

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini perkembangan bumper video sangatlah cepat, banyak jenis-jenis baru mulai bermunculan ke publik, salah satunya adalah jenis *3D*, jenis ini terkenal dengan bumper yang terlihat lebih nyata. Tidak jarang konsep fotografi dimasukkan kedalam teknik untuk membuat bumper video, teknik ini disebut *cinematography*. Pembuatan bumper video 2D sudah merupakan hal biasa, perlu adanya permodelan 3D agar membuat objek tersebut terlihat lebih hidup dan menarik. Hasil dari teknik ini akan menghasilkan objek *animatic 3D* yang unik dan menarik untuk ditonton.

Permasalahan yang sering muncul adalah kebanyakan audiens sering melewati bagian bumper. Hal ini menyebabkan nama atau brand perusahaan yang diperkenalkan atau dipromosikan dalam bumper video tidak dilihat sama sekali. Oleh karena itu di butuhkan sebuah bumper video yang menjadi media perkenalan sekaligus promosi yang unik dan menarik agar dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat, dengan tujuan informasi dapat disebar luaskan dengan cepat.

Multimedia adalah salah satu solusi pemecahan masalah di atas, banyak perusahaan-perusahaan atau rumah produksi yang menggunakan multimedia untuk media perkenalan sekaligus promosi. Strategi positioning pada multimedia adalah salah satu solusi. Konsep positioning sebagai dasar

dari strategi pemasaran menjadi dasar yang populer dari pengembangan strategi kreatif. Gagasan umum dari positioning adalah menempatkan sebuah produk untuk mendapatkan posisi yang baik dalam benak konsumen. Promosi yang menarik akan membuat nama perusahaan atau rumah produksi yang bersangkutan akan terkenal dan terngiang di ingatan para audiens. Banyak hal yang dapat dilakukan, salah satunya adalah pembuatan *Video Opening Bumper Logo 3D*.

Dengan melihat adanya peluang, penulis membuat sebuah bumper video sebagai media perkenalan dan promosi. Video ini yang menjadi inti dari pembuatan skripsi berjudul, **“Pembuatan Video Opening Bumper Logo 3D untuk Rumah Produksi “Fit-K Production” Yogyakarta.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat bumper video sebagai media perkenalan dan promosi yang akan membuat audiens teringat akan nama perusahaan atau rumah produksi tersebut.

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penyusunan skrip cerita sesuai dengan tema yang disepakati dengan rumah produksi terkait dengan menggunakan software Celtx.

2. Penyusunan storyboard sesuai dengan skrip yang telah dibuat dengan menggunakan digital drawing.
3. Perancangan *modeling*, animasi, *background*, dan camera. Harus sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat menggunakan *digital drawing*.
4. Editing bumper video dengan menggunakan software Blender dan Adobe Premire Pro.
5. Hasil Akhir yaitu menampilkan Video Opening Bumper Logo dengan durasi kurang lebih 30 detik.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

a. Maksud Penelitian

Adapun maksud yang ingin disampaikan dari penulisan skripsi ini antara lain:

1. Sebagai syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh selama studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

b. Tujuan Penelitian

Tujuan yang disampaikan dalam pembuatan skripsi ini adalah:

1. Sebagai media promosi rumah produksi Fit-K Production.
2. Menginformasikan logo dari rumah produksi Fit-K Production.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat Penelitian ini di antara lain :

1. Sebagai bahan pembelajaran untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk mempelajari *modeling* dan *animating 3D*.
2. Sebagai media pemasaran bagi pihak yang bersangkutan dan sebagai bahan pembelajaran untuk *user* yang ingin lebih mengenal *modeling* dan *animating 3D*.

1.6. Tahapan Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1. Tahapan Pengumpulan Data

a. Tahap Observasi

Tahap ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video-video yang berhubungan dengan *modeling* dan *animating 3D* dan mengamati gaya pengolahan struktur videonya.

b. Tahap Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara narasumber dan pewawancara. Pengumpulan informasi yang dapat digunakan pada saat pembuatan video.

- c. Tahap Dokumentasi.
Membuat laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran.
2. Tahapan Analisis
 - a. Analisa Kebutuhan Sistem.
Meliputi kebutuhan fungsional dan non-fungsional.
 - b. Annlisa Kelayakan Sistem.
Meliputi kelayakan teknologi, operasional dan hukum.
3. Tahapan Perancangan
 - a. Tahap Pra Produksi
Ide cerita/konsep, Script, Storyboard dan Asset.
4. Tahapan Produksi
 - a. Tahap Produksi
Pembuatan desain.
 - b. Tahap Pasca Produksi
Modeling, animating, Compositing dan Rendering.
5. Tahapan Pengujian
Tahap pengujian yang digunakan disesuaikan dengan standar video animasi.

1.7. Sistematika Penulisan

Metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan didasarkan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika

penulisan pada laporan **“Pembuatan Video Opening Bumper Logo 3D untuk Rumah Produksi “Fit-K Production” Yogyakarta”** adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun yang dibahas memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori – teori mengenai: Definisi Animasi, Logo, *Modeling 3D*, dan *Animating 3D*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis system yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dan pembuatan *video opening bumper logo* serta penerapan *modeling dan animating 3D*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang implementasi dari hasil perancangan dan pembuatan *video opening bumper logo 3D* untuk rumah produksi "Fit-K Production". Selain itu juga berisi *screenshot* proses pengerjaannya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap *video opening bumper logo 3D* untuk rumah produksi "Fit-K Production" yang telah dibuat.

