

BAB I

PENDAHULUAN

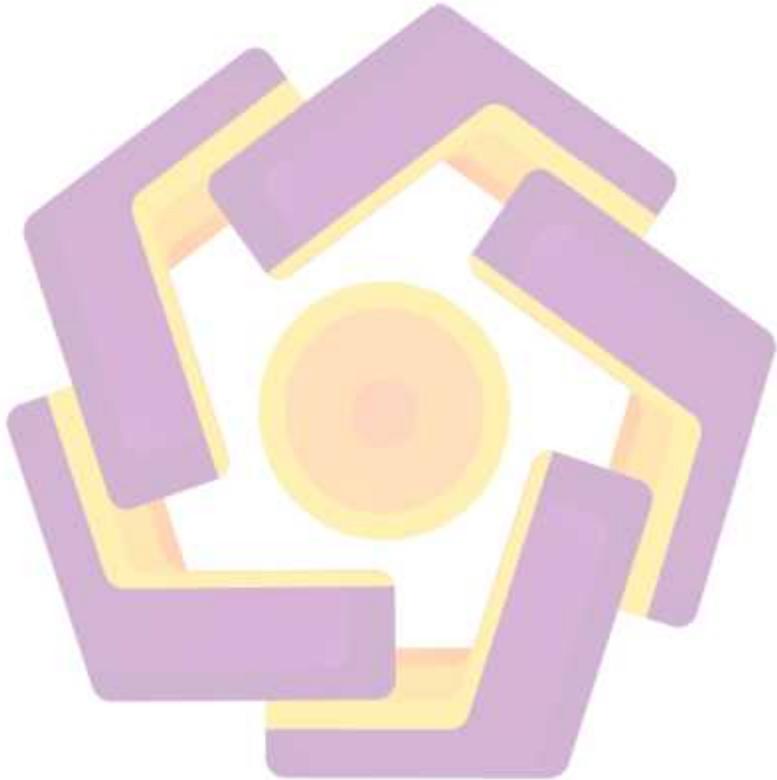
1.1 Latar Belakang

Teknik animasi yang berkembang sekarang ini berakar dari sebuah prinsip dari penggabungan dari objek sekuensial dan terpola menggunakan teknik-teknik pendukung lainnya sehingga tercipta sebuah kesatuan dan memberi kesan hidup. Penerapan animasi sudah begitu luas dan sangat mudah diterapkan dalam beberapa aspek seperti kebutuhan komersial dan non-komersial .

Multimedia memiliki *seductive effect*, memikat perhatian dan memiliki daya tarik yang tinggi. Unsur perancangan visual dan auditori yang menarik merupakan senjata yang ampuh untuk memancing ketertarikan audience terhadap sesuatu. (Jonassen & Sumarno, 2011)

Pemanfaatan multimedia sering diterapkan dibidang perfilman dan permainan digital dengan menerapkan teknologi animasi. Implementasi multimedia juga diterapkan pada sektor industri manufaktur salah satunya industri manufaktur elektronik yang dimana teknologi 3D sangat diperlukan untuk mereduksi besarnya biaya yang harus dikeluarkan untuk merealisasikan sebuah ide baru dalam skala industri.

Ide penelitian ini muncul untuk mencari tahu taksiran efisiensi biaya yang dapat dicapai dengan pemanfaatan teknologi 3D. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini mengambil judul "PERANCANGAN VIDEO VISUAL 3D DALAM KONSEP DESAIN SMARTPHONE UNIVERSAL".



1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka terbentuk rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penjabaran dari proses sistematis *Perancangan video visual 3D dalam konsep desain smartphone universal* untuk menekan biaya research produk baru ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan video visual 3D dalam konsep desain *smartphone universal*, dibutuhkan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah ide berupa objek 3D smartphone universal.
2. Perancangan objek 3D smartphone universal menggunakan metode *Spline, HyperNURBS* dan *Boolean* dari Program Cinema4D
3. Hasil akhir penelitian ini bersifat internal, oleh karena itu tidak ada rencana publikasi.
4. Prosedur penelitian tidak mencakup proses cetak 3D.
5. Perbandingan biaya bersifat nilai taksiran yang didapatkan dari beberapa sumber, karena nilai real dirahasiakan oleh perusahaan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan yang akan disampaikan adalah :

1. Menjabarkan sistematika proses perancangan konten visual berupa model tiga dimensi .
2. Dapat menganalisis menjelaskan dari tiap proses *perancangan video* visual *3D dalam konsep desain smartphone universal* .
3. Memberikan informasi kepada pembaca sebuah proses sistematis perancangan *modeling* dari konten visual berupa form tiga dimensi.
4. Sebagai syarat lulus jenjang Strata I Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penulisan

1.5.1 Metode Anallsa

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati contoh objek atau sampel objek yang akan dijadikan acuan perancangan desain *smartphoneuniversal*.

2. Metode Study Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mencari referensi yang terdapat pada buku-buku cetak atau jurnal ilmiah guna memperkuat argumentasi atas dasar penulisan.

3. Metode Study Literatur

Metode pengumpulan data dari berbagai artikel atau literatur yang bersumber dari media non-konvensional seperti mengutip artikel *website*.

1.5.2 Metode Perancangan

Menjelaskan tentang konsep dasar perancangan, definisi dan prinsip serta penyisipan referensi yang sesuai dengan metode perancangan yang ditentukan.

1.5.3 Metode Pengembangan

Pengaplikasian teori pada tahap pra-produksi meliputi empat siklus yaitu ide dan konsep cerita, skenario, sketsa model objek atau karakter, storyboard Tahapan pembuatan sebuah video 3D yang meliputi tahapan produksi ini meliputi enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

1.5.4 Metode Testing

Tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan dari beberapa aspek acuan untuk mengoreksi jika terdapat kesalahan yang fatal.

1.5.5 Metode Implementasi

Pembahasan dari hasil testing kemudian dilakukan penyesuaian dan membuat laporan selanjutnya hasil perancangan akan diperlihatkan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penulisan, serta sistematika penulisan penelitian dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Meliputi dasar-dasar teori yang menjadi landasan pemecahan masalah yang meliputi pengertian konsep dasar perancangan, perkembangan segmen visual, standar regulasi visual, elemen inti multimedia, prinsip video animasi, *camera framing*, *camera technique* dan perangkat penunjang.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan terkait gambaran objek penelitian tentang konsep dasar perancangan, metoda pengembangan multimedia, sinopsis, naskah, *treatment*, *storyboard*, prinsip video animasi, *camera framing*, standar video, tahapan perancangan video visual 3D yang terdiri proses Pra-produksi, Produksi dan Pasca-produksi. Data yang berkaitan dengan kegiatan penulisan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, proses perancangan dan penjabarannya, berupa implementasi teoritis dan disisipkan tampilan dari proses perancangan dan hasil yang didapatkan selama kegiatan penulisan.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini akan menyajikan kesimpulan dari penjabaran dari sebuah proses perancangan konten visual tiga dimensi dalam penulisan penelitian ini dan saran-saran guna menunjang pengembangan serta penyempurnaan dikemudian hari.

