

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi dalam hal ini perkembangan dunia komputer yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Komputer bidang multimedia sebagai pengolah data akan menjadikan sebuah sistem informasi dan komunikasi menjadi lebih menarik. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa gambar, teks, video, ataupun audio tentunya ditambahi dengan animasi.

Animasi nantinya akan membuat informasi tersebut jadi semakin hidup dan terkesan mempunyai elemen gerak, salah satunya adalah dalam dunia periklanan televisi. Dalam dunia periklanan televisi masih banyak perusahaan periklanan menggunakan jasa artis untuk membintangi iklan tersebut atau dengan mengambil syuting ditempat jauh terpencil, atau bahkan tidak bisa dihendaki untuk mengambil tempat syuting di tempat tersebut. Dengan permasalahan di atas akan memungkinkan pengeluaran biaya akan sangat besar. Akan tetapi permasalahan tersebut akan teratasi dengan cara pembuatan iklan televisi berbasis animasi 3D dengan memanfaatkan teknologi komputer sekarang ini. Seperti pembuatan karakter pemain iklan yang diinginkan. Pembuatan tempat syuting yang lengkap dengan pencahayaan, situasi, maupun kondisi tempat iklan. Dengan solusi diatas memungkinkan pengeluaran biaya yang besar akan teratasi. Sebuah perusahaan jasa di bidang perbaikan

komputer yang sedang berkembang yang dimana perusahaan tersebut membutuhkan sebuah pemasaran iklan di media televisi untuk dipasarkan kepada masyarakat yang membutuhkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan pada paragraf diatas, maka pada penelitian skripsi ini, penulis mengangkat judul **“Perancangan Animasi Iklan Susu Menggunakan Aplikasi 3ds Max”**.

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah pada penelitian ini di antaranya yaitu :

1. Tidak adanya Perancangan Animasi Iklan Susu Menggunakan Aplikasi 3ds Max.
2. Penyebaran informasi mengenai Susu tidak efisien dan efektif dikarenakan penyebaran informasi hanya di dapatkan melalui berita iklan.

I.2.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana membuat Perancangan Animasi Iklan Susu Menggunakan Aplikasi 3ds Max?
2. Bagaimana agar informasi perencanaan animasi iklan susu saat ini tidak hanya didapatkan melalui berita saja melainkan melalui sebuah animasi yang

dapat memberikan banyak informasi secara mudah dan nyaman bagi konsumen?

I.2.3 Batasan Masalah

Untuk memudahkan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, maka penulis membatasi pembahasan masalahnya yaitu :

1. Data yang digunakan untuk masukan yaitu data informasi susu dan kandungan yang ada dalam susu.
2. Informasi yang dihasilkan oleh program di antaranya adalah tampilan animasi iklan susu.

I.3 Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Membuat animasi iklan susu menggunakan aplikasi 3ds max.
2. Mempermudah konsumen dalam mengakses informasi iklan susu dengan menggunakan animasi.

I.3.2 Manfaat

Adapun manfaat yang di dapat dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya perancangan animasi iklan susu meningkatkan pendapatan penjualan.

2. Kreatif dalam menyajikan tampilan animasi iklan susu sebagai upaya pengenalan teknologi berbasis animasi kepada konsumen.
3. Hasil pengujian sistem dapat dijadikan evaluasi sistem kedepannya.

I.4 Metodologi Penelitian

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan (*Field Research*)

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke penjualan susu. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah:

- a. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Kegiatannya dengan melakukan pengamatan langsung ketempat penjualan susu.

- b. Sampel

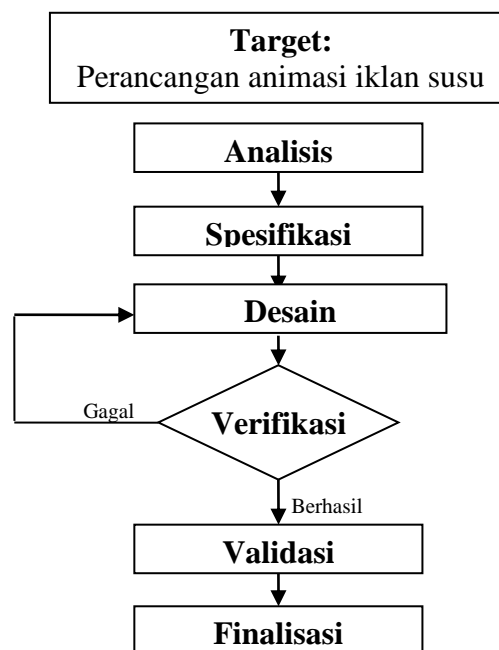
Mengambil contoh-contoh data yang diperlukan seperti mendatangi tempat pembuatan penjualan susu untuk mengamati setiap proses pembuatan.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti buku panduan pembuatan aplikasi pengolah 3ds max, dan buku atau jurnal yang membahas tentang konsep yang berhubungan dengan judul penelitian.

I.4.1 Prosedur Perancangan

Merupakan tata cara dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan. Langkah-langkahnya adalah membuat animasi iklan susu dengan aplikasi 3ds max. Berikut adalah skema dalam melaksanakan penelitian :



Gambar I.1 : Prosedur Perancangan

Pada gambar prosedur perancangan sistem di atas dapat diuraikan ke dalam beberapa tahap yaitu Tujuan Penelitian, tahap Analisa (*Analisis*), Spesifikasi, tahap Perancangan (*Design*) dan tahap Penerapan (*Implementasi*), Verifikasi serta tahap Validasi. Dan kegiatan yang dilakukan pada tiap-tiap tahap adalah sebagai berikut :

1. Target/Tujuan Penelitian

Target penelitian ini yaitu membuat Perancangan animasi iklan susu menggunakan aplikasi 3ds Max.

2. Analisis Kebutuhan

Tujuan utama tahap analisis kebutuhan sistem adalah untuk mengetahui syarat kemampuan atau kriteria yang harus dipenuhi oleh sistem agar keinginan pemakai sistem dapat terwujud. Tahap analisis ini terbagi menjadi dua, yaitu analisis kebutuhan sistem fungsional dan analisis kebutuhan sistem nonfungsional yang dapat dilihat pada Tabel I.1 dan Tabel I.2 dibawah ini:

Tabel I.1. Kebutuhan Sistem Fungsional

No	Kebutuhan	Rincian Kebutuhan
1.	Data	– Data Kandungan Susu – Data tanggal konsumsi
2.	Target Pengguna	– Konsumen – Pengelola hasil susu
3.	Perangkat Lunak	– 3DS max
4.	Pelaksana Sistem	– <i>Administrator</i>
5.	Pengolah Sistem	– <i>Programmer</i>

Tabel I.2. Kebutuhan Sistem Nonfungsional

No	Kebutuhan	Rincian Kebutuhan
1.	Sistem Operasi	– Minimal Windows Seven
2.	Prosesor	– Minimal Intel DualCore
3.	RAM	– Minimal 2GB
4.	Hardisk	– Minimal 10GB
5.	Monitor/LCD	– Minimal Resolusi 1024x768

3. Spesifikasi dan Desain

Berisi spesifikasi alat yang dirancang, komponen, peralatan uji yang digunakan dan diagram blok peralatan yang akan dirancang. Perancangan animasi menggunakan aplikasi 3ds Max.

4. Implementasi dan Verifikasi

Berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan alat serta tahapan-tahapan pengujian yang dilakukan untuk masing-masing blok peralatan yang dirancang.

- a. Menganalisis beberapa kesalahan yang ada pada sistem yang lama.
- b. Melakukan pengujian aplikasi yang baru untuk meminimalisir kesalahan yang ada.

5. Validasi

Berisi langkah-langkah yang dilakukan saat pengujian peralatan secara keseluruhan, besaran-besaran yang akan diuji, dan ukuran untuk menilai apakah alat sudah bekerja dengan baik sesuai spesifikasi.

- a. Setelah aplikasi dibuat maka selanjutnya akan dijalankan pada perangkat komputer apakah telah sesuai dan berjalan dengan baik.
- b. Melihat hasil informasi dari aplikasi yang dibuat dengan spesifikasi komputer yang digunakan.

I.5 Keaslian Penelitian

Dalam perancangan maupun penelitian yang dilakukan memiliki bukti keaslian, dimana keaslian tersebut juga dibandingkan dengan penelitian yang

lainnya. Berikut ini penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dapat dilihat pada

Tabel I.3:

Tabel I.3. Keaslian Penelitian

No.	Peneliti/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Kartarina, et al. (2016)	Pemanfaatan Perangkat Lunak 3D Untuk Desain Gerabah Banyumulek Lombok Barat	Pelaksanaan kegiatan pelatihan 3D gerabah Banyumulek menggunakan software 3Ds Max telah mampu membantu pengrajin melakukan perancangan gerabah, membuat kendi, asbak, vas dan kebutuhan lainnya dengan lebih cepat. Pada evaluasi yang dilakukan, pengrajin menunjukkan kemampuan yang baik dengan desain yang telah dibuat dan diwujudkan dalam bentuk nyata.
2.	Tio Risma Sitompul (2014)	Perancangan Aplikasi Desain Iklan Sebagai Media Promosi dengan Menggunakan Metode Visual Interpretatif	Animasi iklan yang dirancang dapat digunakan sebagai salah satu media promosi coklat. Animasi dirancang dengan tampilan yang menarik sehingga menjadi nilai jual terhadap produk yang di presentasikan.

I.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini mencakup uraian penyelesaian secara teoritis serta konsep baru dalam penyelesaian masalah berkenaan dengan sistem dan fokus kajian. Adapun landasan teori yang diuraikan oleh penulis adalah: penjelasan mengenai animasi, 3ds Max, 3 Dimesni.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan, cara perancangan yang akan dilakukan, dan cara pengumpulan data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang tampilan hasil aplikasi yang dirancang, pembahasan hasil aplikasi yang dirancang, pengujian serta kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh selama penulisan, serta saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

