

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan dunia komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Animasi 3D mempunyai karakter yang menyerupai bentuk aslinya. [1] Proses pemasaran pebisnis mulai dikembangkan dengan teknologi digital untuk pemasaran produk dalam bentuk teknologi visual 3D objek yang menghasilkan sebuah komunikasi WOM (Communication Word of Mouth). [2]

Dari hasil wawancara dengan Bapak Agus Riyanto sebagai General Manager (GM), CV. Bright Option Solution adalah perusahaan agen pemasaran yang didirikan pada tahun 2017 dengan nama komersial "BOS". Salah satu produk BOS yang ditawarkan adalah jasa pembuatan souvenir. Seiring perkembangan teknologi informasi, BOS harus dapat menciptakan inovasi agar dapat terus berkembang menawarkan jasa yang dimilikinya. Namun, BOS belum mempunyai visualisasi produk yang akan ditawarkan ke calon pelanggan. Perlengkapan untuk melengkapi media promosi yang telah ada, diperlukan sebuah tambahan objek visualisasi 3D modeling produk sebagai media tambahan unsur media promosi baru CV Bright Option Solution di Surabaya.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka penelitian dan penyusunan skripsi ini dibuat dengan judul "3D Modelling Untuk Visualisasi Produk Bright Option Solution Menggunakan Blender" yang bertujuan untuk menghasilkan penambahan unsur media promosi dengan teknologi visualisasi 3D modeling.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

Bagaimana pembuatan 3D modeling visualisasi produk kotak tisu, vas (hiasan ruangan), dan rak susun di CV. Bright Option Solution menggunakan Blender *Software*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang divisualisasikan dari CV. Bright Option Solution berupa produk kotak tisu, vas (hiasan ruangan), dan rak susun.
2. Pembantuan 3D modeling untuk visualisasi produk kotak tisu, vas (hiasan ruangan), dan rak susun dari CV. Bright Option Solution.
3. *Software* pendukung menggunakan Blender *Software*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini yaitu 3D modeling visualisasi produk kotak tisu, vas (hiasan ruangan), dan rak susun di CV. Bright Option Solution menggunakan Blender *Software*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah visualisasi produk bright option solution dalam bentuk 3D modeling yang dapat dimanfaatkan sebagai unsur tambahan media promosi dari CV. Bright Option Solution.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan diterapkan dengan studi kasus di atas sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan analisis dan pengumpulan data yang berhubungan dengan topik permasalahan yang diangkat dari CV. Bright Option Solution dan mencari informasi terkait bisa didapat dari perusahaan.

1.6.2 Metode Deskriptif

Metode ini menggambarkan produk dari objek penelitian yang sesuai dengan produk di CV. Bright Option Solution.

1.6.3 Metode Implementasi

Metode implementasi digunakan untuk menerapkan 3D modeling visualisasi produk Bright Option Solution dengan menggunakan Blender Software.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari lima (5) bab:

1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II landasan teori ini menjelaskan tentang teori-teori dan kajian pustaka yang terkait dengan penelitian ini.

1.7.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III analisis dan perancangan ini menjelaskan perancangan pembuatan visualisasi produk dan analisis dari setiap tahap secara detail.

1.7.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV implementasi dan pembahasan ini membahas tentang implementasi 3D modeling visualisasi produk Bright Option Solution dan hasil pembahasan terhadap pembuatan 3D modeling visualisasi produk Bright Option Solution.

1.7.5 BAB V PENUTUP

Pada bab V penutup membahas tentang kesimpulan dan saran yang didapat selama menyelesaikan skripsi ini.

