap rasa, serta pewarna kuliner yang digunakan buat jenis lanting putih serta merah. Lanting dijadikan menjadi kuliner ciri spesial dari kebumen menggunakan beberapa macam yaitu berbentuk bundar, serta terdapat juga yang berbentuk angka 8.

Teknik animasi personal komputer suatu proses atau teknologi yang digunakan buat membentuk gambar tidak aktif atau bergerak maju dalam animasi dengan memakai grafik komputer buat mengotomatiskan beberapa proses dalam animasi, termasuk warna gelap dan terperinci. pada animasi personal komputer, intervensi artis animasi atau animator mutlak

diperlukan. Objek tersebut digerakan sedikit demi sedikit di setiap frame, menciptakan delusi pergerakan saat serangkaian frame tadi dimainkan secara berurutan berkelanjutan. Teknik tersebut digunakan dalam pembuatan taburan bumbu lanting serta pembuatan animasi lanting karena memiliki kedalaman gambar yang cukup baik.[2]

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dari pemilik produk tempat peneliti riset adalah adanya gangguan kekurangan promosi sebuah produk sebuah iklan digital yang kurang bisa membuat pembeli produk sehingga penjualan kurang optimal dalam pemasaran. Oleh karena itu, Penulisan dalam skripsi ini lebih memfokuskan dalam iklan tersebut akan menampilkan kelebihan yang dimiliki oleh produk lanting melalui adegan simulasi dan animasi yang dibuat melalui teknik animasi komputer. Pembuatan tugas akhir ini mengangkat tema, PERENCANAAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 3D PRODUK "LANTING" MENGGUNAKAN SOFTWARE AUTODESK MAYA

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pembuatan dan Pembuatan iklan animasi 3D produk "Lanting" dengan menggunakan Teknik Animasi komputer sebagai iklan produk makanan lanting?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan aplikasi Autodesk maya, Adobe Premiere, Adobe Photoshop, dikarenakan aplikasi ini digunakan untuk membantu jalan pembuatan iklan animasi yang dapat bergerak sesuai dengan kebutuhan dalam membuat iklan.
2. Aspek iklan animasi 3D lanting akan berperan dalam simulasi

lanting yang ditaburkan bumbu - bumbu lanting.

3. Peran penting iklan animasi 3D untuk simulasi bumbu – bumbu lanting yang akan terlihat lebih jelas dan gerakan animasi pada lanting.
4. Yang akan diuji pada penelitian ini adalah faktor animasi dan simulasi.
5. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa video iklan animasi 3D.
6. Hasil Perancangan hanya berupa Video berformat mp4, beresolusi 1080p, dan hanya berdurasi kurang lebih 30 detik.
7. Perancangan target penayangan yang dilakukan untuk iklan animasi ini yaitu lewat youtube.
8. Perancangan target pasar ini merangkul semua orang dari muda dan tua, untuk menunjukkan serta melestarikan makan khas tradisional daerah tersebut.
9. Teknik yang akan digunakan pada pembuatan menggunakan teknik animasi komputer.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui pembuatan iklan “Lanting” menggunakan teknik animasi komputer.
2. Mengetahui bagaimana membuat iklan 3D “lanting” menggunakan perangkat lunak Autodesk Maya.
3. Mengimplementasikan iklan animasi 3D produk “Lanting” untuk mempromosikan makanan khas Kebumen.
4. Mengetahui penggunaan teknik Animasi Komputer dalam pembuatan iklan animasi 3D produk Lanting.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Membangun kepercayaan pada animasi memiliki kekuatan

tersendiri dalam promosi, dimana keberadaan video iklan ini dapat dengan mudah terhadap produk tersebut.

2. Iklan produk ini akan merasa terhibur atau terpenuhi rasa ingin tahunya akan informasi yang disajikan oleh video iklan ini.
3. Menyampaikan pesan dari produk sebagai sarana penyampaian ide atau gagasan sekaligus melakukan branding, iklan video yang salah satu saran yang dapat melakukan dengan baik.
4. Menjelaskan iklan produk dengan lebih jelas dan lebih rinci, dengan menggunakan iklan video dalam waktu kurang lebih 30 Detik dalam iklan video.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pada metode penelitian akan menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan mulai dari proses pengumpulan data, proses dokumentasi, proses analisis, proses perancangan, proses pengembangan dan evaluasi. Adapun penjelasan dari setiap tahapan sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Metode observasi digunakan untuk mendapatkan Teknik dan juga konsep dari iklan animasi 3D. Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan suatu objek dengan sistematika yang diselidiki.

1.6.2 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek. Metode ini digunakan untuk mendapatkan dokumen yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

1.6.3 Metode Analisis

Untuk menerangkan kebutuhan informasi dan pemanfaatan animasi 3D di bidang kuliner untuk makan ringan lanting.

1.6.4 Metode Perancangan

Untuk bagian ini, penulis menggunakan model pra produksi untuk

mengidentifikasi masalah ataupun kebutuhan. Pra Produksi merupakan tindakan awal dalam pembuatan suatu proyek film atau iklan. Dipilihnya metode ini dikarenakan cocok dengan hasil akhir dari penelitian ini, adalah iklan 3D.

1.6.5 Metode Pengembangan

Pada anasir ini penelitian hendak menguraikan tentang langkah-langkah perencanaan dan pembuatan iklan 3D dengan melanjutkan proses pra produksi yang biasa disebut dengan produksi. Produksi yakni langkah lanjutan dari pra produksi guna membuat menjadi lebih baik Setelah melalui tahapan produksi, selanjutnya melangkah ke arah pasca produksi. Dalam bagian tersebut merupakan akhir dari proses pembuatan iklan ataupun film yang berisi langkah-langkahnya.

1.6.6 Metode Evaluasi

Metode evaluasi pada penelitian ini adalah dengan membandingkan standar video yang ditentukan oleh Google dalam ketentuan serta syarat pengunggahan video di Youtube. Metode evaluasi ini dipakai lantaran penelitian ini iklan 3D "Lanting" hendak diunggah di akun Youtube peneliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian dan Sistematika Penulisan yang merupakan deskripsi umum setiap bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II ini terdiri isi mengenai dasar-dasar teori yang akan digunakan sebagai penunjang penyusunan skripsi ini. Perancangan Iklan Animasi 3D, Definisi-Definisi Naskah Produksi, Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Autodesk maya, Adobe After Effect.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab III ini terdiri dari Konsep Umum, Target Audience, Komunikasi Yang Digunakan, Konsep Desain, Naskah Produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini terdiri dari Tahap Produksi, tahap Pasca Produksi, Pengujian, Pembahasan Hasil. Hasil perancangan yang disajikan dapat analisa kebutuhan, perancangan dan pengembangan, serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V ini terdiri dari kesimpulan dan saran penulisan. Pada bab-bab sebelumnya dan diharapkan berguna dalam penelitian, dari sebuah hasil penelitian yang sudah dikerjakan.

