

Perancangan Video Iklan Sebagai Media Promosi Pada Jasa Bordir Komputer Berbasis Animasi 3D

Designing Advertising Videos as Promotional Media In 3D Animation Based Computer Embroidery Services

Zilla Amartya^{*1}, Sumi Khairani², Sarudin³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Harapan Medan

E-mail: ¹zillaamartya7@gmail.com, ²adek_sumi@yahoo.co.id, ³sarudin@gmail.com

Abstrak

Bisnis jasa border semakin berkembang pesat sejak munculnya border komputer pada tahun 2016. Saat ini banyak para pemilik jasa bordir komputer yang bersaing demi keberlangsungan jasa. Persaingan tidak lepas dari media periklanan yang ditujukan untuk mempromosikan sebuah produk dan jasa. Permasalahan pada penelitian ini, adalah bagaimana mempromosikan jasa bordir komputer dalam meningkatkan produktivitas usaha, bagaimana memperkenalkan kepada masyarakat mengenai jasa bordir komputer serta bagaimana merancang video iklan promosi berbasis animasi 3D. Pada bisnis bordir komputer saat ini hanya mengandalkan katalog dimana katalog hanya mampu menampilkan informasi bersifat gambar berupa 2 dimensi saja untuk melakukan promosi sehingga perlu dikembangkan lagi untuk membuat model dari bisnis bordir komputer yang menarik agar konsumen tertarik dalam menggunakan jasa bordir komputer. Konsumen akan sangat tertarik apabila katalog dapat menghadirkan bentuk visualisasi berupa model 3 dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sisi. Penelitian ini melakukan implementasi animasi 3D untuk pemasaran jasa bordir komputer menggunakan software Blender yang hasilnya akan digunakan sebagai media promosi. Penelitian ini menggunakan software Blender dan memiliki tujuan untuk menghasilkan video iklan animasi 3D agar dapat memasarkan dan mempromosikan jasa bordir komputer serta sebagai media informasi dan promosi kepada masyarakat ataupun konsumen jasa bordir komputer. Hasil penelitian ini yaitu berupa video iklan sebagai media promosi pada jasa bordir komputer berbasis animasi 3D.

Kata kunci: *Bordir, Komputer, Animasi, Blender*

Abstract

The embroidery services business in Indonesia, starting from mid-2009, has begun to show its prospects. Until early 2016, the embroidery service business was growing rapidly since the advent of computer embroidery. Currently, many computer embroidery service owners are competing for the continuity of the service. Competition cannot be separated from advertising media aimed at promoting products and services. The problem in this research is how to promote computer embroidery services in increasing business productivity, how to introduce the public to computer embroidery services and how to design promotional advertising videos based on 3D animation. The computer embroidery business currently only relies on catalogs, where catalogs are only able to display information in the form of images in 2 dimensions to carry out promotions, so it needs to be developed further to create an attractive computer embroidery business model so that consumers are interested in using computer embroidery services. Consumers will be very interested if the catalog can present a form of visualization in the form of a 3-dimensional model that can be seen from various sides. This research implements 3D animation for marketing computer embroidery services using Blender software, the results of which will be used as promotional media. This research uses Blender software and aims to produce 3D animated

advertising videos in order to market and promote computer embroidery services as well as as a medium of information and promotion to the public or consumers of computer embroidery services. The results of this research are in the form of advertising videos as promotional media for 3D animation-based computer embroidery services.

Keywords: Embroidery, Computer, Animation, Blender

1. PENDAHULUAN

Bisnis jasa bordir di Indonesia mulai pertengahan tahun 2009 sudah mulai menunjukkan prospeknya. Sampai awal tahun 2016 bisnis jasa bordir semakin berkembang pesat sejak munculnya bordir komputer. Bordir komputer merupakan jenis bordir yang tekniknya tidak lagi menggunakan keterampilan tangan, melainkan menggunakan perangkat mesin yang terhubung dengan komputer [1][2]. Saat ini banyak para pemilik jasa bordir komputer yang mulai bersaing. Persaingan tidak lepas dari media periklanan yang ditujukan untuk mempromosikan produk dan jasa [3][4]. Media periklanan adalah media yang baik untuk mempromosikan suatu produk [5][6]. Media periklanan bisa berbentuk, iklan di TV, brosur, spanduk, *billboard*, katalog, media koran dan masih banyak yang lagi. Katalog adalah salah satu media cetak periklanan untuk mempromosikan produk yang berisi informasi mengenai harga produk, spesifikasi produk bahkan gambaran produk. Media ini cukup baik untuk mempromosikan produk, tetapi ada kelemahan dalam media tersebut, media iklan ini, tidak bisa mewakili semua informasi yang ada dalam jasa [7][8].

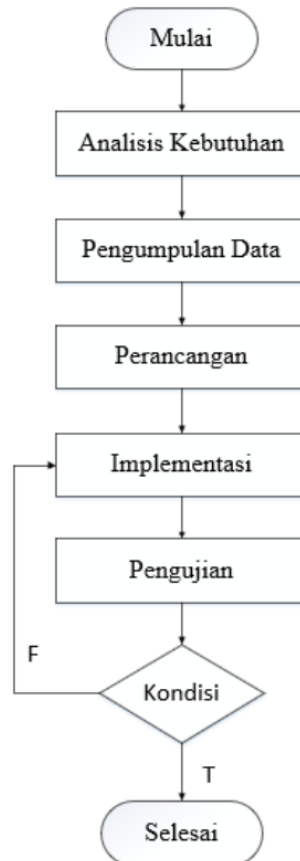
Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini, dapat memungkinkan katalog dibuat sebagai media promosi yang lebih menarik dengan menggabungkannya dengan animasi berupa 3D. Permasalahan pada penelitian ini yaitu pada bisnis bordir komputer saat ini hanya mengandalkan katalog, katalog hanya mampu menampilkan informasi bersifat gambar berupa 2 dimensi saja untuk melakukan promosi sehingga perlu dikembangkan lagi untuk membuat model dari bisnis bordir komputer yang menarik agar konsumen tertarik membeli dan menggunakan jasa bordir komputer. Konsumen akan sangat senang apabila katalog dapat menghadirkan bentuk visualisasi berupa model 3 dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sisi. Penelitian ini akan melakukan implementasi animasi 3D untuk pemasaran jasa bordir komputer menggunakan *software* Blender yang hasilnya akan digunakan sebagai media promosi.

Penelitian yang dilakukan oleh waeo pada tahun 2016 [9] pada penelitiannya yang berjudul PKM Pengembangan Pasar Sulam Bordir Sumatera Barat Berbasis *Web E-Commerce* dalam Bingkai kearifan Lokal Minangkabau menyebutkan bahwa cara pemasaran tradisional masih menjadi andalan pelaku industri sulam/bordir. Cara pemasaran yang tradisional ini sangat terbatas dalam penyampaian informasi hasil bordir. Promosi yang dilakukan oleh industri bordir biasanya melakukan promosi dari mulut ke mulut, pameran dan brosur. Promosi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk seperti promosi *sale force* menggunakan iklan dimedia cetak maupun elektronik dan *online*[10]. Oleh sebab itu, pada penelitian ini penulis akan membuat perancangan video promosi berbasis animasi 3D sebagai salah satu bentuk pengetahuan mengenai jasa bordir komputer pada masyarakat lebih luas lagi, agar lebih dapat menarik minat konsumen dan memperluas jangkauan, serta meningkatkan produktivitas dari jasa bordir komputer ini

2. METODE PENELITIAN

Tujuan dari langkah-langkah penelitian adalah memberikan pedoman dan kerangka kerja yang terstruktur untuk melaksanakan penelitian dengan jelas. Tahapan-tahapan penelitian ini memiliki peran krusial dalam membantu peneliti merumuskan pertanyaan penelitian, memilih metode

penelitian yang sesuai, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menyusun kesimpulan. Dalam kerangka penelitian ini, beberapa tahapan akan dijalani. Penelitian ini fokus pada pembuatan video iklan sebagai strategi pemasaran untuk toko bordir. Tahapan-tahapan yang akan dilalui sesuai dengan tujuan penelitian, seperti yang diuraikan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Penelitian



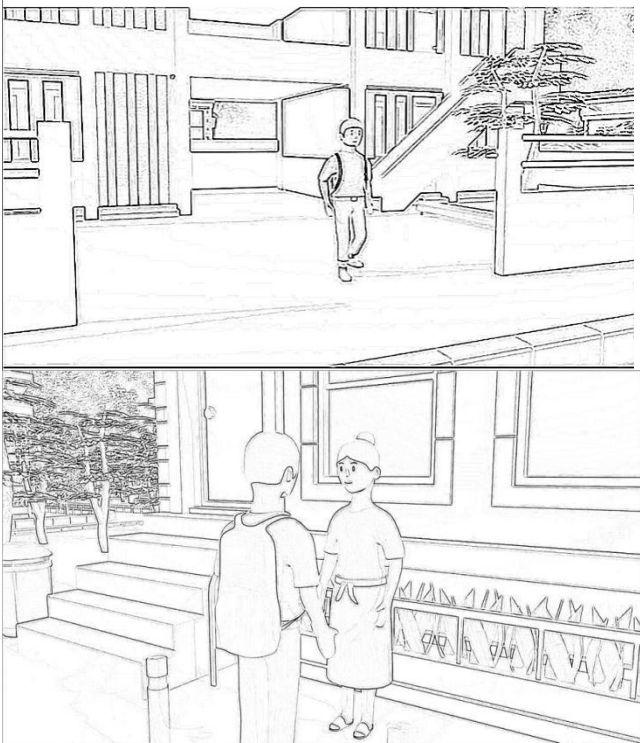
2.1 Analisis sistem

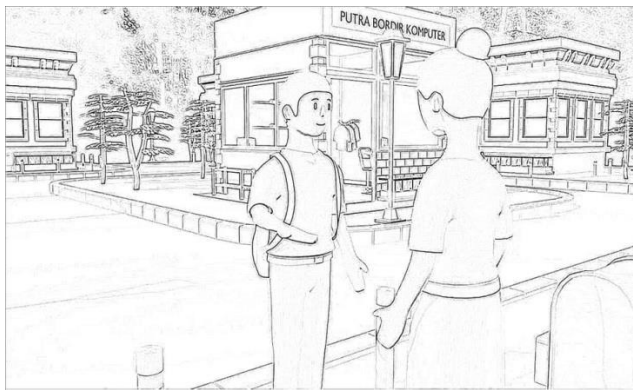
Analisis merupakan penguraian dari suatu masalah maupun objek yang akan menghasilkan suatu kesimpulan akhir yaitu dengan mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah-masalah dari objek yang berkaitan. Analisis sistem merupakan tahap awal dalam melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap kebutuhan sistem serta menggambarkan proses-proses yang terdapat pada sistem yang akan menghasilkan output yang sesuai dengan kebutuhan user. Analisis sistem yang akan dilakukan oleh penulis yaitu untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan produktivitas dalam memasarkan jasa Bordir Komputer. Maka dari itu, diperlukannya sebuah video iklan sebagai media promosi yang dirancang dan dibangun dalam bentuk visualisasi animasi agar dapat menarik minat masyarakat, serta menumbuhkan peluang bagi konsumen jasa bordir komputer.

2.2 Storyboarding

Storyboarding ialah pembuatan jalan cerita yang harus diperhatikan sebelum memulai produksi, dimana hal tersebut berpengaruh kepada user yang melihat animasi agar dapat melihat tujuan iklan animasi tersebut. Berikut tabel dibawah ini merupakan sketsa dari alur cerita yang akan dituangkan ke dalam animasi 3 dimensi.

Tabel 1 Storyboard animasi promosi bordir komputer

No.	Gambar/Alur	Keterangan
1.		Menampilkan gambar toko Bordir untuk mempromosikan toko Bordir Komputer.
2.		Dimulai dengan mempromosikan toko Bordir Komputer dengan menyebutkan alamat, jenis tempahan serta kelebihan yang ada.
3.		Seorang anak sekolah yang bernama Setia Andi tengah berjalan pulang sambil mencari penjahit untuk atribut sekolahnya (bet nama, simbol dan logo). Di tengah perjalanan pulang, Andi mendatangi penjahit kain untuk membuat atribut sekolahnya. tetapi penjahit yang ia datangi hanya menjahit kain-kain yang akan dijadikan baju saja bukan membordir bet nama, logo maupun simbol.



Penjahit kain tersebut memberitahukan pada Andi, bahwa di seberang outletnya, terdapat outlet bordir yang bernama “Putra Bordir Komputer” yang bisa membordir bet nama, simbol dan juga logo yang sesuai dengan kebutuhan atribut sekolah Andi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan jasa yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa animasi 3 dimensi yang berisi promosi mengenai jasa bordir komputer. Pengumpulan informasi di dapat melalui studi pustaka dan studi lapangan. Setelah dilakukan pengumpulan informasi sebelumnya, maka didapatkan gambaran umum mengenai media *audio-visual* animasi yang akan dikembangkan dan ditentukan materi. materi tersebut berupa interaksi manusia dengan penjahit kain biasa yang bukan bordir. Tahap selanjutnya adalah perencanaan pengembangan dengan membuat *storyboard* berdasarkan beberapa informasi yang telah di dapat sebelumnya. Setelah tahap perencanaan selesai, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan animasi dimana pada bagian tersebut akan ditampilkan pembahasan dari hasil rancangan *storyboard* yang sudah dilakukan.

3.1 Tampilan Animasi

Pada bagian ini akan menampilkan tampilan dari hasil screeshoot dari tiap *scene* yang telah penulis buat dalam storyboard, dimulai dari *scene* yang pertama sampai dengan *scene* terakhir serta ditambahi dengan keterangan-keterangan di setiap tampilan gambarnya. Berikut dibawah ini hasil tampilan dari animasi yang telah dibuat.

1. Tampilan Animasi Promosi Toko Bordir Komputer

Berikut dibawah ini menampilkan gambaran demi gambaran yang diawali dengan *scene* toko Bordir Komputer dimana toko Bordir Komputer dipromosikan informasinya. Tampilan dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2 Tampilan Animasi Toko Bordir Komputer

2. Tampilan Isi Dalam Toko Bordir Komputer

Pada *scene* ini menjelaskan beberapa informasi dari toko Bordir Komputer untuk dipromosikan kepada publik mulai dari alamat toko, jenis tempahan apa saja yang bisa dipesan, kelebihan jasa dan lain-lain, dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3 Tampilan Isi Dalam Toko Bordir Komputer

3. Tampilan Karakter Anak Sekolah

Pada tampilan ini memperlihatkan *scene* dialog tambahan diluar promosi yang menampilkan animasi karakter anak sekolah yang ingin membuat tempahan bordir dari atribut sekolahnya.



Gambar 4 Tampilan Karakter Animasi Anak Sekolah

4. Tampilan Karakter Anak Sekolah Bertemu dengan Karakter Penjahit Kain Biasa

Pada *scene* berikutnya menampilkan karakter anak sekolah yang sedang berjalan pulang dimana ia kemudian menemukan penjahit kain biasa dapat dilihat pada gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5 Tampilan Karakter Anak sekolah Menemukan Penjahit Kain Biasa

5. Tampilan Karakter Anak Sekolah Berinteraksi dengan Penjahit Kain Biasa

Kemudian, pada *scene* selanjutnya, karakter anak sekolah yang menemukan penjahit kain biasa, langsung bertanya mengenai bisa atau tidaknya si penjahit kain membordir kan beberapa atribut sekolahnya. Tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini.



Gambar 6 Tampilan Karakter Anak Sekolah Berinteraksi dengan Penjahit Kain Biasa

6. Tampilan Penjahit Kain Biasa Memberitahukan Tempat Penjahit Bordir Di Seberang Tokonya
Pada *scene* berikutnya, saat karakter anak sekolah sedang melakukan interaksi, si penjahit kain biasa menunjuk ke seberang tokonya bahwa penjahit bordir komputer yang ia cari berada disana seperti tampilan yang dapat dilihat pada gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7 Tampilan Penjahit Kain Biasa Memberitahukan Toko Penjahit Bordir Di Seberang Tokonya

7. Tampilan Objek Toko Bordir Komputer
Setelah adanya interaksi antara karakter anak sekolah dengan karakter penjahit kain biasa, *scene* menunjukkan objek animasi dari toko bordir yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 7 Tampilan rumah putra bordir

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembuatan video iklan animasi 3D lebih efisien dan menarik untuk dilakukan sebagai media promosi dalam meningkatkan produktivitas, memasarkan dan mengembangkan jasa bordir komputer dan Video iklan animasi dapat membantu memperkenalkan kepada masyarakat yang kurang akan pengetahuan jasa bordir komputer seperti apa jenis-jenis bordir komputer, kelebihan dari bordir komputer serta kualitas dari bordir komputer serta Perancangan video iklan promosi berbasis animasi 3D dibuat menggunakan *software* Blender 3D dan beberapa *software* bantuan lainnya dengan menggunakan metode *motion graphic* sebagai pemberi gerak pada karakter animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. F. N. Rohma, "Paria Sebagai Sumber Ide Motif Bordir pada Busana Pesta," *BAJU J. Fash. Text. Des. Unesa*, vol. 3, no. 1, pp. 30–38, 2022.
- [2] O. Nugroho, "Implementation of Marker Based Tracking Method in the Interactive Media of Traditional Clothes Knowledge-Based on Augmented Reality 360," *J. Comput. Sci. Inf. Technol. Telecommun. Eng.*, vol. 1, no. 2, pp. 37–43, 2020.
- [3] A. Surahman, A. D. Wahyudi, and S. Sintaro, "Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace," *J. Buana Inform.*, vol. 11, no. 2, pp. 123–131, 2020.
- [4] A. R. Lubis, S. Prayudani, O. Nugroho, Y. Y. Lase, and M. Lubis, "Comparison of Model in Predicting Customer Churn Based on Users' habits on E-Commerce," in *2022 5th International Seminar on Research of Information Technology and Intelligent Systems (ISRITI)*, IEEE, 2022, pp. 300–305.
- [5] A. D. Rachmanto, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, no. 1, 2018.
- [6] A. R. Lubis, S. Prayudani, Y. Fatmi, and O. Nugroho, "Classifying News Based on Indonesian News Using LightGBM," in *2022 International Conference on Computer Engineering, Network, and Intelligent Multimedia (CENIM)*, IEEE, 2022, pp. 162–166.
- [7] N. T. Ananraytama, N. Safriadi, and H. S. Pratiwi, "Penerapan Fitur 3D Maps pada Aplikasi Virtual Tour sebagai Media Promosi Wisata Qubu Resort," *JUSTIN (Jurnal Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 6, no. 3, pp. 139–144, 2018.
- [8] A. R. Lubis, S. Prayudani, M. Lubis, and O. Nugroho, "Sentiment Analysis on Online Learning During the Covid-19 Pandemic Based on Opinions on Twitter using KNN Method," in *2022 1st International Conference on Information System & Information Technology (ICISIT)*, IEEE, 2022, pp. 106–111.
- [9] V. Waeo, A. S. M. Lumenta, and B. A. A. Sugiarso, "Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose," *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–8, 2016, doi: 10.35793/jti.9.1.2016.14641.
- [10] R. Hermiati, A. Asnawati, and I. Kanedi, "Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql," *J. Media Infotama*, vol. 17, no. 1, pp. 54–66, 2021, doi: 10.37676/jmi.v17i1.1317.