

BAB III

ANALISIS MASALAH DAN RANCANGAN PROGRAM

III.1. Analisis

Masalah yang ingin penulis angkat dalam perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* adalah bagaimana merancang iklan komersial susu menggunakan *3ds max* ini didesain menggunakan autodesk *3ds max sebagai software disain utama*. Iklan komersial susu menggunakan *3ds max* ini bertujuan sebagai media advertising atau iklan secara komersial dan sebagai media alat penyampaian informasi lewat dalam media animasi visualisasi yang dirancang penulis.

Dengan dirancangnya animasi iklan ini, diharapkan menjadi alat bantu yang interaktif dan mempermudah bagi penyampaian media informasi lewat media iklan komersial animasi.

Dengan perkembangan *design* grafis pada sekarang ini yang sangat membantu kinerja beberapa instansi khususnya pada pasar advertising, misalnya iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* dimana nantinya iklan tersebut dapat membantu dalam penyampaian informasi secara menarik. Sehingga mengurangi biaya dan mempercepat kinerja kedepannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memberikan sistem penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-

permasalahan, kesempatan dan hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

III.1.1. Analisis Perancangan Animasi Iklan Susu

Dari analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibutuhkan dalam perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* adalah yang memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Iklan animasi dibuat berdasarkan rancangan dan konsep berdasarkan skenario yang penulis buat.
2. Iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* ini dibuat dengan menggunakan rancangan pemodelan objek dengan jenis modifier medium poly pada autodesk 3ds max yang dirancang tersebut.
3. Aplikasi ini bersifat *Many User*.

Dalam pembuatan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* ini aplikasi dapat digunakan oleh semua orang dimana perancangan dibuat agar dapat dipakai semua *user* tanpa harus mempelajarinya secara mendalam dan membutuhkan serangkaian peralatan yang dapat mendukung kelancaran proses pembuatan dan pengujian aplikasi.

III.1.2. Unsur-Unsur Iklan

Setiap iklan memiliki tujuan yang pada akhirnya mengarahkan konsumen kepada tindakan membeli barang dan jasa dari produk yang sedang dipromosikan. Untuk mencapai tujuan akhir tersebut, setiap iklan memiliki cara-cara tersendiri, misalnya dengan merancang struktur iklan sebak mungkin atau menggunakan struktur pesan tertentu. Pada iklan susu

komersial yang dirancang tersebut memiliki unsur struktur iklan terdiri dari beberapa unsur pokok yang memiliki fungsinya masing-masing. unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut :

1. Ilustrasi, sebuah iklan yang menjelaskan manfaat dan kelebihan pada susu murni dengan latar belakang daerah hijau dan makanan panganan susu.
2. *Headline* (berupa kata-kata yang menyampaikan inti pesan terpenting untuk disampaikan pada khalayak), susu sebagai nutrisi penting tubuh.
3. *Body copy* (uraian yang biasanya menyampaikan tiga jenis informasi, yakni ciri produk, kegunaan dan kelebihan produk), dikemas dalam susu kotak dan botol, nutrisi bagi tubuh dan dikemas dengan menarik dan higienis.
4. *Signatur line* (menerakan nama atau merek paten dari produk yang sedang diiklankan), susu kita-kita.
5. Slogan (melalui pendeskripsian iklan, dapat diketahui unsur-unsur apa yang dimiliki oleh suatu iklan dan bagaimana iklan yang bersangkutan membangun unsur-unsur tersebut), susu kita-kita susunya keluarga.




III.2. Strategi Pemecahan Permasalahan

Sebelum melakukan perancangan terhadap sistem, penulis terlebih dahulu melakukan analisa tentang sistem yang akan dirancang. Dalam analisa ini, penulis melakukan analisa mengenai fasilitas apa yang disediakan dalam sistem yang akan dirancang dan langkah-langkah pembuatan pemodelan perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max*.

III.2.1. Storyboard

Storyboard merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dengan gagasan secara visual termasuk audio dengan mengolah elemen desain berupa bentuk, gambar, huruf dan warna serta tata letak sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. Berikut *storyboard* dari aplikasi yang dirancang.

Tabel III.1. *Storyboard* Animasi Iklan Susu

No	Gambar	Keterangan
1		Pada gambar disamping adalah tahap pemodelan gelombang cairan susu yang dibuat dari objek cylinder yang diubah dengan cara convert ditable poly pada objek tersebut dan dibuat berdasarkan pola likuk gelombang cairan susu yang pada umumnya dengan menggunakan sisi edge pada objek air susu tersebut..
2		Pada gambar disamping adalah tahap pemodelan rumput yang dibuat dari objek geometri plane yang disusun secara acak berdasarkan polanya. Objek tersebut dibuat secara tersusun dari alas bawah pada pemodelan rumput tersebut dengan konsep berdasarkan rancangan penulis.
3		Pada gambar disamping adalah tahap pemodelan pagar yang dibuat dari objek pemodelan plane yang diubah dengan cara convert ditable poly pada objek tersebut dan dibuat berdasarkan pola pagar pada umumnya dengan menggunakan sisi edge pada objek pagar tersebut.

No	Gambar	Keterangan
----	--------	------------

4		<p>Pada gambar disamping adalah tahap pemodelan rumah dibuat dari objek pemodelan plane yang diubah dengan cara convert ditable poly pada objek tersebut dan dibuat berdasarkan pola rumah pada umumnya dengan menggunakan sisi edge pada objek rumah tersebut.</p>
5		<p>Pada gambar disamping adalah tahap pemodelan makanan yang dibuat dari objek pemodelan cylinder yang diubah dengan cara convert ditable poly pada objek tersebut dan dibuat berdasarkan pola makanan pada umumnya dengan menggunakan sisi edge pada objek makanan tersebut.</p>
6		<p>Pada gambar disamping adalah tahap pemodelan gelas susu yang dibuat dari objek pemodelan cylinder yang diubah dengan cara convert ditable poly pada objek tersebut dan dibuat berdasarkan pola gelas susu pada umumnya dengan menggunakan sisi edge pada objek gelas tersebut.</p>
7		<p>Pada gambar disamping adalah tahap pemodelan kotak susu yang dibuat dari objek geometri box yang diubah dengan convert editable poly dengan mengubah bagian atas geometri box tersebut. editing poly menggunakan sisi edge untuk menciptakan sisi tambahan pada obje box tersebut.</p>
8		<p>Pada gambar disamping adalah tahap pemodelan botol susu yang dibuat dari objek pemodelan cylinder yang diubah dengan cara convert ditable poly pada objek tersebut dan dibuat berdasarkan pola botol susu pada umumnya dengan menggunakan sisi edge pada objek botol tersebut.</p>

III.3. Perancangan Sistem

III.3.1. Gambaran Umum

Secara umum aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengajaran/menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Pada iklan animasi ini pengguna dapat melihat dalam sistem yang akan dirancang dan langkah-langkah pembuatan pemodelan perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max*. Pengguna dapat mempelajari rancangan animasi dengan cara yang berbeda. Pada iklan animasi ini terdapat desain 3 dimensi yang dirancang seolah-olah nyata dan gambar yang akan menarik perhatian penggunanya.

III.3.2. Pemodelan Desain

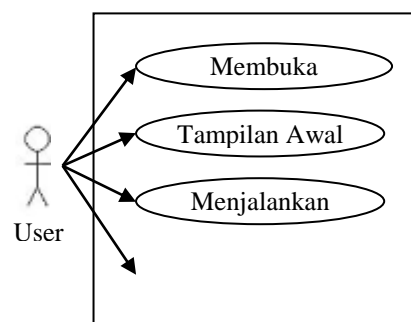
Pemodelan desain adalah rancangan konsep awal yang dibuat kedalam bentuk model atau pemodelan yang dibuat secara terstruktur. Disini pada pemodelan desain iklan komersial animasi susu yang dirancang, penulis membuat animasi dengan tingkat medium poly pada masing-masing animasi yang ditampilkan. Batasan radius pada pemodelan tersebut menjadi kunci utama pada pemodelan desain yang dirancang tersebut sebagai jarak sudut pandang animasi.

III.3.3. Perancangan Proses

Pada perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* ini, diuraikan rancangan berupa diagram *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

III.3.2.1. Use Case Diagram

Use Case perancangan aplikasi iklan susumenggunakan aplikasi 3Ds max.

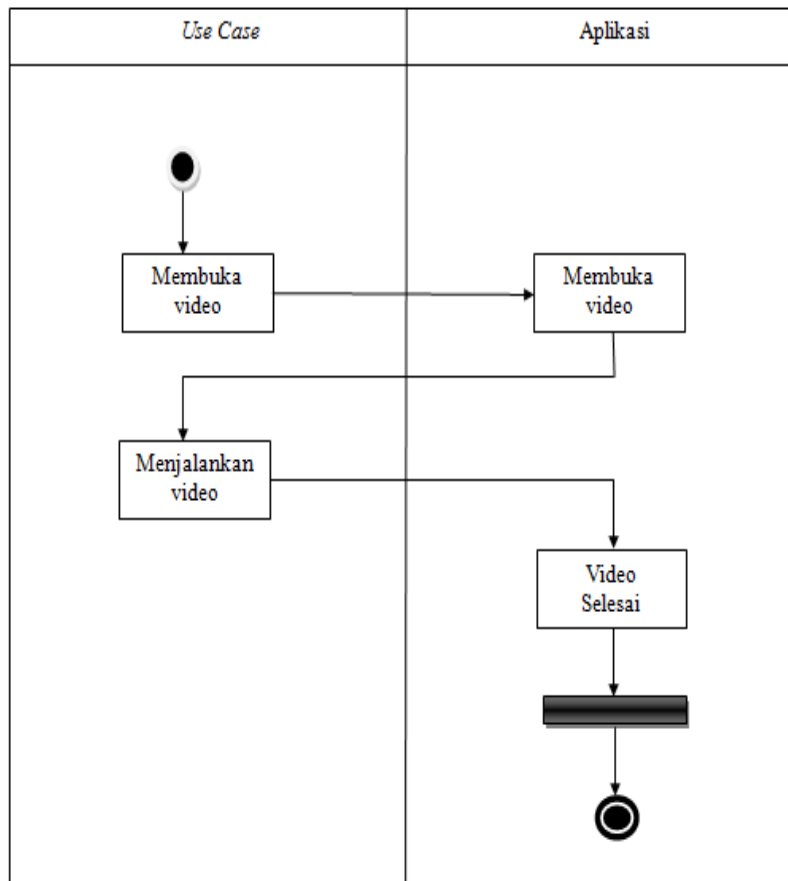


Video Selesai

Gambar III.1. Diagram Use Case

III.3.2.2. Activity Diagram

Dalam penyusunan animasi diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Berikut rancangan *activity diagram* iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* terdapat pada gambar dibawah ini :



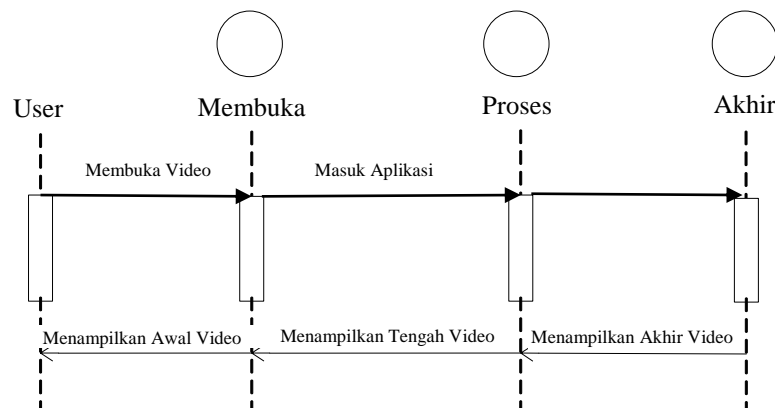
Gambar III.2. Activity Diagram Animasi Iklan

III.3.2.3. Sequence Diagram

Pada *Sequence* diagram berikut dimana perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* yang dirancang dibuat kedalam diagram dengan urutan berikut yang

menampilkan masing-masing sub urutan dari menu utama sampai dengan menu kedua pada perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* yang dirancang oleh penulis sebagai berikut.

Berikut ini merupakan *sequence* diagram pada iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* yang akan dirancang.



Gambar III.3. Sequence Diagram

III.4. Perancangan Interface

Dalam perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* ini, penulis melakukannya dengan mencari teknik yang lebih bagus dan perancangan ini mempunyai tampilan 3D. Pada tulisan ini akan diterangkan tentang perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max*, selanjutnya animasi 3d yang sudah jadi ini diolah agar dapat disajikan dengan tampilan visual atau animasi yang interaktif dan detail. Perancangan konsep tersebut dilakukan dengan pendekatan strategi kreatif agar perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* tersebut dapat menghasilkan yang menarik, mudah dipahami, dan mudah digunakan untuk animator dalam pembuatan animasinya.

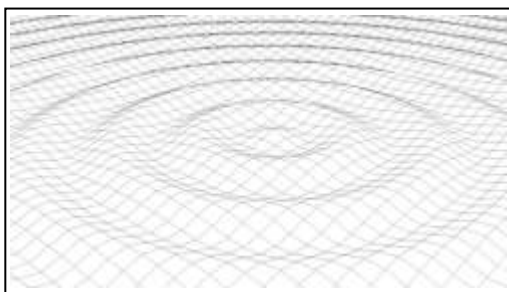
III.4.1. Konsep Rancangan Animasi

Dengan menggunakan metode 3 dimensi konsep rancangan perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* ini merupakan suatu pemodelan yang sangat sederhana fasilitas yang dirancang oleh penulis meliputi model utama, background dan efek.

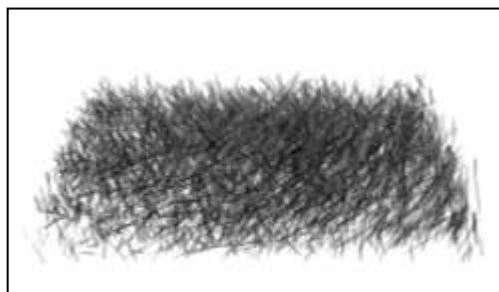
Jenis perancangan pemodelan perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* yang digunakan adalah susu jenis kotak dan botol. tujuan akhir perancangan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max* ini lebih fokus dalam pemodelan iklan komersial animasi susu menggunakan *3ds max*.

III.4.1.1. Rancangan Tampilan Animasi

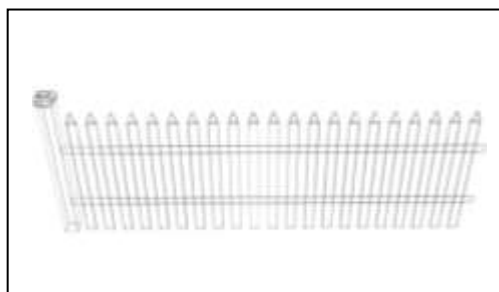
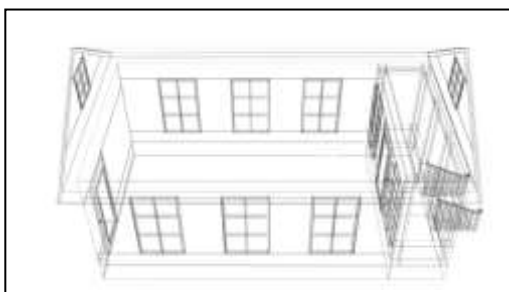
Dalam tampilan animasi disini penulis membuat rancangan animasi yang sedang diambil dari sudut pandang prespektif camera lewat mode wireframe yang secara umum digunakan yang memiliki yang memiliki pola rancangan animasi pada umumnya. Berikut adalah rancangan tampilan animasi yang memiliki bentuk yang berbeda satu sama lain yang dirancang pada tahapan tersebut.



(cairan susu)



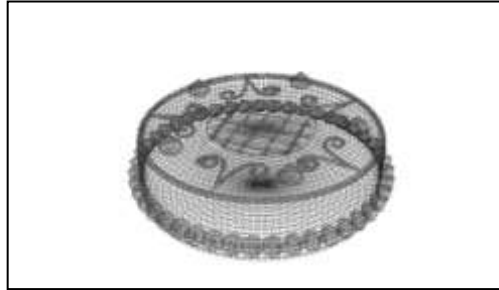
(rerumputan)



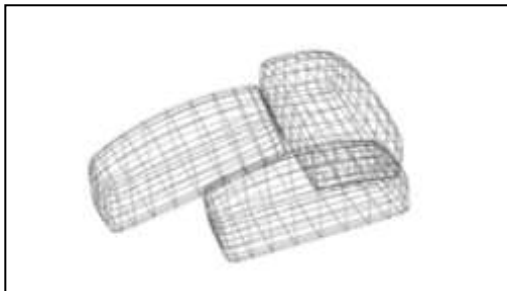
(rumah)



(pagar)



(makanan a)



(makanan b)



(makanan c)

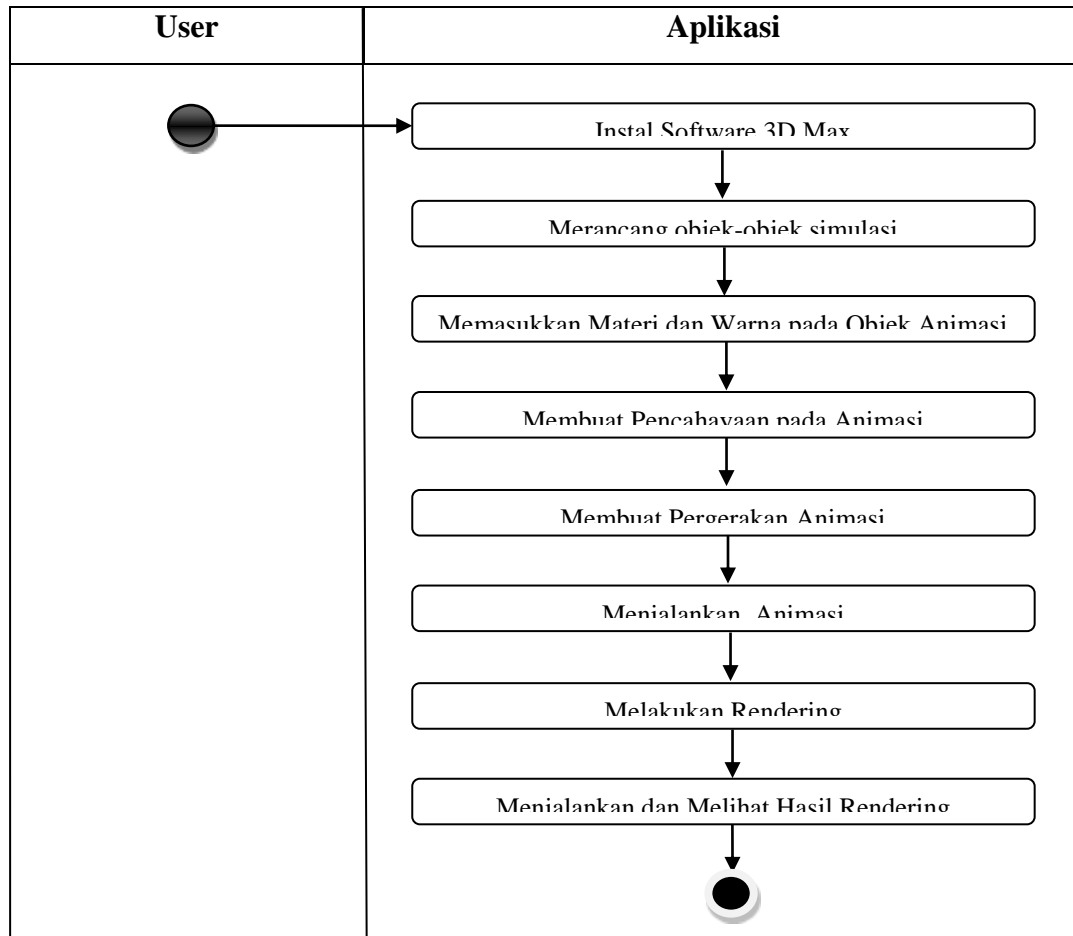
(kemasan)

Gambar III.4. Rancangan Tampilan Animasi

III.5. Perancangan Antarmuka

Antarmuka pengguna memungkinkan penulis untuk memasukkan instruksi dan informasi kedalam sistem perancangan. Instruksi ini menentukan parameter yang mengarahkan sistem perancangan dalam proses pemikirannya. Input informasi berbentuk tahap yang dilakukan pembuatan desain animasi.

Adapun gambar diagram perancangan untuk pembuatan desain pada perancangan animasi kegiatan di perpustakaan ini dapat dilihat pada Gambar III.5 dibawah ini :



Gambar III.5. Diagram Perancangan Iklan Komersial Animasi

Adapun penjelasan Diagram diatas adalah sebagai berikut :

1. Mulai menghidupkan perangkat.
2. Menginstall program 3ds max.
3. Mulai membuat objek-objek pemodelan utama pada animasi tersebut.
4. Setelah selesai membuat animasi berikan material dan warna yang diinginkan.
5. Kemudian tambahkan cahaya pada titik-titik tertentu.
6. Mulai membuat pergerakan kamera agar tercipta animasi yang bagus.

7. Jalankan animasi yang telah dibuat sebelumnya.
8. Kemudian lakukan rendering sebagai hasil akhir pembuat desain animasi.
9. Jalankan dan lihat hasil yang telah selesai di rendering sebelumnya.
10. Selesai.