

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Centuris Digital Media (V-GEN), sebuah perusahaan yang bergerak di industri penjualan aksesoris komputer, telah menyadari pentingnya peran visualisasi produk yang tepat dalam strategi periklanan mereka. Dalam lingkungan pasar yang semakin bersaing, presentasi produk yang menarik menjadikan kunci untuk menarik minat konsumen dan membedakan merek dari pesaing. Dengan pembuatan animasi 3D iklan produk TWS VH-S02 diharapkan dapat memberikan media promosi yang dapat meningkatkan ketertarikan konsumen terhadap produk TWS VH-S02[1].

Dalam industri aksesoris komputer, di mana produk seringkali memiliki desain yang unik dan fitur-fitur teknis yang kompleks, kebutuhan akan visualisasi yang akurat sangat penting. Konsumen perlu melihat dengan jelas bagaimana aksesoris tersebut berfungsi dan bagaimana mereka akan terlihat dalam penggunaan sehari-hari. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi animasi 3D menjadi semakin relevan dalam menciptakan visualisasi produk yang menarik dan informatif[2].

Melalui pengembangan proyek ini, CV Centuris Digital Media memiliki kesempatan untuk memanfaatkan keunggulan teknologi animasi 3D dalam meningkatkan keakuratan visualisasi produk dalam periklanan mereka. Dengan bantuan animator 3D dan tim kreatif internal, perusahaan dapat menciptakan representasi visual yang realistis dari aksesoris komputer mereka. Dari gambaran detail produk hingga demonstrasi fitur-fitur khusus, animasi 3D memungkinkan perusahaan untuk memberikan pengalaman visual yang mendalam kepada konsumen potensial[3], terutama karena produk memiliki desain unik dan fitur teknis yang kompleks. Visualisasi yang akurat mengenai tata cara penggunaan dan fungsi sangat berguna dalam menciptakan media promosi yang informatif.

Animasi 3D tidak hanya membuat produk terlihat lebih menarik, tetapi juga memberi ruang bagi kreativitas dalam pemasaran. Dengan visual yang dinamis dan cerita yang engaging, promosi menjadi lebih efektif dibandingkan gambar statis

atau media dua dimensi[4]. Inilah alasan mengapa animasi 3D untuk TWS VH-S02 bukan sekadar alat promosi, tetapi juga strategi untuk memperkuat brand CV. Centuris Digital Media, menarik lebih banyak konsumen, dan meningkatkan penjualan di industri aksesoris komputer dan smartphone.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah pengembangan media promosi berbasis animasi 3D untuk produk TWS VH-S02 yang dapat menampilkan fitur dan desain produk secara menarik dan informatif.

1.3 Batasan Masalah

- a. Ruang lingkup produk terbatas pada aksesoris komputer yang didistribusikan oleh CV. Centuris Digital Media (V-GEN).
- b. Proyek ini hanya berfokus pada pembuatan animasi 3D sebagai media promosi untuk satu jenis produk, yaitu TWS VH-S02.
- c. Durasi dan Format video yaitu MP4, dengan durasi maksimal 60 detik, frame rate 30 fps dan resolusi 1920 x 1080 pixel.
- d. Perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan Blender untuk tahapan perakitan (pembuatan model 3D dan animasi 3D), dan Adobe Premiere Pro untuk tahapan perakitan (compositing).

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah pengembangan media promosi berbasis animasi 3D yang mampu menampilkan desain dan fitur unggulan dari produk TWS VH-S02 secara menarik dan informatif.

1.5 Profil

1.5.1 Profil Mitra Magang IT

CV. CENTURIS DIGITAL MEDIA adalah distributor resmi V-GeN di Yogyakarta yang menyediakan layanan pusat servis, konsultasi teknis, dan penggantian produk untuk berbagai produk V-GEN, seperti memori dan perangkat penyimpanan data. Dengan tim teknisi ahli, perusahaan ini berkomitmen memberikan layanan cepat, efisien, dan berkualitas tinggi untuk memastikan kepuasan pelanggan. Berfokus pada visi menjadi pusat servis terpercaya di Yogyakarta, CV. CENTURIS DIGITAL MEDIA berupaya memberikan solusi yang tepat dan transparan untuk setiap kebutuhan pelanggan.

1.5.2 Deskripsi Magang IT

a. Bidang Magang

Sebagai 3D Animator di CV. CENTURIS DIGITAL MEDIA selama magang 4 bulan, saya berperan mendukung tim dalam membuat dan menyediakan 3D model serta animasi untuk preview dan iklan, guna meningkatkan minat beli konsumen dengan media komunikasi yang interaktif dan menarik. Tugas saya mencakup pengumpulan bahan aset video, perancangan 3D model, produksi 3D model dan animasi, serta compositing animasi menggunakan software Blender, Adobe Photoshop, dan Adobe Premiere Pro.

b. Lokasi Kegiatan

Jalan Nusa Indah Ruko, Jl.Naga AsriPermai Blok. A No.1A,
Kwarasan, Nogatirto, Gamping, Sleman, DIY 55292.

c. Skema Kegiatan

Rincian skema kegiatan yang dikerjakan selama kegiatan magang berlangsung di CV. CENTURIS DIGITAL MEDIA (V-GEN). Dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Skema Kegiatan

Bulan	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
Maret (Peng enalan & Produ ksi)	<p>a. Pengenalan software Blender, Adobe Premiere Pro, dan Adobe Photoshop.</p> <p>b. Pelatihan dasar penggunaan Blender untuk membuat model 3D sederhana.</p> <p>c. Pengenalan dasar-dasar animasi di Blender.</p>	<p>a. Membuat model 3D aksesoris komputer.</p> <p>b. Mengembangkan keterampilan modeling dengan berbagai teknik.</p>	<p>a. Membuat model 3D aksesoris smartphone.</p> <p>b. Membuat model 3D assets-environment yang dibutuhkan.</p>	<p>a. Mempelajari dasar-dasar animasi di Blender.</p> <p>b. Pengenalan teknik shading, pencahayaan dan rendering di blender.</p>

Bulan	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
April (<i>Produk</i>)	<p>a. Membuat model 3D aksesoris komputer dan smartphone yang lebih kompleks.</p> <p>b. Membuat atau menyesuaikan asset 2D untuk 3D produk menggunakan Adobe Photoshop.</p> <p>c. Mengaplikasikan asset 2D pada model 3D di Blender.</p>	<p>a. Membuat animasi 3D preview produk komputer dan smartphone untuk marketplace.</p> <p>b. Menambahkan detail dan memperbaiki animasi.</p>	<p>a. Membuat konsep dan storyboard animasi iklan 3D produk.</p> <p>b. Membuat animasi iklan per scene untuk sosial media.</p> <p>c. Membuat animasi 3D preview produk komputer dan smartphone untuk marketplace.</p> <p>d. Menambahkan detail dan memperbaiki animasi.</p>	<p>a. Membuat animasi iklan per scene untuk sosial media.</p> <p>b. Membuat animasi 3D preview produk komputer dan smartphone untuk marketplace.</p> <p>c. Menambahkan detail dan memperbaiki animasi.</p> <p>d. Review dan perbaikan animasi berdasarkan masukan.</p>
Mai (<i>Produk</i>)	<p>a. Membuat model 3D aksesoris komputer dan smartphone yang lebih kompleks.</p> <p>b. Membuat atau menyesuaikan asset 2D untuk 3D produk menggunakan Adobe Photoshop.</p> <p>c. Mengaplikasikan asset 2D pada model 3D di Blender.</p>	<p>a. Membuat animasi 3D preview produk komputer dan smartphone untuk marketplace.</p> <p>b. Menambahkan detail dan memperbaiki animasi.</p>	<p>a. Membuat animasi iklan per scene untuk sosial media.</p> <p>b. Membuat animasi 3D preview produk komputer dan smartphone untuk marketplace.</p> <p>c. Menambahkan detail dan memperbaiki animasi.</p>	<p>a. Membuat animasi iklan per scene untuk sosial media.</p> <p>b. Membuat animasi 3D preview produk komputer dan smartphone untuk marketplace.</p> <p>c. Menambahkan detail dan memperbaiki animasi.</p> <p>d. Review dan perbaikan animasi berdasarkan masukan.</p>

Bulan	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
Juni (Produksi & Evaluasi)	a. Membuat animasi 3D preview produk komputer dan smartphone untuk marketplace. b. Menambahkan detail dan memperbaiki animasi.	a. Membuat animasi iklan per scene untuk sosial media. b. Membuat animasi 3D preview produk komputer dan smartphone untuk marketplace. c. Menambahkan detail dan memperbaiki animasi.	a. Membuat animasi iklan per scene untuk sosial media. b. Membuat animasi 3D preview produk komputer dan smartphone untuk marketplace. c. Menambahkan detail dan memperbaiki animasi.	a. Pengenalan teknik compositing di Adobe Premiere Pro. b. Menggabungkan scene animasi dengan 2D assets, teks, dan efek transisi dasar. c. Menambahkan background, dubbing, intro, dan outro sesuai kebutuhan. d. Menyelesaikan compositing untuk video animasi iklan preview. e. Finalisasi seluruh video animasi iklan preview. f. Evaluasi dan review hasil kerja dengan supervisor.

d. Durasi Kegiatan

Kegiatan magang berlangsung selama 4 bulan yang dimulai pada tgl 1 Maret 2024 - 30 Juni 2024.

e. Syarat Keikutsertaan Kegiatan

Memiliki pemahaman dasar tentang prinsip-prinsip animasi, video editing dan desain grafis dan Menguasai software 3D animasi, video editing, dan photo editing seperti Blender, Adobe Premiere Pro dan Adobe Photoshop.

f. Link Penyelenggara Kegiatan

Informasi penyelenggaraan kegiatan magang dapat dilihat pada Link sosial media Instagram [vgen_jogja_official](#).