

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

III.1. Analisa Sistem Yang Berjalan

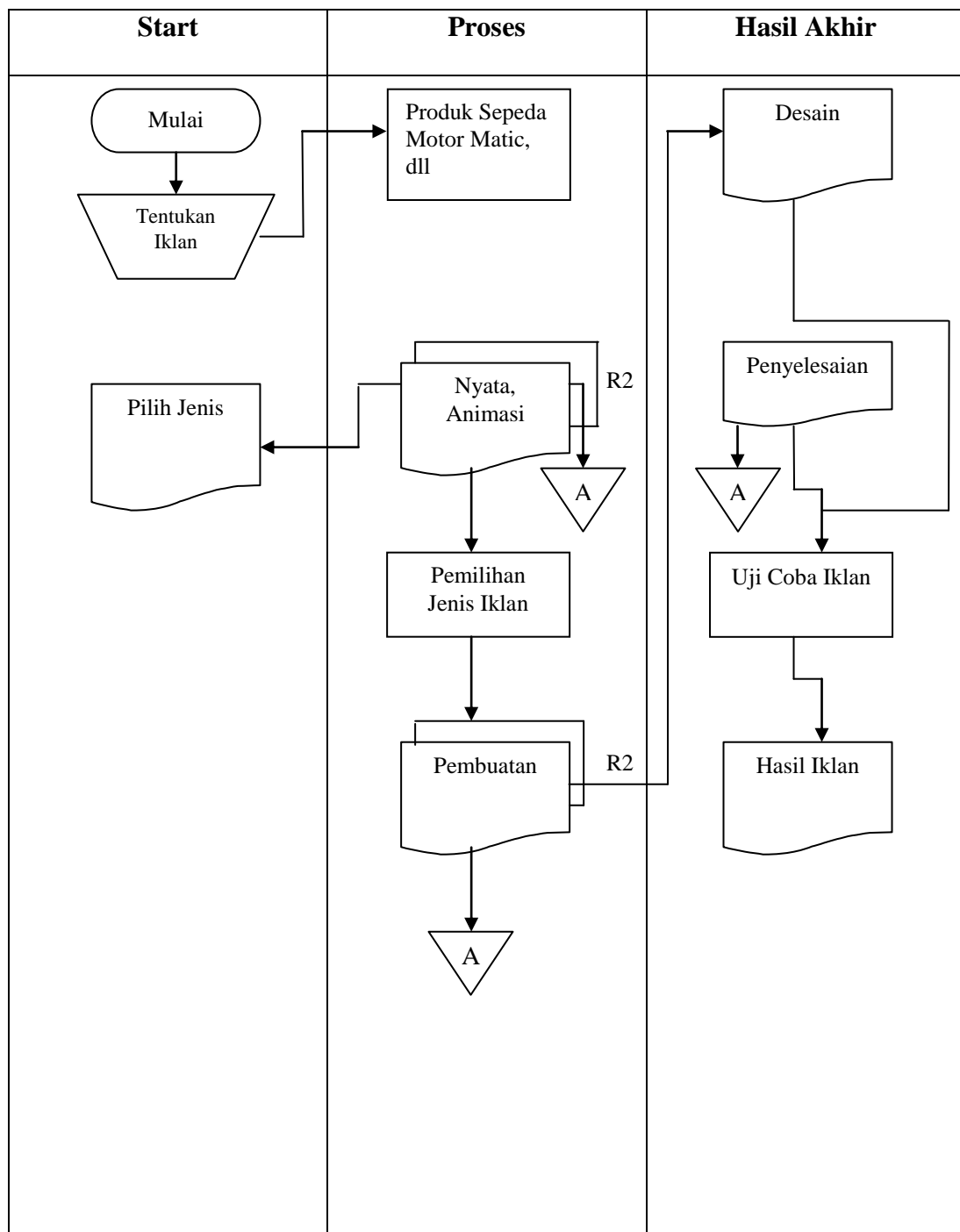
Dalam dunia periklanan, animasi sudah mulai menjadi salah satu bidang yang digunakan selama beberapa tahun terakhir. Iklan animasi bisa menimbulkan banyak efek. Berbeda bila menggunakan iklan dengan media manusia. Contohnya, iklan animasi dengan situasi dan kondisi orang yang ramai, bisa dilakukan salinan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

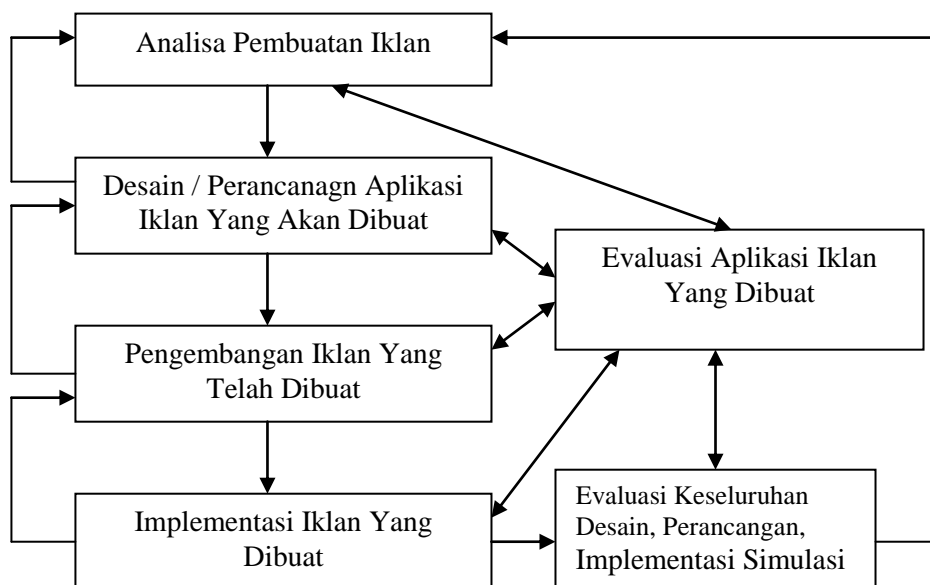
Tahap pembuatan aplikasi, dimulai dari pengumpulan data yang dibutuhkan, rancangan sistem, desain aplikasi sampai kepada rancangan dan aplikasi.

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 Perancang Sistem Dengan Model ADDIE

Keterangan :

1. Analisa Pembuatan 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 di ujicobakan 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

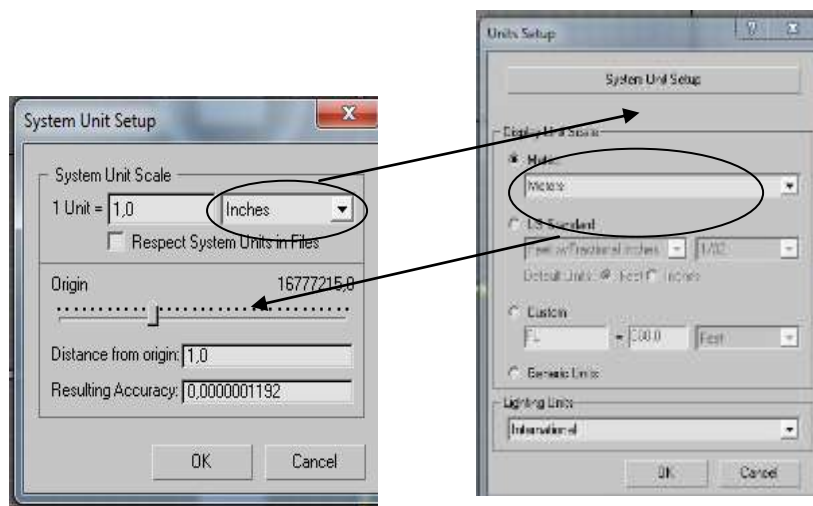
Evaluasi keseluruhan pada iklan yang dibuat apakah sesuai dengan maksud dan tujuan dari iklan tersebut.

III.3.3. Desain Sistem Secara Detail

Dalam melakukan perancangan desain iklan ini, *software* yang digunakan adalah *3D Studio Max 2011*. Adapun perancangan desain ini cukup panjang untuk menjelaskan visualisasi dan animasi iklan dengan komponen seperti, Panggung, Pentas dan Sepeda Motor Matic.

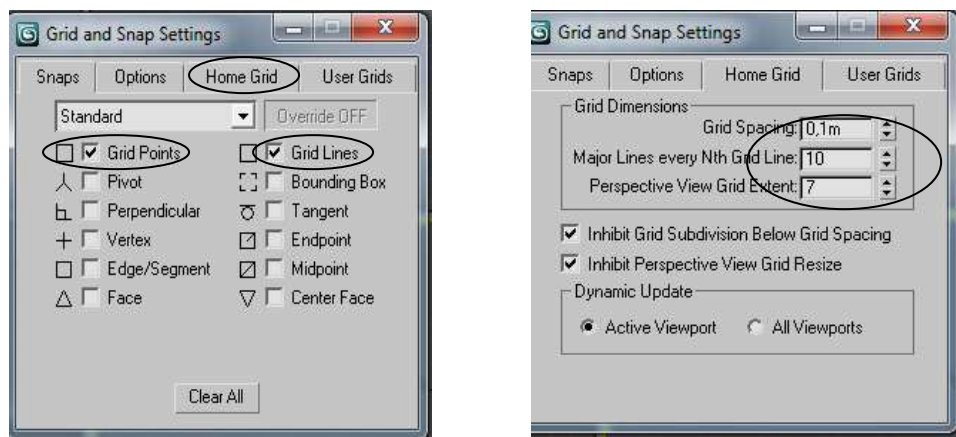
III.3.31 Unit

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



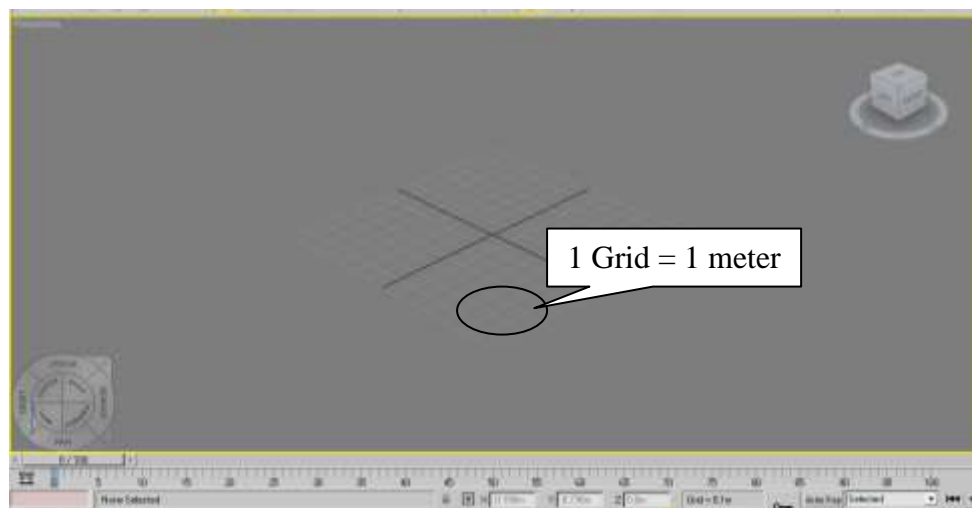
Gambar III.3. Gambar Settingan Unit

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.

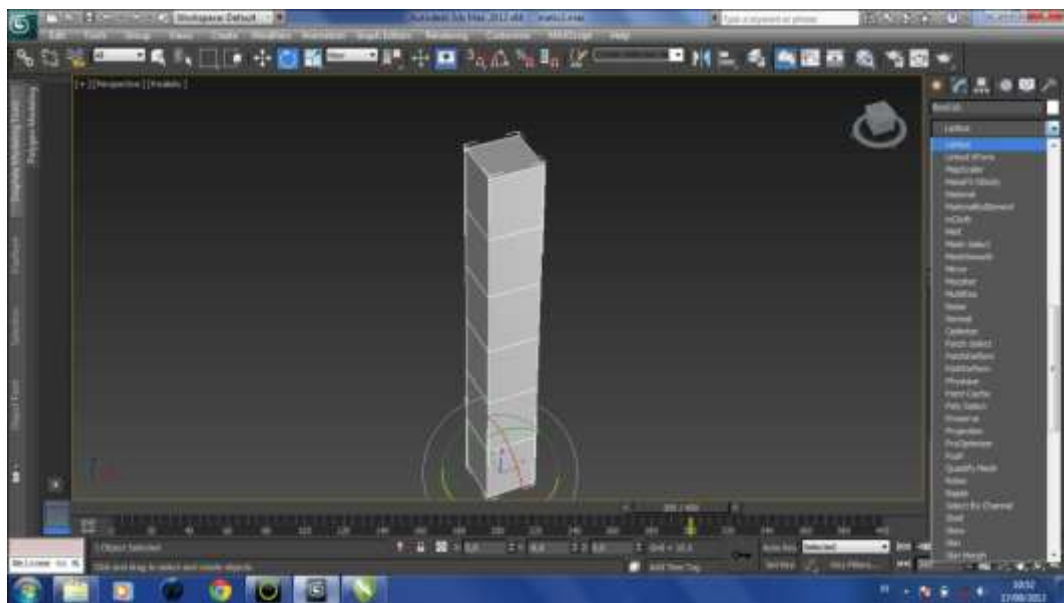


Gambar III.5. *Viewport perspektive*

III.3.3.2 Modeling

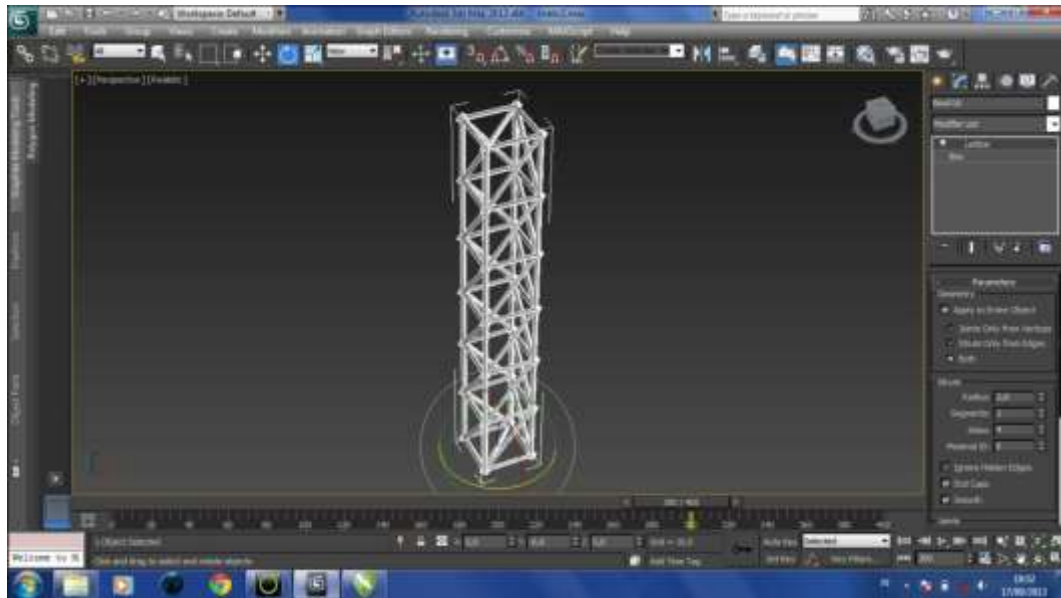
1. Membuat Divan Dengan *Box*

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 :



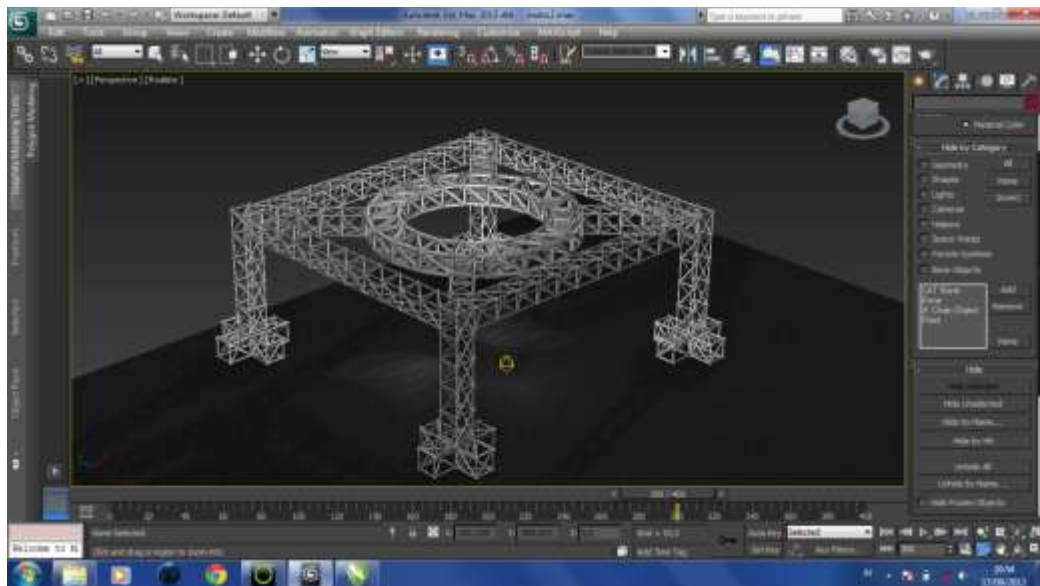
Gambar III.6. Objek *Box*

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



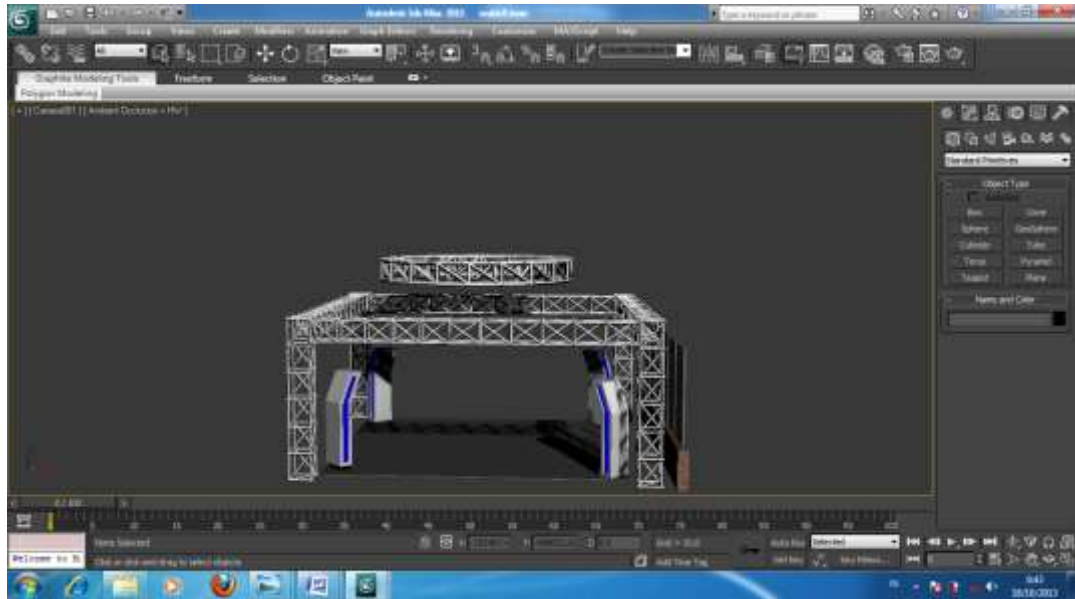
Gambar III.7. Objek Box Tiang

Setelah itu desain gambar panggung tersebut dengan menggunakan Box dan di atur permukaannya.

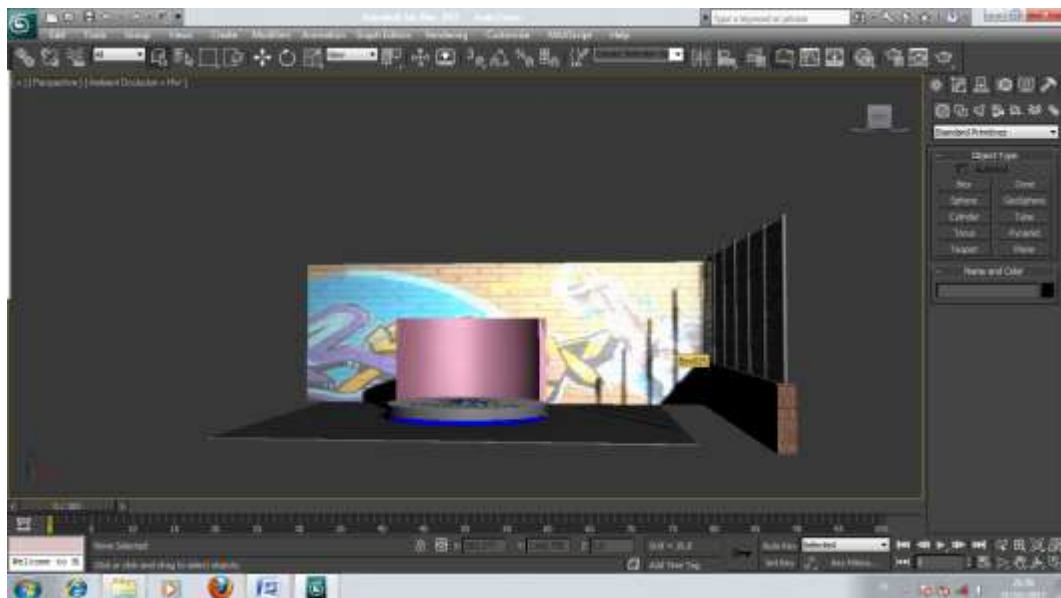


Gambar III.8. Objek Box Tiang Panggung

Berikut hasil jadi desain gedung setelah diberi *modifier Turbo Smooth* yang berfungsi untuk merapikan objek panggung.

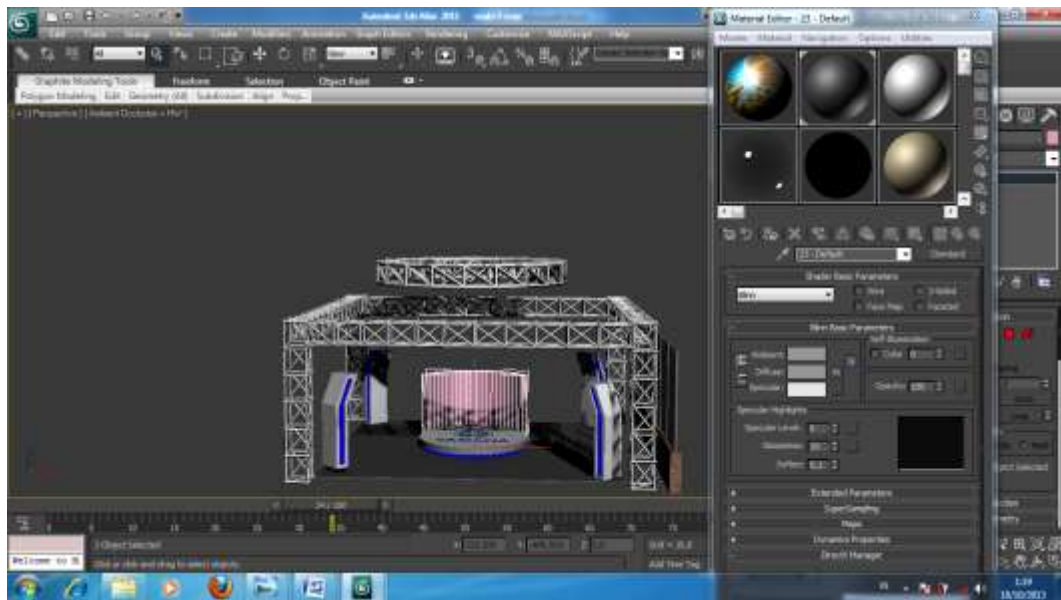


Gambar III.9. Desain Panggung



Gambar III.10. Desain Pentas

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

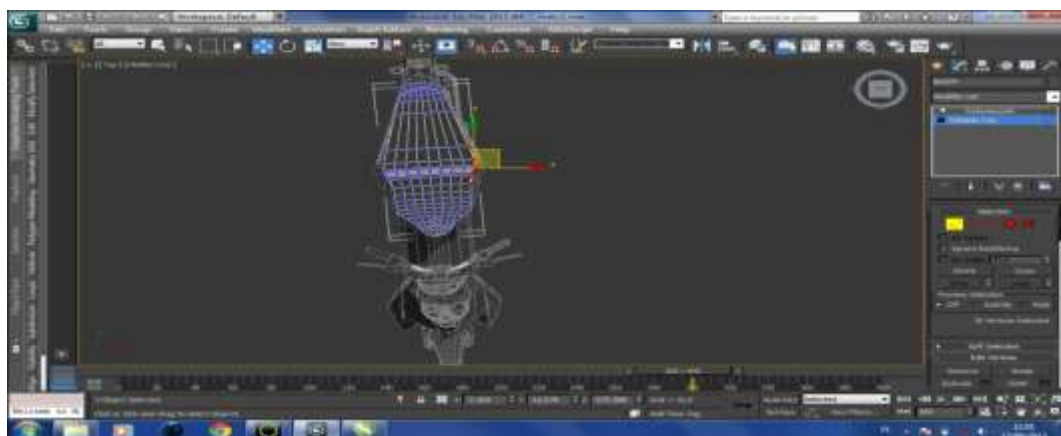


Gambar III.11. Desain Panggung Setelah Diberi Material

2. Desain Objek Sepeda Motor

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

Ketik *Text* seperti di bawah ini



Gambar III.12. Desain Objek Sepeda Motor Matic

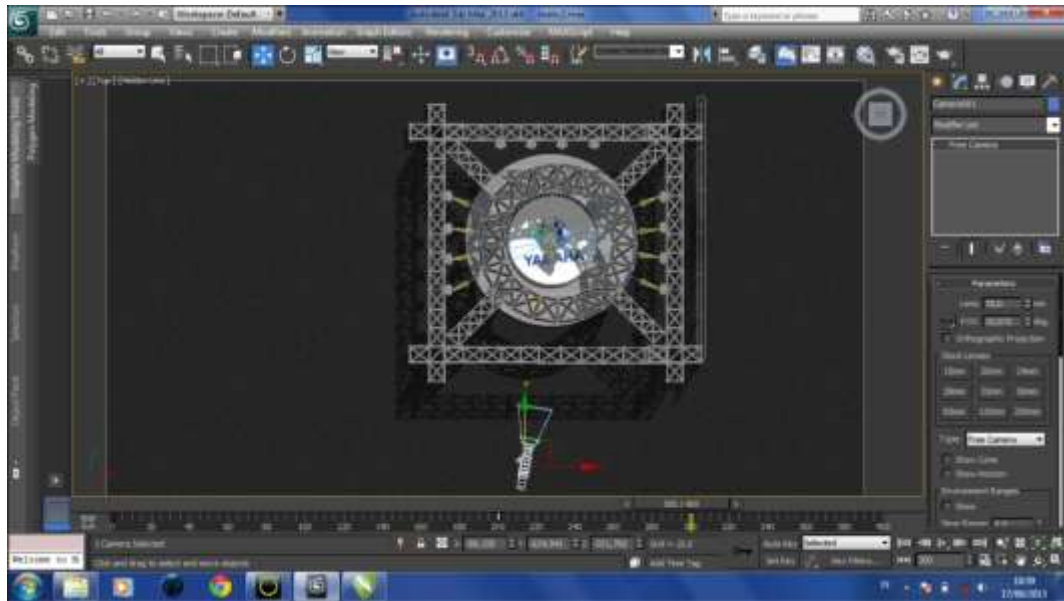
Selanjutnya memberi material orang agar memiliki motif dan corak pada warna pada objek tersebut.



Gambar III.13. Desain Sepeda Motor Setelah Diberi Material

3. Camera

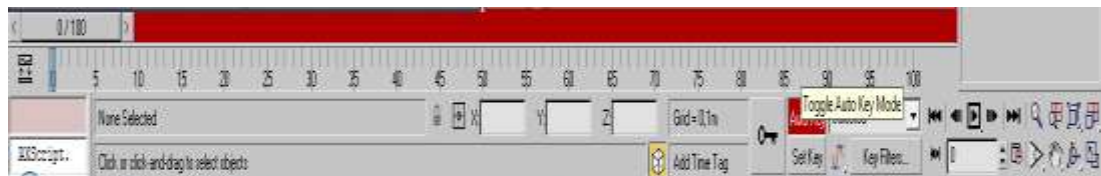
Setelah selesai didesain tahap akhir yaitu menyrot atau mengambil hasil desain dari atas.



Gambar III.14. Camera dari atas

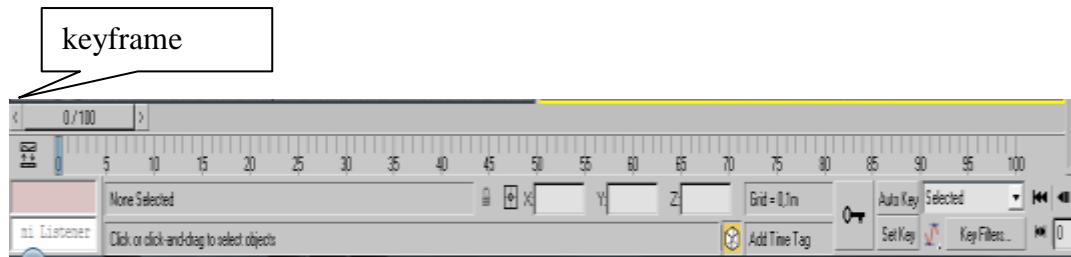
4. Desain Proses Animasi

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



Gambar III.15. Mengaktifkan Animasi

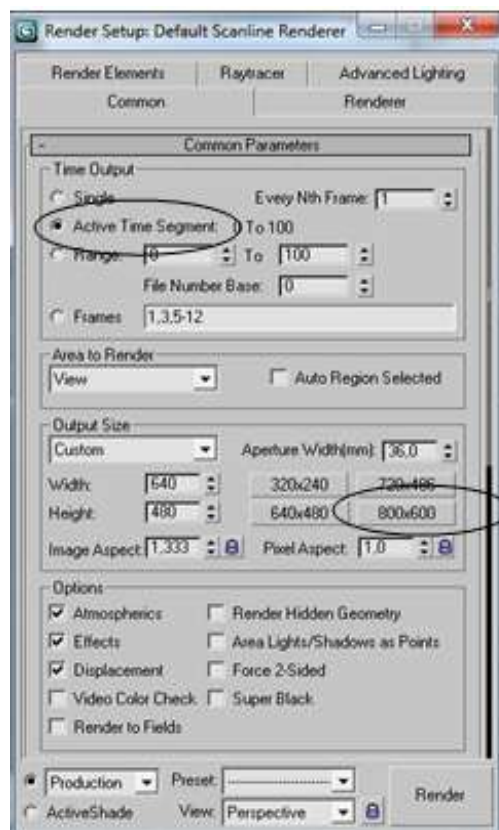
Kini bar time slider berwarna merah. Dimana pada bagian ini untuk menentukan durasi berdasarkan keyframe yang akan di tentukan. Untuk mendapatkan 1 detik animasi membutuhkan 24 frame (gambar). Pada tampilan keyframe dibawah ini terdapat 90 keyframe sehingga animasi yang didapat sekitar 3,6 detik



Gambar III.16. Step pergerakan Camera dengan keyframe

1. 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.17. Kotak Dialog Render Setup

III.3.3.4. Perangkat Kerja

Yang dimaksud dengan perangkat kerja yaitu :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dimaksud adalah perangkat yang dibutuhkan dalam pembuatan simulasi . Perangkat keras yang digunakan penulis adalah Personal Computer dengan spesifikasi sebagaia 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 pnulis 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. *Story Board* Iklan

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

Tentang awal iklan yang akan dibuat guna untuk mempromosikan seperti apa iklan yang dituju, maka dapat terlihat panggung, pentas, lampu panggung dan sepeda motor..



Gambar III.18. Awal Iklan

2. Sepeda Motor Dari Depan

Sepeda motor dilihat jelas dari depan, maka sepeda motor terlihat *body* depan, ban depan, setang sepeda motor, lampu kepala, lampu tanda belok kanan, dan lampu tanda belok kiri.



Gambar III.19. Sepeda Motor Dari Depan

3. Sepeda Motor Dari Samping

Sepeda motor juga dapat dilihat dari samping guna memperjelas produk yang akan di pasarkan, maka dapat terlihat *body* samping, stiker *body*, pelak ban depan, pelak ban belakang, ban depan dan ban belakang.



Gambar III.20. Sepeda Motor Dari Samping Kanan



Gambar III.21. Sepeda Motor Dari Samping Kiri.

4. Sepeda Motor Dari Belakang

Pada posisi sepeda motor dari belakang, maka dapat terlihat lampu rem, lampu tanda belok kanan dan kiri, ban belakang dan sayap belakang.



Gambar III.22. Sepeda Motor Dari Belakang

5. Akhir Iklan

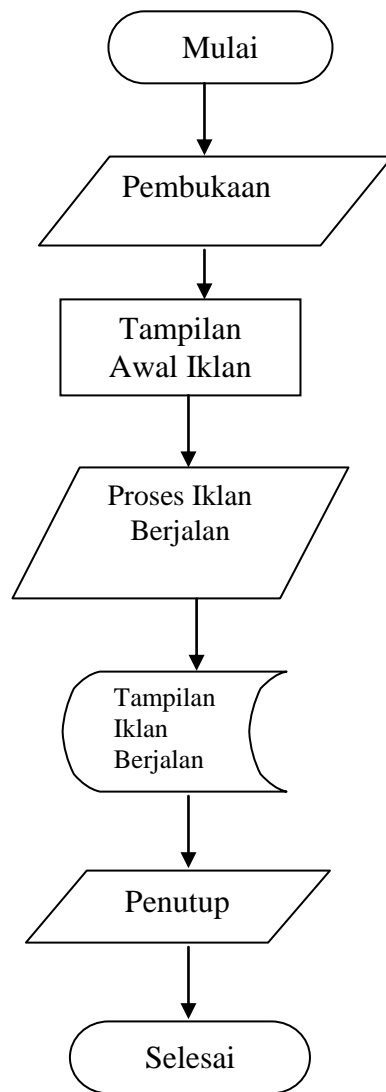
Setelah menentukan posisi sepeda motor, maka dapat ditentukan akhir iklan agar menyempurnakan hasil iklan sepeda motor. Dapat terlihat pentas, sepeda motor dan orang untuk memacu komplitnya iklan.



Gambar III.23. Akhir Iklan

III.3.6. *Flowchart* Iklan

Berikut tampilan *flowchart* iklan yang dibuat



Gambar III.24. *Flowchart* Iklan