



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebutuhan akan sebuah pengetahuan terhadap produk yang dihasilkan sebuah perusahaan sangat penting bagi karyawan perusahaan itu sendiri. Karyawan yang mengenal baik terhadap produk yang dihasilkan perusahaan menunjukkan kualitas perusahaan yang dapat diandalkan. *Corporate video* dapat dijadikan solusi untuk memberikan tayangan yang bersifat edukatif terhadap penonton yang ingin melihat kegiatan bisnis sebuah perusahaan. *Corporate video* merupakan tayangan yang menghubungkan *target audience* secara spesifik terhadap perusahaan. Dengan adanya sentuhan dari animasi, sebuah *corporate video* dapat memberikan kesan yang lebih menarik.

Animasi merupakan media sangat menarik. Dengan animasi, seorang animator mampu mencapai tindakan yang tidak mungkin dilakukan manusia dan membuatnya terlihat meyakinkan. Animasi dipilih penulis sebagai media pendukung video edukatif untuk penonton karena visual yang ditampilkan dapat meyakinkan untuk menarik minat penonton agar memperhatikan. Dengan animasi diharapkan penonton tidak bosan untuk mengingat produk yang dihasilkan perusahaan.

Salah satu unsur penting dalam animasi adalah aset animasi. Pengertian aset sendiri merupakan sesuatu yang bernilai tertentu seperti uang tunai, tanah atau gedung, saham, atau karya seni (Jacobsen, Schlenker, Edwards, 2005). Dengan

adanya aset animasi, penonton dapat mengenali bentuk dan warna yang dijelaskan oleh animator. Menurut O’Hailey (2015) aset animasi 3D meliputi digital dan stop-motion. Untuk animasi digital dapat diciptakan melalui software 3D seperti Maya, Max, Blender dan lainnya (hlm. 4).

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana visualisasi *low-poly* 3D aset pada animasi *corporate video* PT *Central Proteina Prima, TBK* ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam topik visualisasi aset animasi ini, penulis memiliki batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada gaya seni *low-poly*.
2. Fokus aset animasi dimulai pada *Hatchery, Food Processing Plant* dan *Prima Freshmart* yang dimiliki PT CP Prima.
3. Aset animasi dibatasi dengan parameter bentuk dan warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Adapun tujuan dari skripsi atau penelitian ini adalah membahas bagaimana memvisualisasikan *low-poly* 3D aset pada animasi *corporate video* PT. *Central Proteina Prima* sesuai dengan *client brief*.

1.5. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga yang berdasarkan kepada :

1. Manfaat bagi penulis sebagai syarat kelulusan dan untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn.), membantu penulis untuk mendalami cara merancang aset animasi.
2. Manfaat bagi pembaca adalah untuk menambah wawasan mengenai tahapan-tahapan yang harus dilakukan oleh penulis dalam pembuatan sebuah animasi *corporate video*.
3. Manfaat bagi universitas adalah untuk menjadikan penulisan ini sebagai rujukan dan pedoman untuk membuat karya tulis lainnya.