

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan dan kemajuan teknologi komputer sudah sangat pesat, kegunaan teknologi komputer sudah sangat dibutuhkan untuk membantu kegiatan manusia, dari hal yang ringan dan sederhana sampai hal yang berat dan kompleks semua tidak terlepas dari peranan teknologi komputer.

Perkembangan di era globalisasi terhadap multimedia saat ini merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah menyampaikan informasi dalam bentuk *audio* maupun *visual*. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi menarik, salah satu penerapan multimedia adalah untuk memvisualisasikan video profil seperti yang diungkapkan oleh Haryoko (2012).

Ladangu Production Banjarnegara adalah komunitas yang bergerak dibidang perfilman yang ada di Banjarnegara. Beranggotakan pemuda-pemuda kreatif yang mempunyai satu hobi yang sama dalam dunia perfilman berkumpul dalam satu wadah melahirkan karya-karya yang luar biasa. Karya-karya telah diproduksi yaitu beberapa film *live shoot*. Chafid Muntaqo selaku ketua dari komunitas mengungkapkan bahwa media informasi dan promosi mereka baru melalui media sosial seperti *facebook* www.facebookladangukomunitas.com 10 juni 2008 sampai sekarang, itu saja kami terbilang pasif belum ada *company profile* tentang Ladangu Production.

Anggoro (2012) menyatakan bahwa dengan memanfaatkan teknologi multimedia akan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi sebagai media promosi yang efisien dan efektif. Keberadaan multimedia juga sangat diperlukan untuk memberikan informasi yang kompleks dalam mendukung penyampaian presentasi serta menjalin kerjasama dengan pihak lain.

Untuk itu, dalam naskah ini mengambil judul “ *Company Profile* Animasi 3D Menggunakan Teknik *Box Modeling 3ds Max* Untuk Ladangku Production”.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ingin dipecahkan dalam skripsi ini adalah bagaimana cara memperkenalkan Ladangku Production lewat sebuah pembuatan *company profile* animasi 3D dengan menggunakan teknik *box modeling* pada *software 3D Studio Max 2013*?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Proses pembuatan *company profile* Ladangku Production mengikuti alur pra produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Target sasaran untuk *company profile* ini adalah semua kalangan.
3. Hasil akhir berbentuk video *company profile* animasi 3D dengan format (.mp4) berdurasi 4 menit 15 detik.
4. *Company profile* animasi 3D ini dibuat dengan *software* utama *3D Studio Max 2013* dan *software* pendukung lainnya yaitu *Adobe After Effect CS6*.

5. Pembuatan *company profile* animasi 3D ini menggunakan teknik *box modeling*.
6. Penerapan pada hasil akhir di *upload* di *youtube*.
7. Menggunakan format standar HDTV (*High Defination Television*) ukuran yang digunakan 1280px x 720px dengan format hasil *rendering* mp4.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperkenalkan Ladangku Production melalui pembuatan *company profile* animasi 3D menggunakan teknik *box modeling*.

1.4.2 Tujuan

Tujuan pembuatan *company profile* animasi 3D ini adalah:

1. Untuk memperkenalkan Ladangku production melalui *company profile* animasi 3D.
2. Mengetahui bagaimana pembuatan *company profile* Ladangku Production menggunakan teknik *box modeling*.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapat data yang relevan, maka diperlukan metode yang efektif dalam pembuatan *company profile* animasi 3D ini. Dalam penyusunan skripsi ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan, dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan kegiatan penelitian ini menggunakan metode-metode sebagai berikut.

1. Metode Wawancara

“Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau seorang otoritas (seorang ahli/yang berwenang dalam suatu masalah)” (Gorys Keraf, 2001:161). Metode ini dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan kru Ladangku Production Banjarnegara. Dengan mengajukan beberapa pertanyaan berkaitan dengan *company profile* yang akan dibuat.

2. Metode Observasi

“Observasi adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung kepada suatu obyek yang diteliti” (Gorys Keraf, 2001:162). Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung pada objek yang terkait, sehingga didapatkan data yang akurat.

3. Metode Studi Pustaka

“Study Pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi melalui buku-buku, koran, majalah dan literature lainnya” (Gorys Keraf, 2001:166). Metode ini dilakukan dengan mempelajari referensi dari jurnal internasional maupun buku yang membahas tentang animasi 3D dengan 3D Studio Max. Buku didapatkan dengan membeli di toko buku atau meminjam di

perpustakaan, sedangkan jurnal internasional didapatkan dengan mengunduh *file* dari internet.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis SWOT.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini pembuatan *company profile* animasi belum dibuat, tetapi metode ini dilakukan sebelum produksi, yaitu persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide cerita, tema, *concept art*, lalu dikembangkan ke tahap *storyboard*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia, yang meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Yang secara keseluruhan masuk dalam tiga tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.5.5 Metode Testing

Metode pengujian yang digunakan yaitu metode *acceptance testing* atau biasa disebut *alpha test* dan *beta-test*, proses ini merupakan tahap terakhir sebelum pengguna menyetujui dan menerima penerapan video *company profil*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang disusun mencakup ringkasan mengenai isi dari masing-masing bab, maka sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka serta dasar teori yang berhubungan dengan konsep pembuatan *company profile* animasi 3D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tentang pra produksi, baik dari membuat ide, menentukan tema, dan menganalisis kebutuhan-kebutuhan dasar dalam pembuatan *Company Profile Animasi 3D Menggunakan Teknik Box Modeling 3ds Max* untuk Ladangku Production.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang rancangan dan implementasi dalam pembuatan *Company Profile Animasi 3D Menggunakan Teknik Box Modeling 3ds Max* Untuk Ladangku Production, langkah-langkah pembuatan, *screenshot* saat proses, dan hasil akhir.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam pembuatan *Company Profile* Animasi 3D Menggunakan Teknik *Box Modeling 3ds Max* Untuk Ladangku Production.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi dari buku, jurnal, website internet yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

