

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Promosi merupakan suatu cara komunikasi untuk menginspirasi khalayak dalam mengambil keputusan pembelian terhadap suatu produk atau jasa dan menyampaikan informasi kepada khalayak. Ini dianggap sebagai elemen penting dan signifikan bagi pertumbuhan ekonomi para pemasar dan bisnis.[1]

Animasi tiga dimensi merupakan salah satu jenis animasi baru seiring dengan perkembangan teknologi perangkat lunak dan perangkat keras komputer dalam beberapa tahun terakhir.[2] Di dunia virtual tiga dimensi ini, desainer membangun model karakter animasi dan model adegan sesuai dengan bentuk dan skala objek yang akan direpresentasikan. Kemudian atur lintasan gerak model karakter, gerak kamera virtual, dan parameter animasi lainnya sesuai kebutuhan, lalu tetapkan material tertentu ke model dan tambahkan lampu ke model. Kemudian komputer dapat secara otomatis menghitung dan menghasilkan gambar akhir yang berkesinambungan.[2] Di permukaan, animasi memang menarik. Pada prinsipnya, ruang harus bersifat alamiah untuk menyampaikan konsep perubahan, seperti halnya ruang dalam grafis adalah alamiah untuk menyampaikan ruang sebenarnya.[3]

TOKUSTUFF.ID merupakan toko Sepatu yang berfokus dalam penjualan maupun pembelian Sepatu kualitas tinggi yang berlokasi di Yogyakarta, namun dikarenakan persaingan dagang yang semakin ketat maka diperlukanya sebuah media promosi untuk membantu pihak TOKUSTUFF.ID agar terus bertahan dalam persaingan. Dari latar belakang itulah maka penulis mengambil judul skripsi PERANCANGAN ANIMASI 3D PRODUK SEPATU SEBAGAI PENDUKUNG BRANDING PADA TOKO TOKUSTUFF.ID yang akan dibagi menjadi 3 tahap yaitu : Pra-Produksi, Produksi, dan PascaProduksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang dari penelitian “PERANCANGAN ANIMASI 3D PRODUK SEPATU SEBAGAI PENDUKUNG BRANDING PADA TOKO TOKUSTUFF.ID” maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang video promosi menggunakan animasi 3D secara efektif?

1.3 Batasan Masalah

1. Software yang digunakan adalah Blender dan Capcut.
2. Output video yang dihasilkan dibawah 30 detik.
3. Video berbasis animasi 3 dimensi.
4. Penelitian ini hanya sebagai pembahasan pembuatan video animasi 3D sebagai media promosi pada toko TOKUSTUFF.ID.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat video animasi 3D sebagai media promosi pada toko TOKUSTUFF.ID dengan judul penelitian “PERANCANGAN ANIMASI 3D PRODUK SEPATU SEBAGAI PENDUKUNG BRANDING PADA TOKO TOKUSTUFF.ID”.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan, manfaat dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Universitas
Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian di tahun berikutnya oleh mahasiswa universitas.
2. Bagi mahasiswa
Sebagai syarat untuk menyelesaikan studi S1.
3. Bagi objek penelitian

Sebagai media promosi untuk membantu pihak TOKUSTUFF.ID agar terus bertahan dalam persaingan.

1.6 Metode Penelitian

Deskriptif kualitatif (QD) difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa, dimana dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola pola yang muncul pada peristiwa tersebut.[4]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Penelitian yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara langsung kepada pemilik toko TOKUSTUFF.ID guna memperoleh informasi yang lebih akurat dan detail.

1.6.1.2 Metode Observasi

Melakukan observasi langsung terhadap objek penelitian untuk mengetahui gambaran permasalahan yang ada pada toko TOKUSTUFF.ID.

1.6.2 Metode Analisis

Dengan menerapkan metode analisis SWOT, analisis ini akan sangat berguna untuk memahami secara jelas kondisi internal dan eksternal objek penelitian dengan mempertimbangkan kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threat*).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dimulai dengan mengembangkan konsep, mengumpulkan data terkait objek penelitian, dan menganalisis aset dan bahan yang dibutuhkan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan merupakan suatu proses pengerjaan dari data yang telah dikumpulkan. Dimulai dengan membuat *storyboard*, *3D asset*, *animating*, *rendering*, *audio editing*, dan *compositing*.

1.6.5 Metode Testing

Metode pengujian merupakan tahapan dimana video animasi 3D yang telah selesai akan diuji untuk mengukur kualitas dan kesesuaian video tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan

secara detail yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk pembuatan video promosi menggunakan animasi 3D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan menjelaskan tentang proses perancangan video animasi 3D dari pengumpulan data, mengolah atau menganalisis data dan menyimpulkan atau menetapkan simpulan dari sebuah hipotesis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab implementasi dan pembahasan menjelaskan tentang hasil akhir dari video dan hasil pengujian terhadap objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah berhasil dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Berisi tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.