

Perancangan Dan Pembuatan Iklan Animasi 3D Sebagai Media Promosi pada Usaha Santi Collection

¹Ferdy Faturahman, ²Fahmi Abdullah
^{1,2}Universitas Teknologi Digital DIGITECH
Kota Bandung, Indonesia

¹ferdyfaturahmanbisnis@gmail.com, ²fahmiabdullah@digitechuniversity.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat video animasi iklan 3D sebagai media promosi bagi usaha kecil dan menengah, khususnya Santi Collection, sebuah usaha di bidang fashion. Dalam era digital saat ini, iklan animasi 3D menjadi alat yang efektif untuk menarik perhatian pelanggan dan meningkatkan kesadaran merek. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi dan wawancara untuk pengumpulan data, serta teknik deskriptif kualitatif untuk analisis data. Proses pembuatan video animasi mencakup tahap modeling, texturing, rigging, animasi, dan rendering menggunakan Blender, serta tahap editing menggunakan Filmora Wondershare 13. Hasil penelitian menunjukkan bahwa iklan animasi 3D mampu meningkatkan daya tarik visual dan efektivitas komunikasi pemasaran melalui media digital dan sosial. Implementasi teknologi animasi 3D dalam strategi promosi terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan produk. Kesimpulannya, penggunaan iklan animasi 3D dapat menjadi strategi yang inovatif dan efektif dalam mempromosikan produk, khususnya bagi usaha kecil dan menengah yang ingin meningkatkan daya saing di pasar digital.

Kata Kunci: Animasi 3D; Blender; Filmora Wondershare; Media Digital; Promosi; Santi Collection

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pemasaran dan promosi. Salah satu bentuk teknologi yang mengalami perkembangan pesat adalah animasi 3D. Animasi 3D menawarkan berbagai keunggulan, seperti visualisasi yang menarik dan kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami (Caesaria, 2020). Oleh karena itu, penggunaan animasi 3D dalam media promosi semakin diminati oleh berbagai perusahaan.

Santi Collection, sebuah usaha yang bergerak di bidang fashion, melihat peluang ini untuk meningkatkan efektivitas promosi produknya melalui iklan animasi 3D. Dengan menggunakan animasi 3D, diharapkan dapat menarik minat konsumen dan meningkatkan kesadaran merek (Tusanputri, Jurnal, & 2021, n.d.-a). Selain itu, animasi 3D juga dapat membantu menjelaskan keunggulan produk secara lebih detail dan menarik, yang mungkin sulit dicapai dengan media promosi konvensional (Priyono, Pareanom Purwacandra, Gunanto, & Widhiyanti, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat iklan animasi 3D sebagai media

promosi pada usaha Santi Collection. Dengan menggunakan metode pengembangan media yang tepat, diharapkan iklan animasi 3D ini dapat memberikan dampak positif terhadap strategi pemasaran Santi Collection. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan animasi 3D dalam promosi dapat meningkatkan minat dan keputusan pembelian konsumen (Tusanputri & Amron, n.d.).

Implementasi animasi 3D dalam promosi tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi konsumen. Misalnya, penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan teks iklan dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan konsumen (Marwadi et al., n.d.). Selain itu, penelitian oleh Simamora dan Zega (Simamora, ..., & 2019, n.d.) menunjukkan bahwa penggunaan animasi 3D dalam promosi produk dapat meningkatkan minat dan apresiasi terhadap produk yang ditawarkan.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada aspek teknis perancangan animasi 3D,. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi promosi yang lebih efektif dan inovatif untuk usaha kecil dan menengah (UKM) seperti Santi Collection.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Perancangan

Perancangan adalah proses merencanakan dan menentukan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks teknologi informasi dan komunikasi, perancangan melibatkan penggunaan teknik dan metode untuk menciptakan produk atau sistem yang efektif dan efisien (Priyono et al., 2020).

Pengertian Animasi 3D

Animasi 3D adalah teknik pembuatan gambar bergerak dalam ruang tiga dimensi. Animasi ini memungkinkan penciptaan karakter, objek, dan lingkungan yang realistis dan interaktif. Animasi 3D digunakan dalam berbagai bidang, termasuk film, permainan video, dan media pendidikan, karena kemampuannya untuk menghasilkan visualisasi yang menarik dan mendetail (Caesaria, 2020).

Pengertian Video

Video adalah media elektronik untuk merekam, menyalin, memutar, dan menyiarkan gambar bergerak. Video dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk hiburan, pendidikan, dan promosi. Penggunaan video dalam konteks promosi dapat membantu menyampaikan pesan kepada audiens dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Tusanputri, Jurnal, & 2021, n.d.-b).

Pengertian Iklan

Iklan adalah bentuk komunikasi pemasaran yang bertujuan untuk mempromosikan atau menjual produk, jasa, atau ide. Iklan biasanya disebarakan melalui berbagai media seperti televisi, radio, cetak, dan internet. Tujuan utama iklan adalah menarik perhatian konsumen dan mendorong mereka untuk melakukan tindakan tertentu, seperti membeli produk atau menggunakan jasa (Tusanputri et al., n.d.-a).

Pengertian Promosi

Promosi adalah kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, minat, dan keinginan konsumen terhadap produk atau jasa tertentu. Promosi dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk iklan, penjualan langsung, diskon, dan acara khusus. Strategi promosi yang efektif dapat membantu meningkatkan penjualan dan memperkuat hubungan dengan pelanggan (Marwadi et al., n.d.).

Pengertian Blender

Blender adalah perangkat lunak open-source untuk pembuatan konten 3D, termasuk pemodelan, rigging, animasi, simulasi, rendering, compositing, dan motion tracking. Blender sering digunakan dalam industri animasi dan game karena fitur-fiturnya yang lengkap dan fleksibilitasnya dalam pembuatan animasi 3D berkualitas tinggi ('About — blender.org', n.d.).

Pengertian Filmora Wondershare 13

Filmora Wondershare 13 adalah perangkat lunak pengeditan video yang dirancang untuk pengguna yang ingin membuat video berkualitas tinggi dengan mudah. Filmora menawarkan berbagai fitur seperti efek visual, transisi, dan alat pengeditan audio, yang memudahkan pengguna dalam membuat dan mengedit video untuk berbagai keperluan, termasuk promosi dan hiburan ('Wondershare Filmora - Easy-to-Use Video Editing Software', n.d.).

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Santi Collection yang terletak pada Jl. Pagarsih Gg. Pasantren, No.4a/88 RT.01/08, Kelurahan, Jamika, Kec. Bojongloa Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40231 dari bulan Januari 2024 hingga bulan April 2024

Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari dua jenis sumber, yaitu:

1. Data Internal: Data ini diperoleh langsung dari lokasi penelitian, termasuk hasil observasi dan dokumen perusahaan terkait.
2. Data Eksternal: Data ini diambil dari sumber di luar lokasi penelitian, seperti buku referensi yang mendukung dan relevan dengan masalah yang diteliti. Sumber data eksternal juga mencakup informasi yang ditemukan melalui internet dan perpustakaan.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

3. Wawancara: Mengumpulkan data melalui pertanyaan langsung kepada pemilik Santi Collection..
4. Observasi: Mengamati secara langsung akun media sosial Santi Collection untuk mengumpulkan data.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian pembuatan iklan video ini adalah perangkat yang meliputi:

1. Motherboard: BIOSTAR T5 XE
2. Memori: 32 GB
3. Storage: 200 GB SSD
4. CPU: Intel i7 870
5. Graphics Card: NVIDIA GeForce GTX 1650 super

Perangkat Lunak

Penelitian ini menggunakan perangkat lunak yang berjalan pada sistem operasi Microsoft Windows 10, dengan aplikasi yang dipakai antara lain Blender dan Filmora Wondershare 13.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penulis berhasil membuat video animasi iklan 3D untuk Santi Collection. Video ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran merek dan menarik perhatian pelanggan melalui visual yang menarik dan interaktif.

Pembahasan

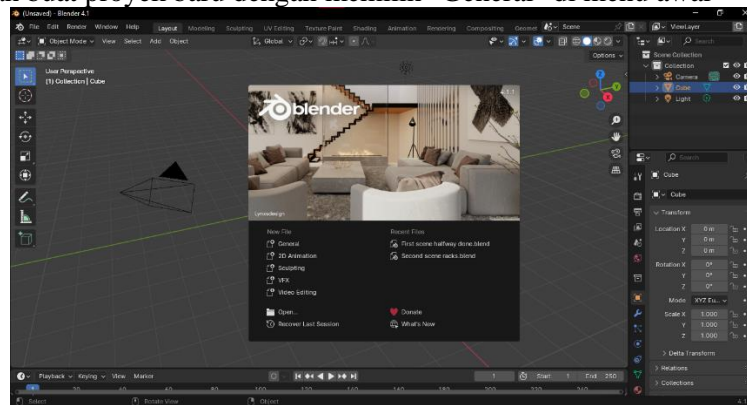
Tutorial adalah metode yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi guna menyelesaikan tugas tertentu yang sedang dihadapi oleh masyarakat, serta dapat berfungsi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Tutorial berikut menjelaskan langkah-langkah pembuatan video animasi iklan 3D mulai dari proses modeling di Blender hingga editing akhir di Filmora Wondershare 13. Setiap langkah dilengkapi dengan tempat untuk menyimpan screenshot yang relevan.

Langkah 1: Modeling di Blender

1. Instalasi dan Setup Awal:

Unduh dan instal Blender dari situs resmi Blender Foundation

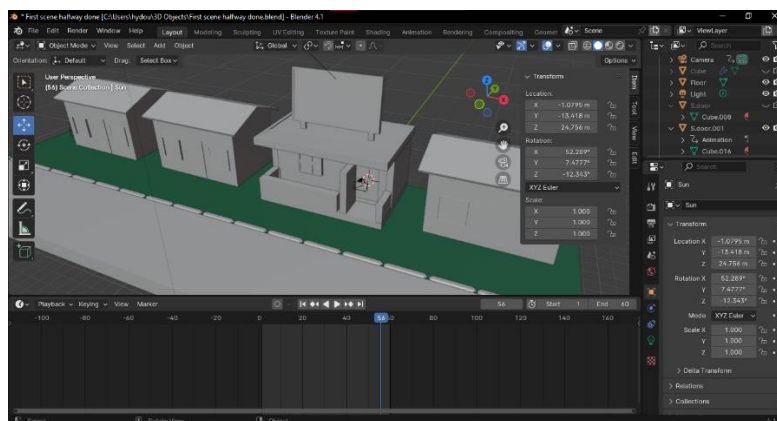
Buka Blender dan buat proyek baru dengan memilih "General" di menu awal



Gambar 1. Proses animasi awal

2. Pembuatan Model 3D:

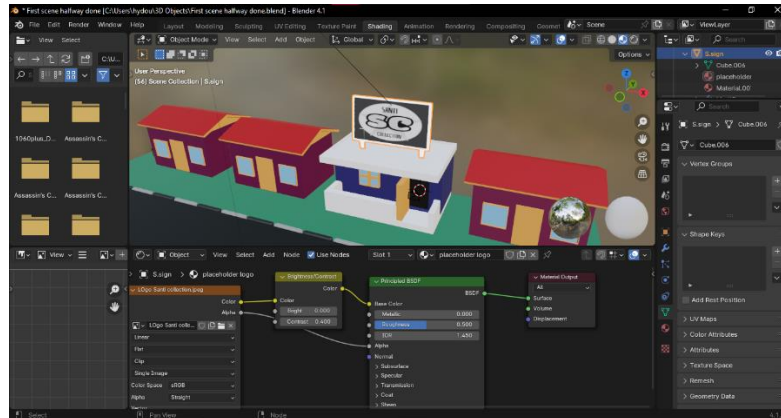
Gunakan alat "Add" untuk membuat objek dasar seperti kubus, bola, atau silinder sesuai kebutuhan iklan Modifikasi objek dengan alat "Edit Mode" menggunakan fitur-fitur seperti extrude, scale, dan rotate untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan Untuk pembuatan model toko Santi indoor, buatlah objek untuk dinding, lantai, rak, dan produk yang dijual Untuk pembuatan model outdoor, buatlah objek untuk bangunan toko, jalan, dan lingkungan sekitar seperti pepohonan dan bangunan lain



Gambar 2. Proses animasi modelling

3. Texturing dan Shading:

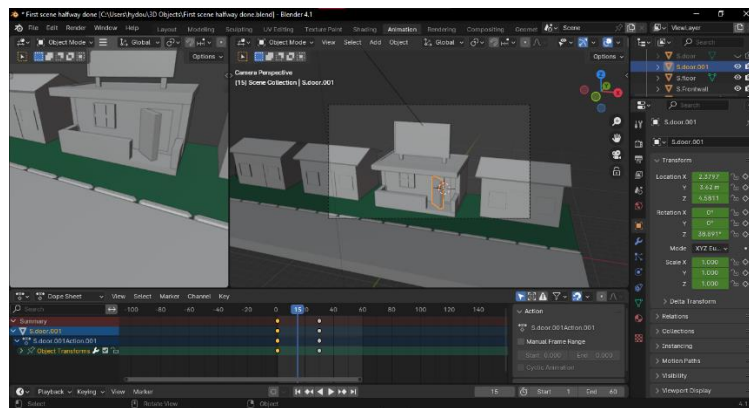
Tambahkan tekstur pada objek menggunakan fitur "UV Unwrapping" dan impor gambar tekstur. Gunakan "Shader Editor" untuk mengatur material dan shader, memberikan efek realistis pada objek.



Gambar 3. Proses animasi texturing

4. Animasi:

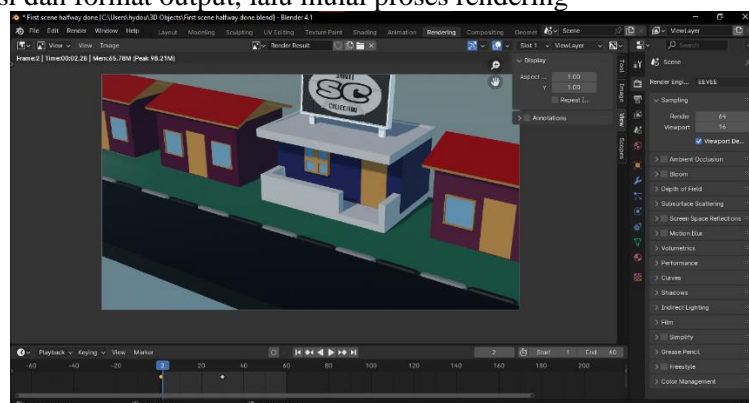
Gunakan "Timeline" dan "Dope Sheet" untuk mengatur keyframe animasi. Untuk pergerakan kamera, tambahkan objek kamera dan atur jalur pergerakannya menggunakan keyframe di "Timeline". Tambahkan animasi untuk banner toko agar terlihat berkilau atau bergerak sesuai desain.



Gambar 4. Proses animasi pintu

5. Rendering:

Atur pengaturan kamera dan pencahayaan di scene. Pilih "Render Engine" seperti Cycles atau Eevee. Tentukan resolusi dan format output, lalu mulai proses rendering.

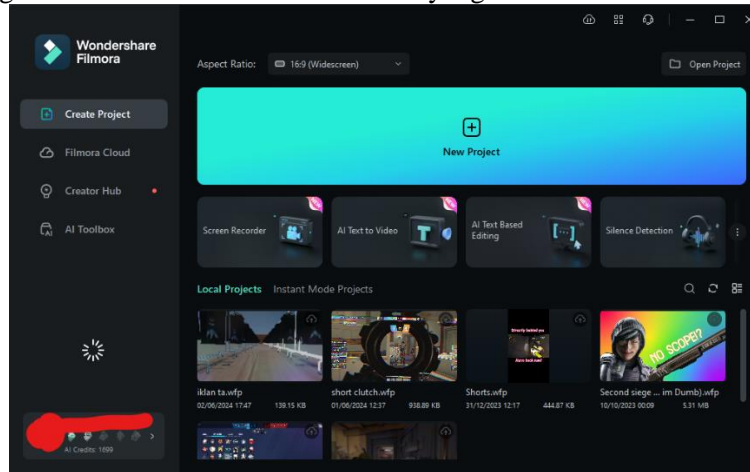


Gambar 5. Proses animasi rendering

Langkah 2: Editing di Filmora Wondershare 13

1. Instalasi dan Setup Awal:

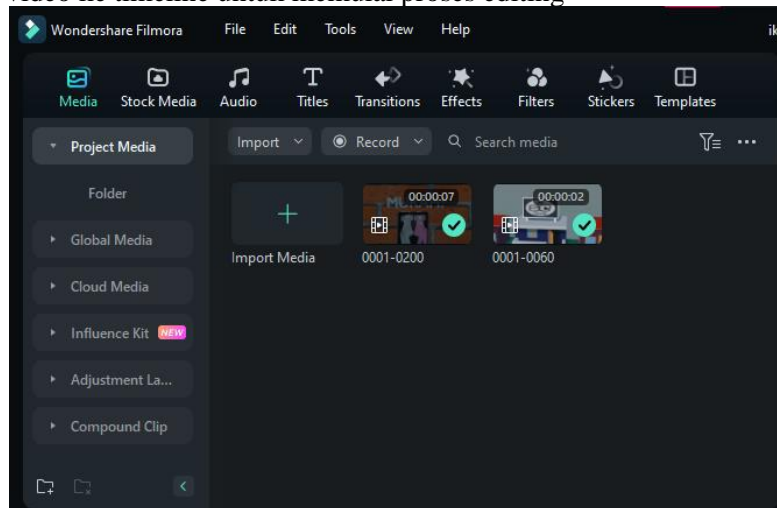
Unduh dan instal Filmora Wondershare 13 dari situs resmi Wondershare Buka Filmora dan buat proyek baru dengan memilih resolusi dan frame rate yang sesuai



Gambar 6. Proses editing awal

2. Impor Video Render:

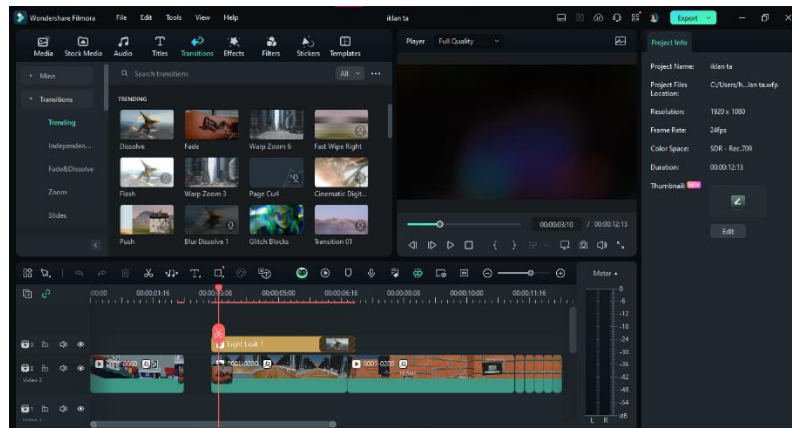
Impor hasil render dari Blender ke dalam Filmora dengan menggunakan fitur "Import Media" Seret dan lepas video ke timeline untuk memulai proses editing



Gambar 7. Proses editing impor

3. Penambahan Efek dan Transisi:

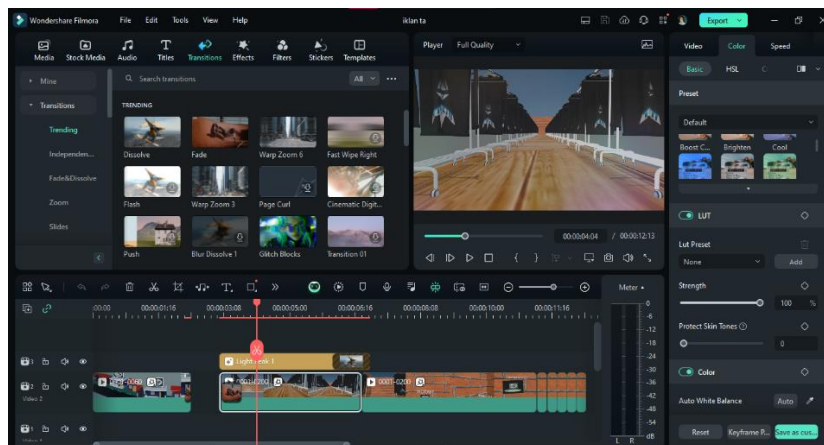
Tambahkan efek visual yang sesuai dengan iklan menggunakan fitur "Effects" Gunakan transisi untuk menyambungkan setiap klip video agar terlihat lebih halus dan profesional



Gambar 8. Proses editing efek dan transisi

4. Penyesuaian Warna:

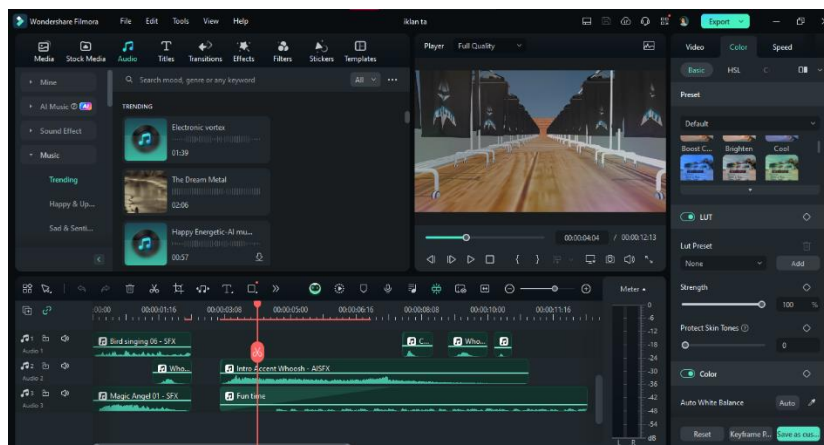
Gunakan alat "Color Correction" untuk mengatur warna video agar sesuai dengan branding Santi Collection Sesuaikan brightness, contrast, dan saturation untuk mendapatkan tampilan yang diinginkan



Gambar 9. Proses editing penyesuaian warna

5. Penambahan Audio:

Impor file audio seperti musik latar atau narasi Sesuaikan volume dan tambahkan efek audio jika diperlukan

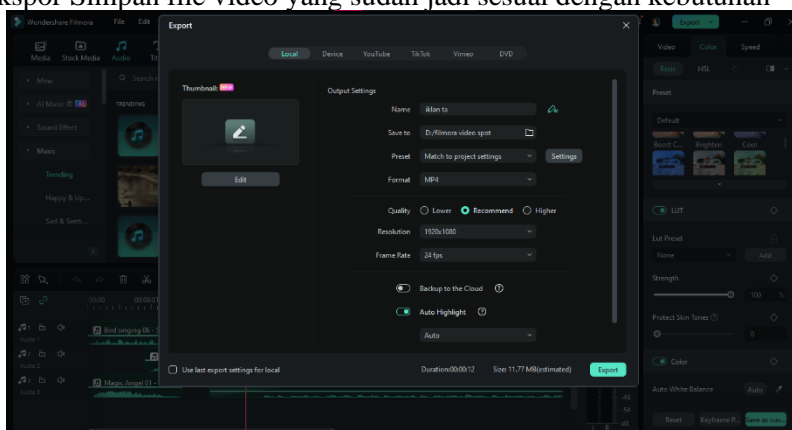


Gambar 10. Proses editing penambahan audio

6. Export Video:

Setelah proses editing selesai, pilih opsi "Export" Tentukan format dan resolusi akhir video, lalu

mulai proses ekspor Simpan file video yang sudah jadi sesuai dengan kebutuhan



Gambar 11. Proses editing rendering

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, penulis berhasil membuat video animasi iklan 3D yang efektif dan menarik untuk Santi Collection, meningkatkan daya tarik produk dan efektivitas komunikasi pemasaran melalui media digital dan sosial.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, penulis berhasil merancang dan membuat video animasi iklan 3D yang efektif untuk Santi Collection. Penggunaan animasi 3D dalam iklan terbukti dapat meningkatkan kesadaran merek dan menarik perhatian pelanggan melalui visual yang menarik dan interaktif. Proses pembuatan animasi mencakup modeling, texturing, rigging, animasi, dan rendering di Blender, serta editing akhir di Filmora Wondershare 13. Hasilnya menunjukkan bahwa strategi pemasaran menggunakan iklan animasi 3D dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan daya tarik produk dan efektivitas komunikasi pemasaran bagi usaha kecil dan menengah. Penelitian ini juga memperlihatkan pentingnya penggunaan teknologi animasi 3D dalam pengembangan strategi pemasaran yang inovatif dan efektif.

REFERENSI

- About — blender.org. (n.d.). Retrieved 7 July 2024, from <https://www.blender.org/about/>
- Caesaria, C. (2020). Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender pada Materi Medan Magnet. Retrieved 6 July 2024 from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/13563/>
- Marwadi, N., Sodiq, S., Bahasa, J., Indonesia, S., Bahasa, F., & Seni, D. (n.d.). Pemanfaatan aplikasi Canva pada pembelajaran menyusun teks iklan kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Ejournal.Unesa.Ac.IdN Mawardi, S SodiqBapala, 2022•ejournal.Unesa.Ac.Id*. Retrieved 6 July 2024 from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/47928/40026>
- Priyono, L. A., Peraanom Purwacandra, P., Gunanto, S. G., & Widhiyanti, K. (2020). Penerapan Prinsip Animasi dalam Penciptaan Animasi 3D “Kepiting”. *Journal.Isi.Ac.Id*, 6(1). Retrieved 7 July 2024 from <https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/3854/0>
- Simamora, P., ... S. Z.-J. of A., & 2019, undefined. (n.d.). Perancangan 3D Modeling Kapal dan VFX Water Simulation Dalam Animasi 3D Berjudul" Blue & Flash". *Jurnal.Polibatam.Ac.IdPR Simamora, SA Zega, WOP PratamaJournal of Applied Multimedia and Networking, 2019•jurnal.Polibatam.Ac.Id*. Retrieved 7 July 2024 from <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/view/1429>

Tusanputri, A., & Amron, A. (n.d.). Pengaruh iklan dan program gratis ongkir terhadap keputusan pembelian. *Garuda.Kemdikbud.Go.Id*. Retrieved 6 July 2024 from <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3276049>

Tusanputri, A., Jurnal, A. A.-F. E., & 2021, undefined. (n.d.-a). Pengaruh iklan dan program gratis ongkir terhadap keputusan pembelian. *Journal.Feb.Unmul.Ac.IdAV Tusanputri, A AmronFORUM EKONOMI: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi, 2021*•*journal.Feb.Unmul.Ac.Id*. Retrieved 6 July 2024 from <https://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/FORUM EKONOMI/article/download/10213/1539>

Tusanputri, A., Jurnal, A. A.-F. E., & 2021, undefined. (n.d.-b). Pengaruh iklan dan program gratis ongkir terhadap keputusan pembelian. *Journal.Feb.Unmul.Ac.Id*. Retrieved 6 July 2024 from <https://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/FORUM EKONOMI/article/download/10213/1539>

Wondershare Filmora - Easy-to-Use Video Editing Software. (n.d.). Retrieved 7 July 2024, from <https://filmora.wondershare.com/>