

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

III.1. Analisa Sistem Yang Berjalan

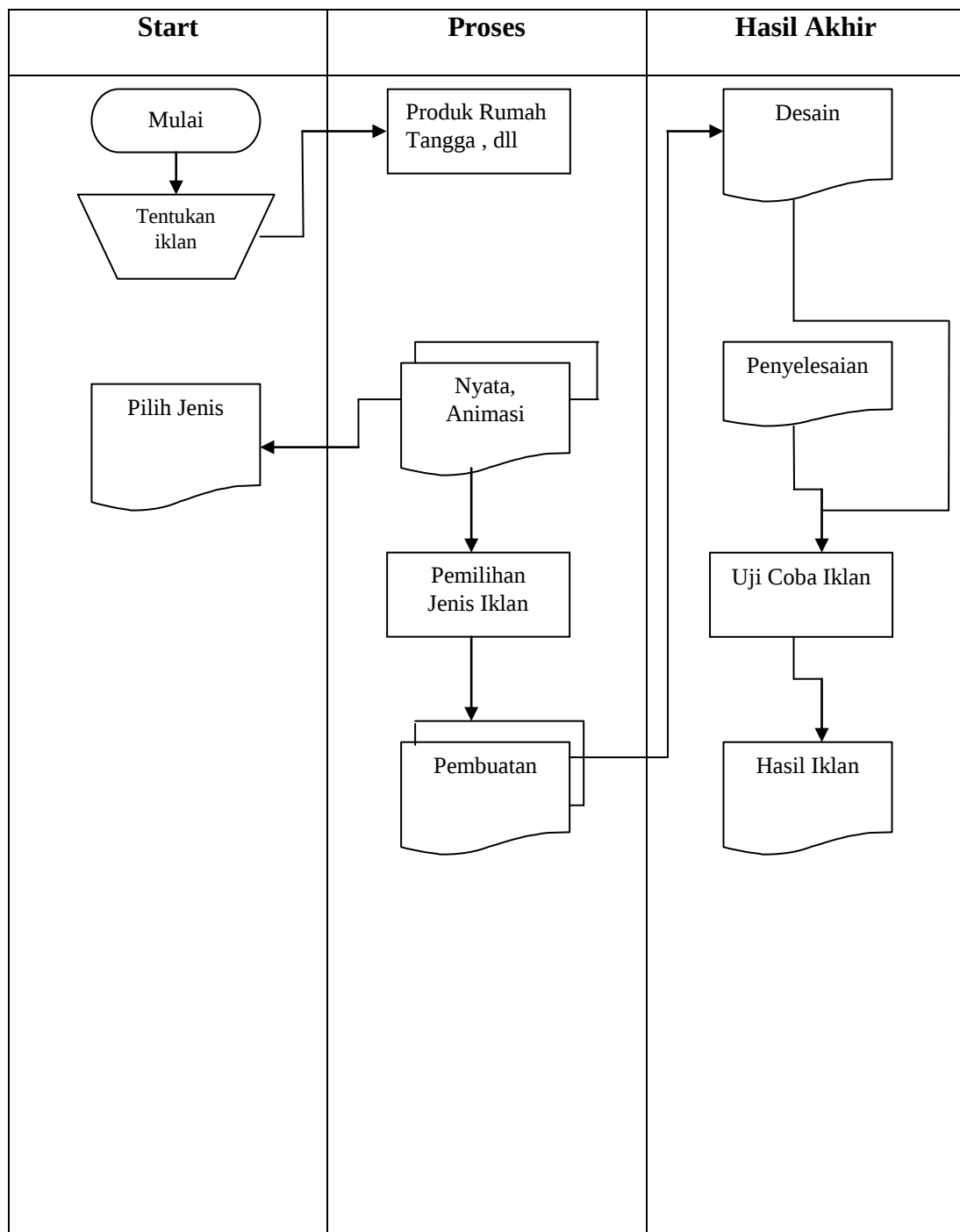
Dalam dunia periklanan, animasi sudah mulai menjadi salah satu bidang yang digunakan selama beberapa tahun terakhir. Iklan animasi bisa menimbulkan banyak efek. Berbeda bila menggunakan iklan dengan media manusia. Contohnya, iklan animasi dengan situasi dan kondisi orang yang ramai, bisa dilakukan salinan data objek yang banyak. Namun bila menggunakan media orang harus dengan jumlah manusia yang banyak.

III.1.1. *Input*

Iklan yang merupakan sebuah seni dari persuasi dapat didefinisikan sebagai desain komunikasi yang dibiayai untuk menginformasikan dan atau membujuk. Pada dasarnya iklan merupakan sarana komunikasi yang digunakan komunikator dalam hal ini perusahaan atau produsen untuk menyampaikan informasi tentang barang atau jasa kepada publik, khususnya pelanggannya melalui suatu media massa. Selain itu, semua iklan dibuat dengan tujuan yang sama yaitu untuk memberi informasi dan membujuk para konsumen untuk mencoba atau mengikuti apa yang ada di iklan tersebut, dapat berupa aktivitas mengkonsumsi produk dan jasa yang ditawarkan.

III.1.2. Proses

Berikut adalah tahap yang harus dilakukan dalam membuat iklan dapat dilihat pada gambar III.1. sebagai berikut.



Gambar III.1. Flow Of Document

III.1.3. Output

Output yang dihasilkan pada pembuatan iklan adalah iklan yang dihasilkan sesuai dengan perencanaan tentang produk iklan yang dibuat. Contoh untuk pembuatan iklan produk spring bed. Mengenai tema iklan juga telah ditentukan sebelum pembuatan iklan apakah tema bersifat alami atau sudah menggunakan teknologi komputer.

III.2. Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Penggunaan teknologi pada iklan saat ini sangat banyak dan juga cukup membantu dalam hal mempercantik tampilan iklan. Tetapi tidak semua produk iklan yang dihasilkan menggunakan teknologi canggih komputer dengan pemanfaatan efek pada *software* dikarenakan iklan yang dibuat juga harus disesuaikan dengan tema iklan, tujuan iklan tersebut dan pangsa pasar produk.

III.3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini, telah memasuki tahapan awal rancangan sistem dimulai dari analisa, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi sistem.

III.3.1. Uraian / Rincian Kerja

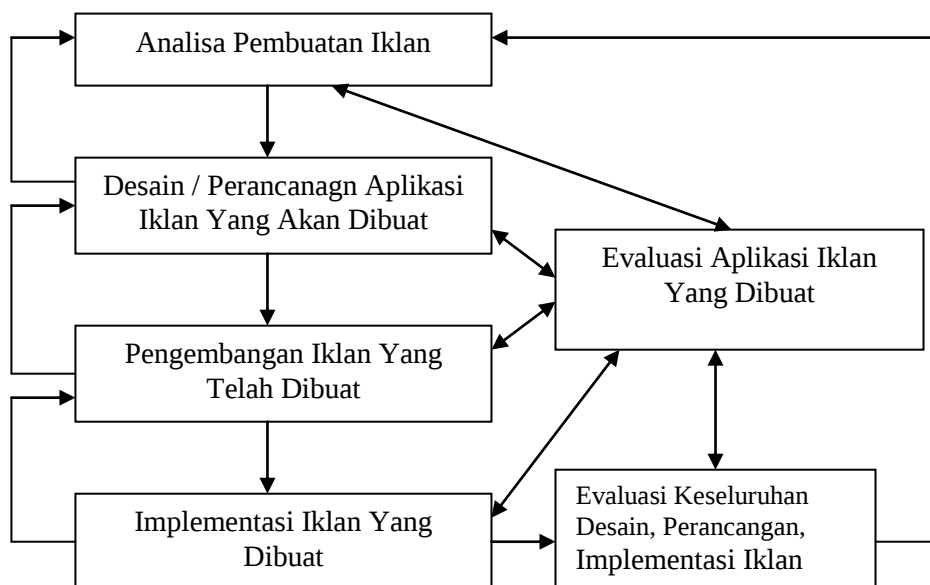
Tahap pembuatan aplikasi, dimulai dari pengumpulan data yang dibutuhkan, rancangan sistem, desain aplikasi sampai kepada rancangan dan aplikasi.

III.3.2. Desain Sistem Secara Global

Dalam perancangan simulasi animasi iklan produk spring bed menggunakan model ADDIE (*Analisis Design Development Implimentation Evaluation*) yaitu suatu metode rancangan sistem yang dijadikan panduan dalam proses desain aplikasi informasi.

II.3.2.1. Diagram

Berikut ini adalah diagram model ADDIE sistem secara detail :



Gambar III.2. Diagram Perancanga Sistem Denga Model ADDIE

Keterangan :

1. Analisa Pembutan Iklan

Perancangan dan pembuatan simulasi animasi iklan produk spring bed menggunakan software 3DS Max dan Adobe Premiere. Data input yang dibutuhkan adalah produk iklan yang akan dibuat, tema iklan yang akan disampaikan, berapa lama durasi iklan.

2. Desain / Rancangan Aplikasi Yang Akan Dibuat

Desain aplikasi ini masih cukup sederhana yaitu produk spring bed yang dibuat hanya berbentuk kotak dengan sedikit animasi. Tidak banyak file pendukung yang dimasukkan pada pembuatan iklan ini seperti gambar atau video untuk mempercantik iklan. Iklan yang dibuat menggunakan *software 3DS Max, Flash 8* dan penyelesaian akhir menggunakan *Adobe Premiere* ini tidak terlalu banyak efek pada kedua *software* untuk mempercantik tampilan iklan.

3. Pengembangan Aplikasi Yang Telah Dibuat

Pengembangan aplikasi yang dibuat, membutuhkan waktu dan sumber daya manusia yang cukup terampil dan mengerti dalam pembuatan iklan. Untuk setiap perancangan produk iklan, dapat dilihat bahwa pembuatan iklan tidak hanya hasil akhir yang baik dalam editing video iklan. Penentuan tema, jalan cerita iklan, makna dari iklan yang disampaikan dan juga sasaran yang dituju harus tepat sehingga hasil dari desain iklan yang baik dapat lebih bernilai jual.

4. Implementasi Aplikasi Yang Dibuat

Implementasi iklan yang dibuat dapat dilihat pada iklan yang dibuat dan kemudian dapat diujicobakan apakah sesuai dengan yang diharapkan.

5. Evaluasi Format Aplikasi

Evaluasi hasil perancangan dan pembuatan produk iklan, dengan ujicoba hasil pembuatan iklan apakah berjalan dengan baik atau tidak.

6. Evaluasi Keseluruhan Desain, Rancangan, Implementasi Iklan

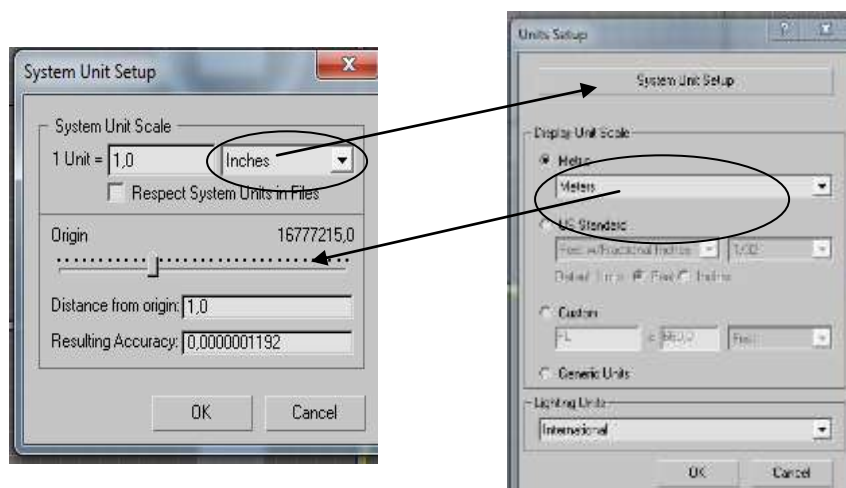
Evaluasi keseluruhan pada iklan yang dibuat apakah sesuai dengan maksud dan tujuan dari iklan tersebut.

III.3.3. Desain Sistem Secara Detail

Dalam melakukan perancangan desain iklan ini, *software* yang digunakan adalah *3D Studio Max 2009*. Adapun perancangan desain ini cukup panjang untuk menjelaskan visualisasi dan animasi iklan dengan komponen seperti, Divan, Kasur, dan Sandaran dengan pergerakan animasinya. Berikut ini proses penyetingan awal pada aplikasi 3ds Max.

III.3.31 Unit

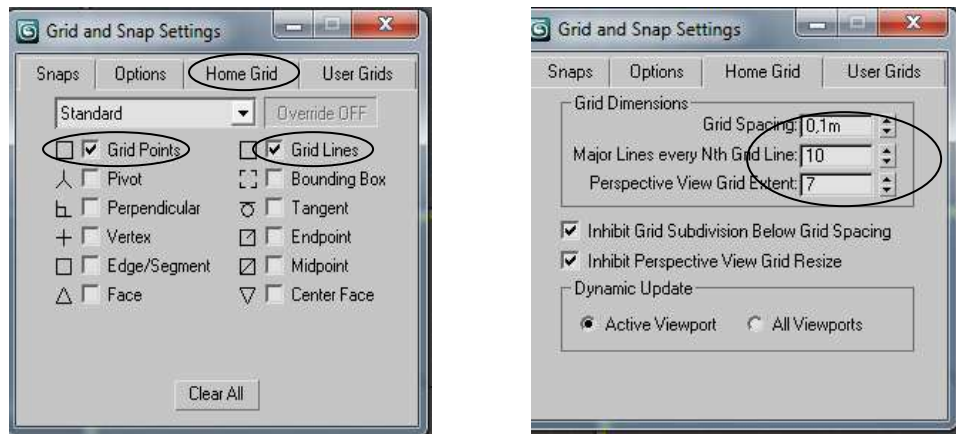
1. Untuk mengatur unit/ satuan kedalam satuan meter. Klik *Menu Customize* lalu klik *Unit Setup*. Atur sebagai berikut seperti gambar dibawah ini:



Gambar III.3. Gambar *Settingan Unit*

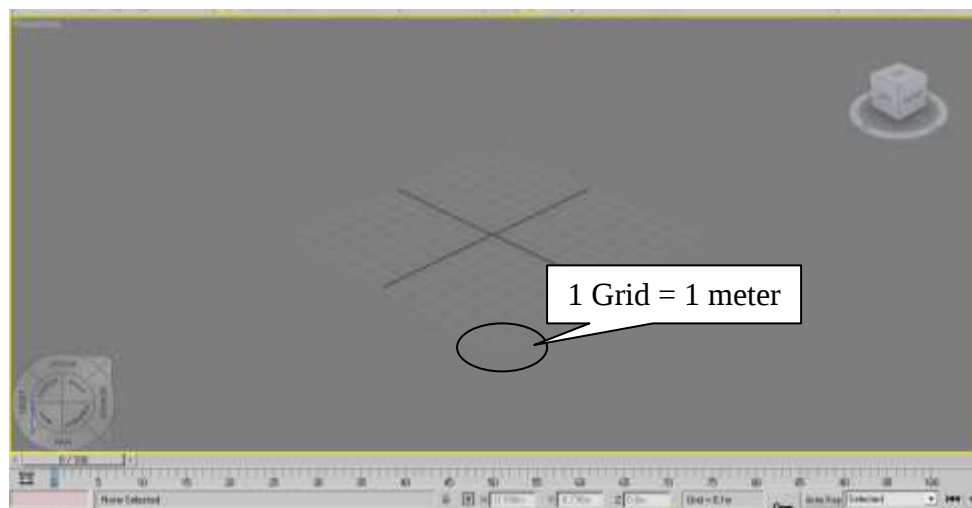
2. Grid yang ada juga akan kita atur agar mempermudah pengukuran jarak.

Klik *Menu Tool* lalu *Grid and Snap Setting*, atur checklist seperti gambar dibawah ini :



Gambar III.4 Grid and Snap Setting

3. Kini tampilan di viewport persepective sebagai berikut, grid terkecil adalah 1 meter. Sehingga kita mempunyai grid berukuran 20 X 20 meter.

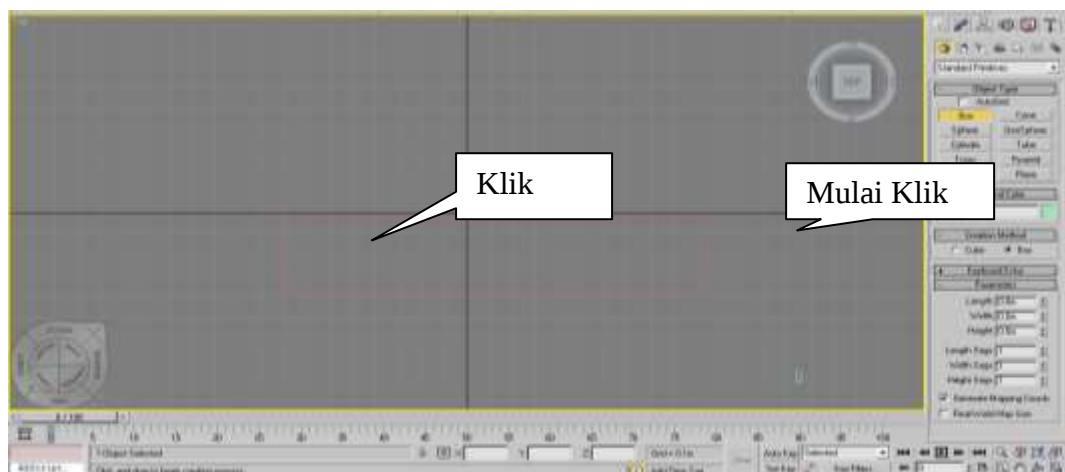


Gambar III.5. Viewport perspektive

III.3.3.2 Modeling

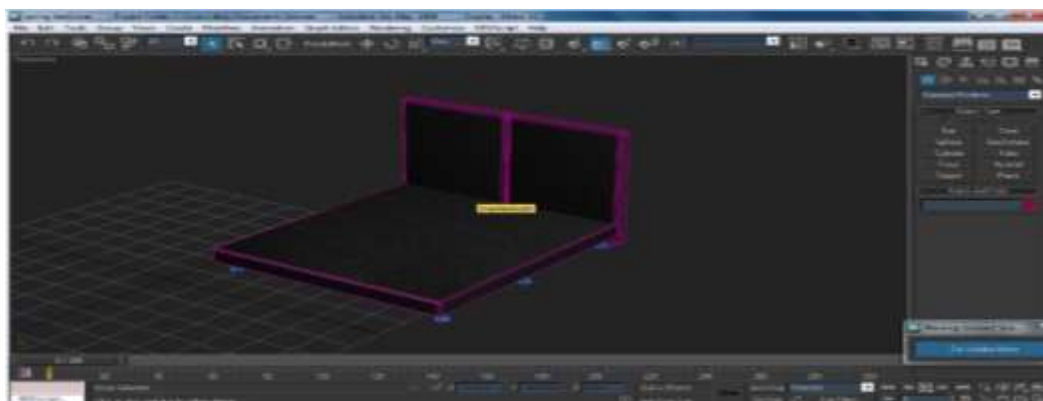
1. Membuat Divan Dengan Box

Buat Divan, Klik panel *Create* lalu *Geomtry* lalu *Standard Primitive* : Klik tombol *Box*. Atur parameter *Width* – 30 mm (tebal) *Height* = 20 mm (tinggi). Di *viewport Top*, usahakan klikl tepat dari titik awal sampai akhir, lihat gambar di bawah ini :

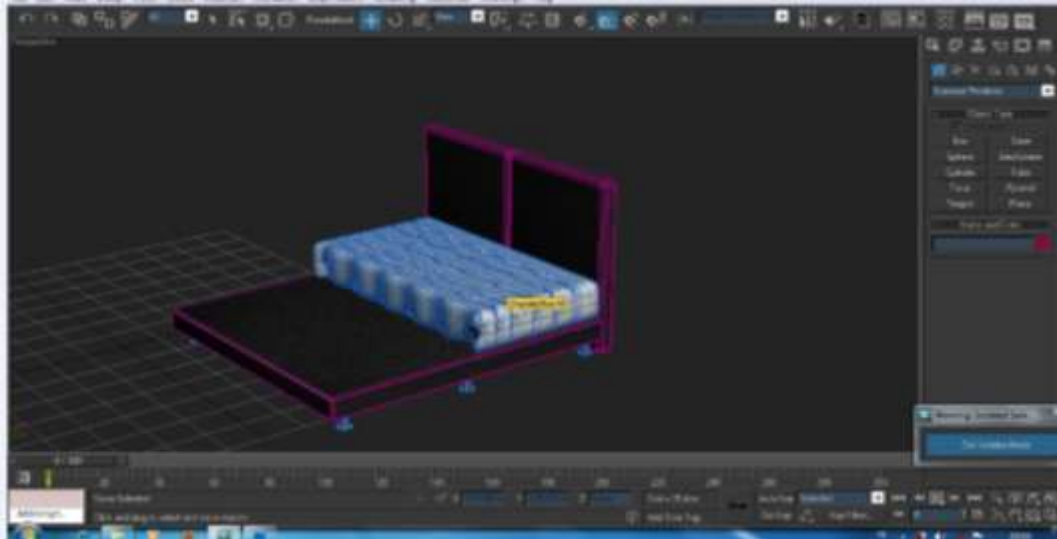


Gambar III.6. Objek Box

Kemudian pada tab *Modify* klik vertex kemudian bentuk seperti berikut ini dengan bagian ujung depan dan pada bagian belakang.

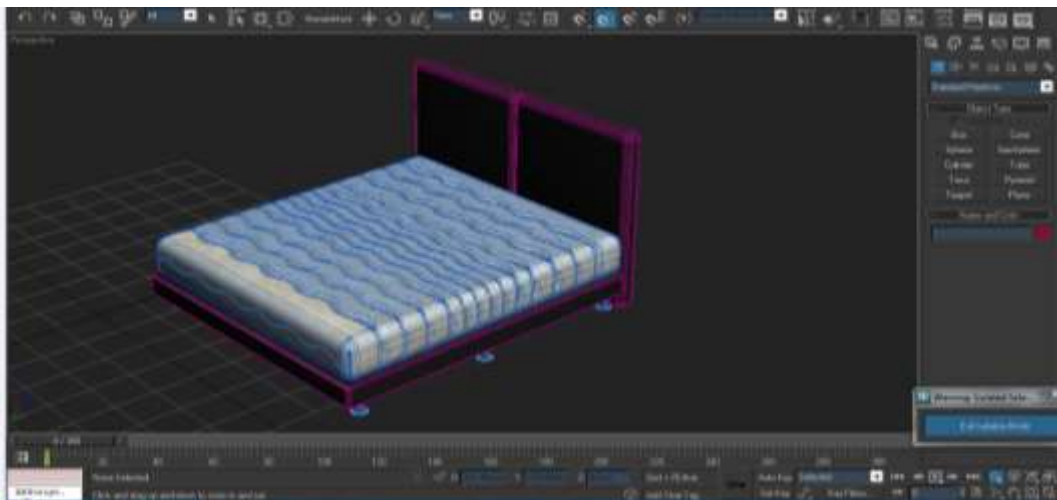


Setelah selesai desain gambar kasur tepat di atas divan tersebut dengan menggunakan Box dan di atur permukaan nya.



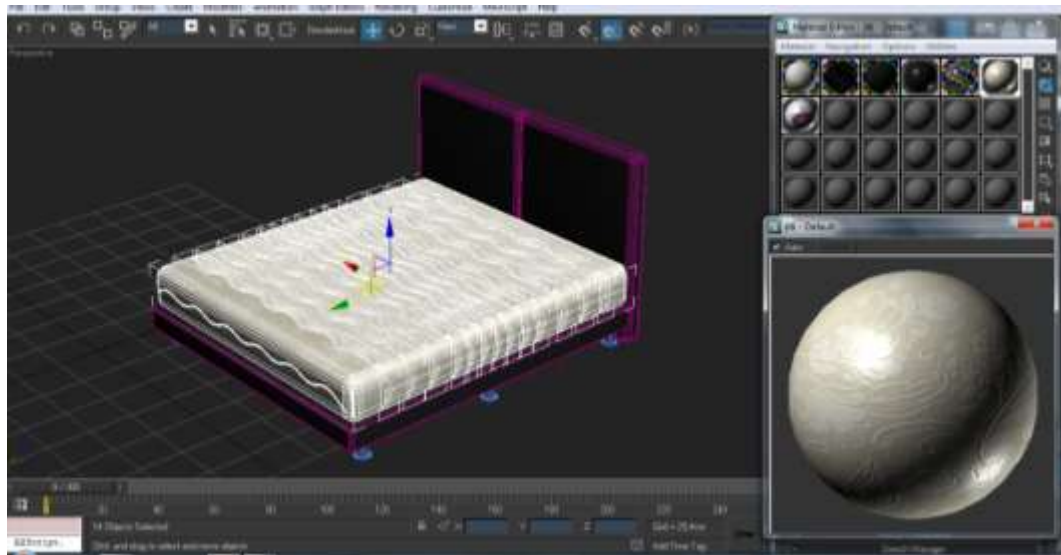
Gambar III.8. Objek Box kasur

Berikut hasil jadi desain kasur setelah diberi *modifier Turbo Smooth* yang berfungsi untuk merapikan objek kasur



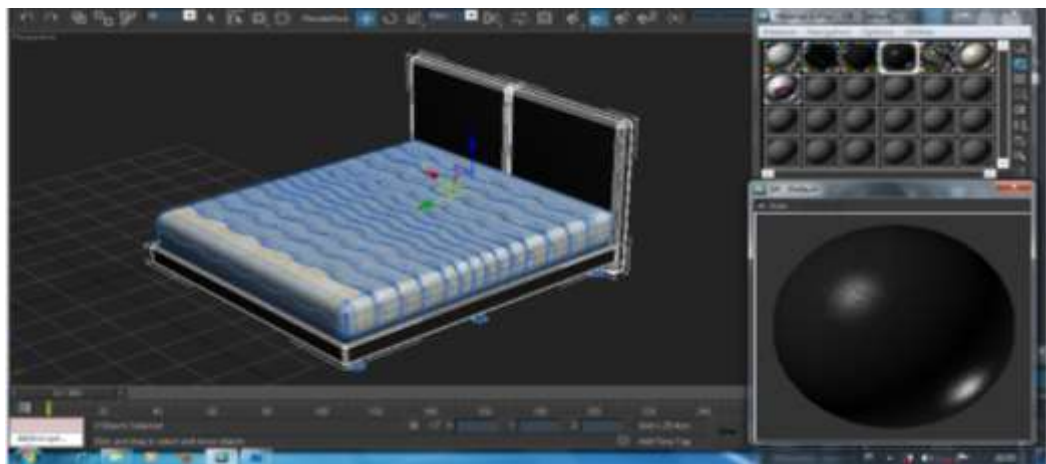
Gambar III.9. Desain Kasur

Kemudian pemberian objek material agar objek terlihat seperti *Spring Bed* memiliki motif atau corak. Tekan tombol M pada *keyboard*. Kemudian seleksi gambar material dan *drag* ke objek kasur.



Gambar III.10 Desain Kasur Setelah Diberi Material

Selanjutnya memberi material sandaran kasur agar memiliki motif dan corak pada sandaran tersebut.

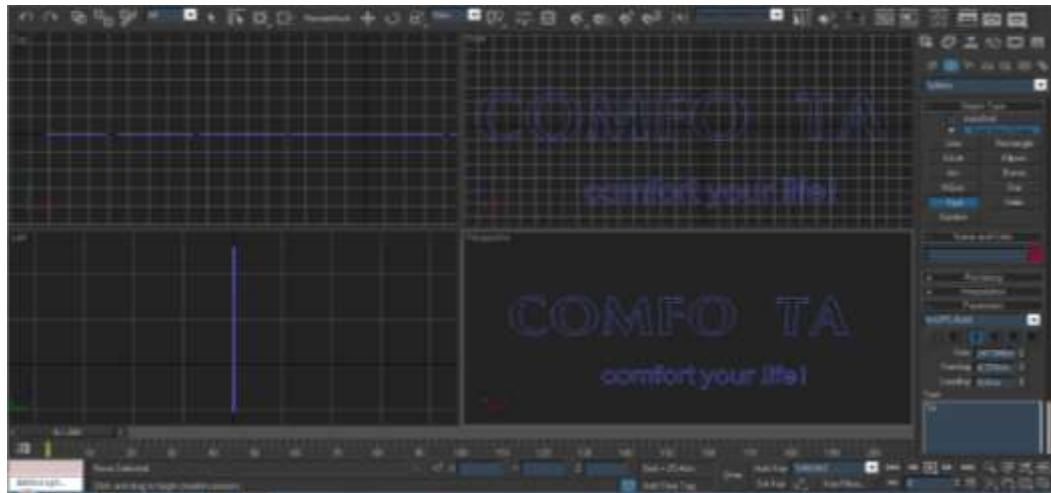


Gambar III.11 Desain Sandaran Setelah Diberi Material

2. Desain Logo Produk

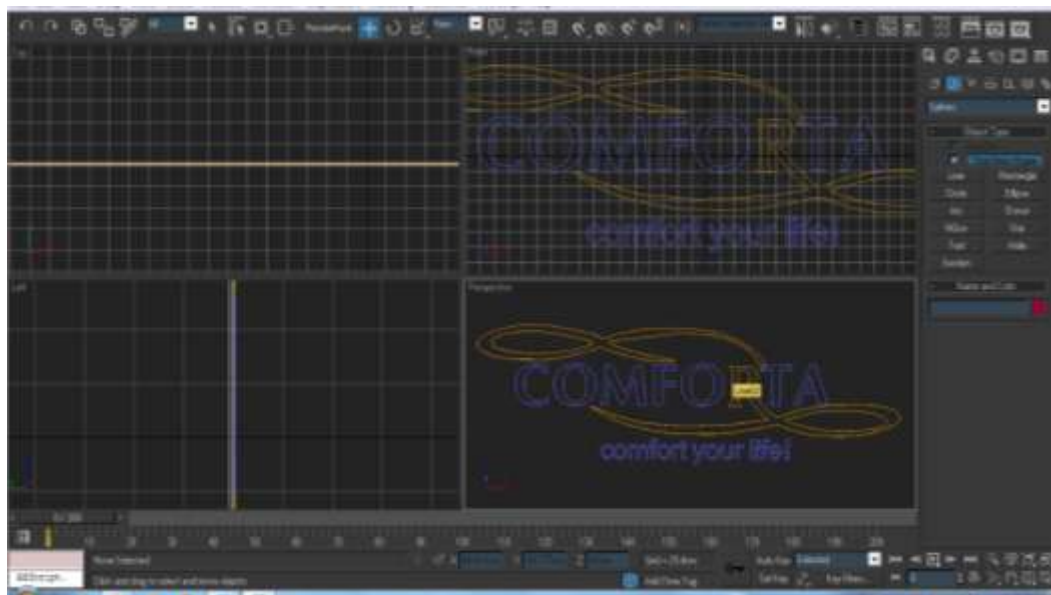
Buat Logo, klik panel *Create* lalu klik *Text* kemudian pilih *Spilnes* :

Ketik *Text* seperti di bawah ini



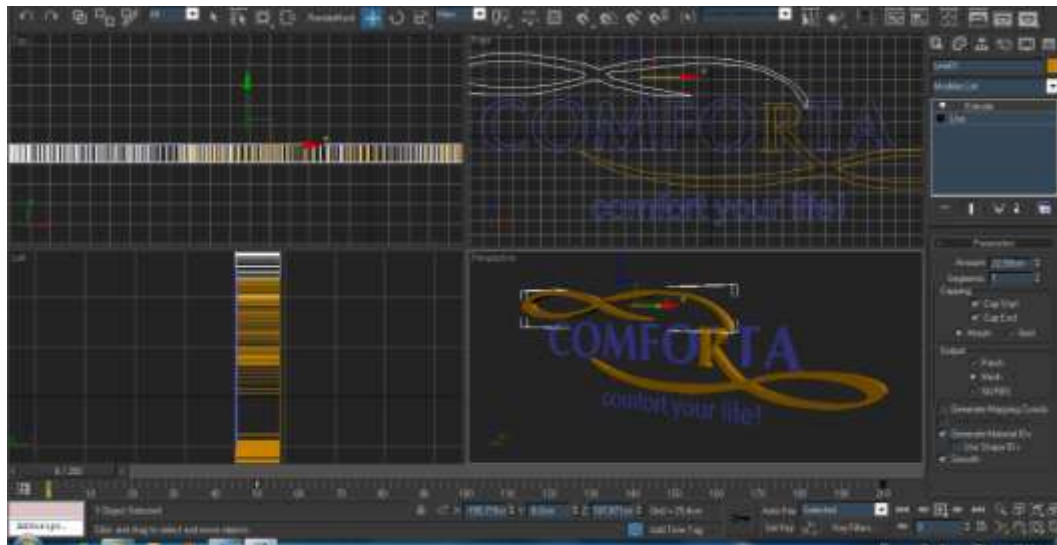
Gambar III.12. Text Logo

Selanjutnya desain logo, Klik panel lalu *Geometry* kemudian klik *Standard Primitive* lalu pilih tombol *line*.



Gambar III.13. Gambar Desain Logo

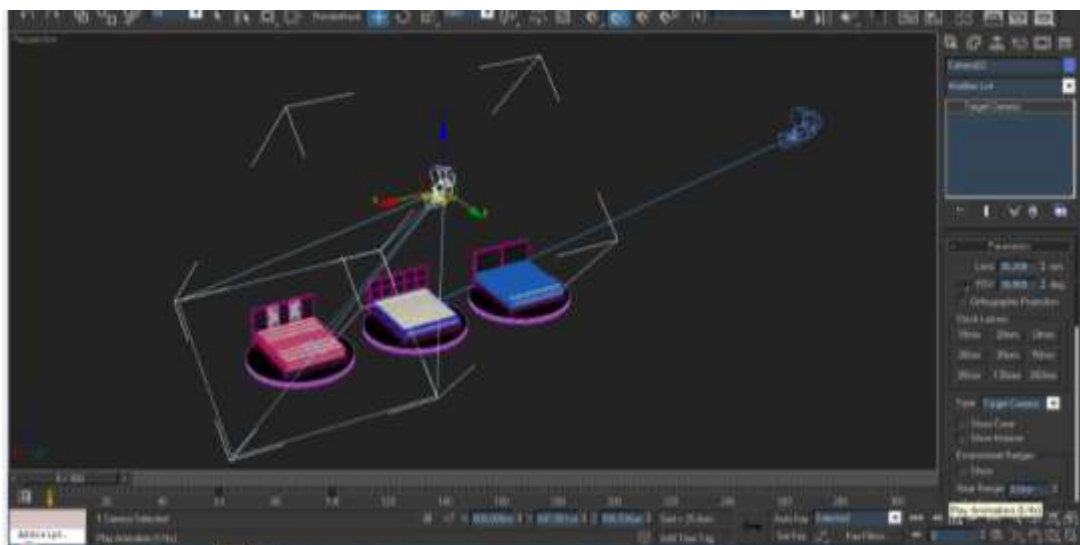
Berikut hasil desain logo setelah diberi *modifier list* yang berfungsi untuk mencetak tebal *Text* yang di desain.



Gambar III.14. Gambar Hasil Desain Logo

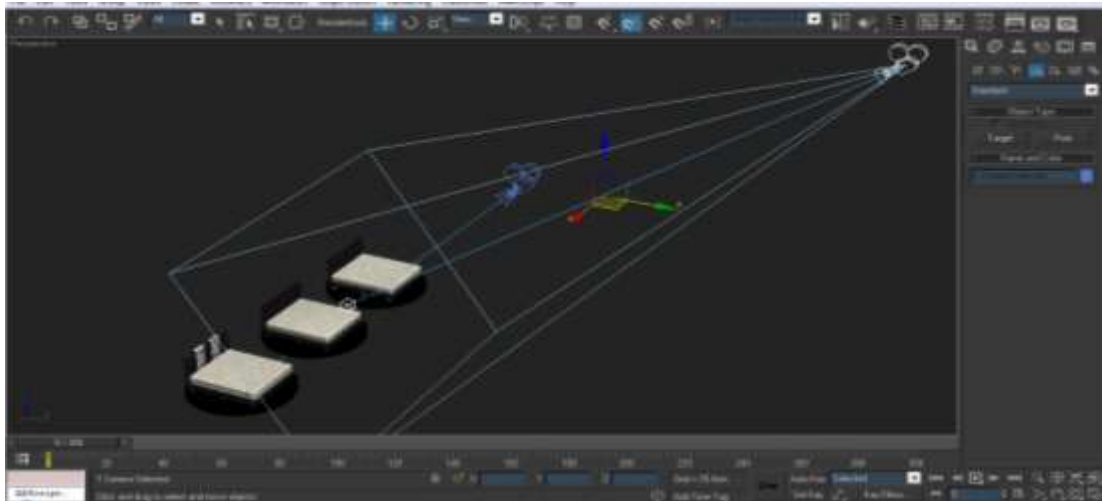
3. Camera

Setelah selesai didesain tahap akhir yaitu menyorot atau mengambil hasil desain dari samping kanan.



Gambar III.15. Gambar Camera samping kanan

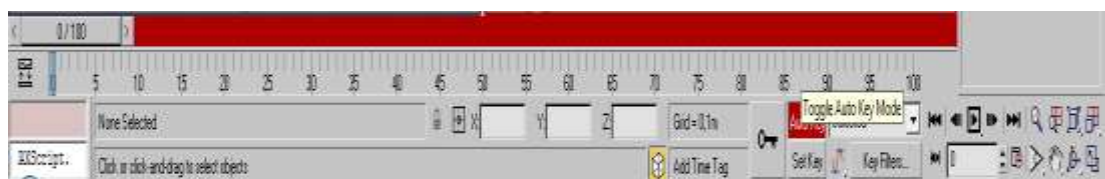
Selanjutnya menyorot atau mengambil hasil desain dari depan atas.



Gambar III.16. Camera Depan atas

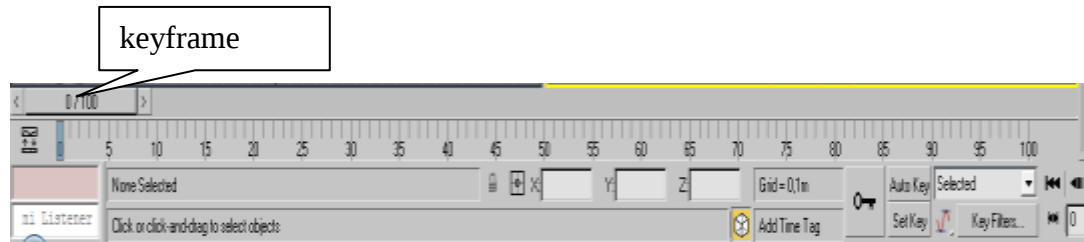
4. Desain Proses Animasi

Setelah semua objek selesai dibuat selanjutnya masuk pada tahap animasi yaitu memberikan pergerakan pada objek. Aktifkan tombol *autokey*.



Gambar III.17. Mengaktifkan Animasi

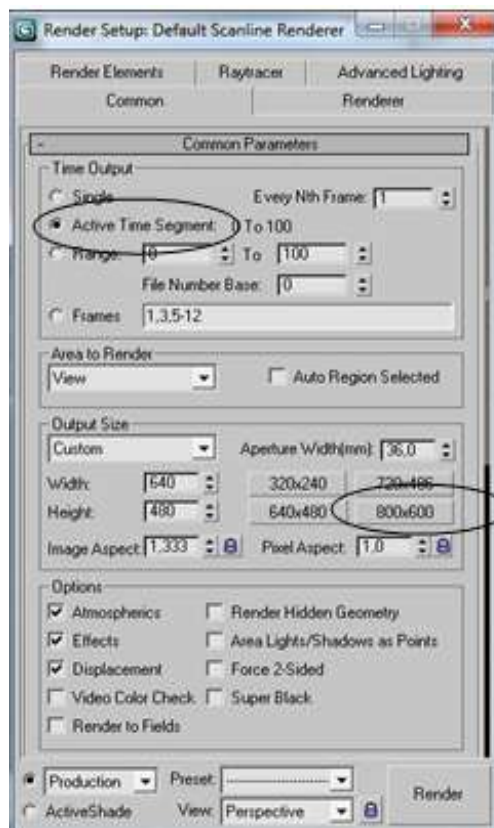
Kini bar time slider berwarna merah. Dimana pada bagian ini untuk menentukan durasi berdasarkan keyframe yang akan di tentukan. Untuk mendapatkan 1 detik animasi membutuhkan 24 frame (gambar). Pada tampilan keyframe dibawah ini terdapat 90 keyframe sehingga animasi yang didapat sekitar 3,6 detik.



Gambar III.18. Step pergerakan Camera dengan *keyframe*

5. Render Animasi

Agar animasi bisa tampil di komputer lain, klik *Menu Rendering* lalu *Render*. Atur parameter di kotak dialog *Render Setup*, sebagai berikut.



Gambar III.19. Kotak Dialog *Render Setup*

III.3.4. Perangkat Kerja

Yang dimaksud dengan perangkat kerja yaitu :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dimaksud adalah perangkat yang dibutuhkan dalam pembuatan iklan . Perangkat keras yang digunakan penulis adalah Personal Computer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. *Processor Core 2 Duo*
- b. *Memory DDR 2 GB*
- c. *Harddisk 160 GB*
- d. *DVD R/W Driver*

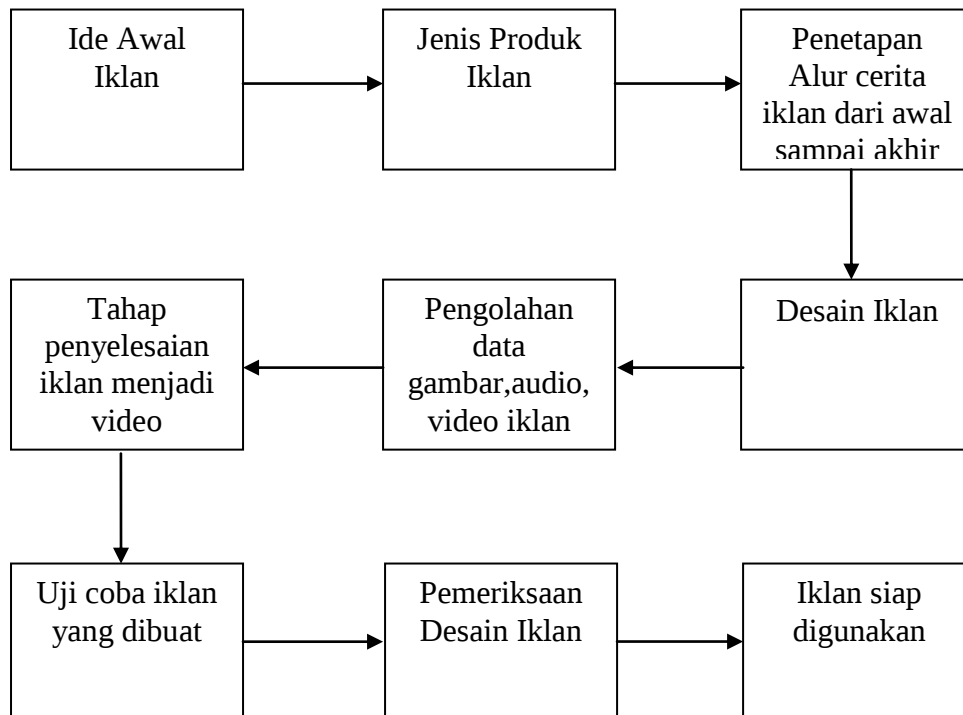
2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak yang dimaksud adalah menyediakan *software software* yang dibutuhkan dan diinstal pada komputer yang akan digunakan adapun *software* yang penulis gunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah :

- a. *Operating System (OS) Windows 7*
- b. *3DS Max*
- c. *Adobe Premiere Pro CS 4*
- d. *Flash*

III.3.5. Flowchart / *Story Board* Iklan

Story board adalah rancangan berupa sket gambar plus petunjuk catatan sebelum aplikasi dibuat.



Gambar III.20. *Story Board*

Dalam perancangan aplikasi ditentukan terlebih dahulu aplikasi apa yang dibuat. Untuk tahap awal ditentukan sampai tingkat mana tahap pembuatan aplikasi. Setelah ditentukan level maka ditetapkan alur cerita dari aplikasi tersebut. Untuk pembuatan aplikasi dibutuhkan bahasa program dan teknis pembuatan antara lain :

1. Ide Awal Iklan

Penentuan ide tentang iklan yang dibuat akan seperti apa.

2. Jenis Produk Iklan

Penentuan jenis produk iklan yang akan dibuat dan apa fungsi dan kegunaan dari produk yang di iklankan.

3. Penetapan Alur Cerita

Penetapan alur cerita iklan, tahap awal penentuan tema iklan kemudian membuat alur cerita iklan sehingga iklan mempunyai makna dan tujuan.

4. Desain Iklan

Pembuatan desain iklan sesuai dengan yang di rencanakan.

5. Pengolah Data

Pengolahan data gambar, audio, video untuk iklan yang dibuat sehingga iklan mempunyai jalan cerita.

6. Tahap Penyelesaian

Setelah menentukan tema, membuat desain, maka tahap akhir penyelesaian iklan dengan melakukan editing pada video iklan sehingga hasil akhir didapat iklan yang baik.

7. Uji Coba Iklan

Melakukan uji coba dengan melihat video iklan yang telah dibuat.

8. Pemeriksaan

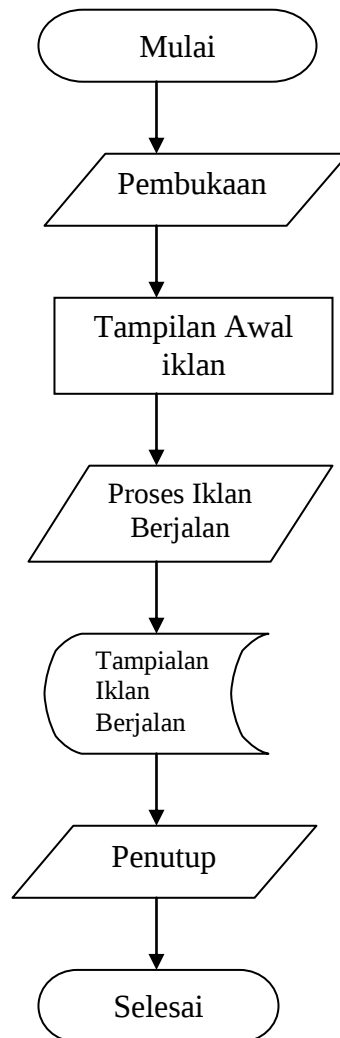
Pemeriksaan hasil uji coba iklan yang telah dibuat.

9. Iklan siap digunakan

Setelah iklan diuji coba dan dilakukan pemeriksaan, maka iklan siap untuk digunakan.

III.5. *Flowchart* Iklan

Berikut tampilan *flowchart* iklan yang dibuat



Gambar III.20. *Flowchart*