

Perancangan Video Iklan Kewirausahaan Bisnis Multi Level Marketing (MLM) Produk Leafhea Berbasis Animasi 3D

Vashania Yudistira¹, Rismayanti², Sarudin³

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

E-mail: ¹vashaniayudistira@gmail.com, ²risma.stth@gmail.com, ³udinalga@gmail.com

Abstrak

Produk Leafhea merupakan produk rangkaian kecantikan yang belum lama ini ada dikalangan masyarakat. Produk Leafhea ini terdiri dari sabun dan serum yang bermanfaat untuk membersihkan wajah, untuk menghilangkan jerawat serta memudahkan garis halus. Leafhea Glutha Soap adalah sabun terapi dengan 7 bahan aktif premium untuk kesehatan kulit. Semua bahan ini telah melalui penelitian modern bidang kecantikan sehingga memberikan manfaat maksimal untuk kulit. Isi kandungan Leafhea mengandung 10 bahan aktif antara lain: Collagen, Glutathione, Spirilulina, Vitamin E, Niacinamide, Ceramide, Aloe vera, Jojoba oil, Olive oil, Tea tree oil. Kesepuluh bahan aktif tersebut mampu memberi manfaat ganda untuk kesehatan dan kecerahan kulit. Dan apabila masih memiliki permasalahan kulit dan membutuhkan perawatan yang lebih spesifik, seperti flek hitam dan wajah kusam, perlu menambahkan serum wajah di rutinitas perawatan wajah. Serum memiliki konsentrasi bahan aktif yang lebih tinggi sehingga bekerja lebih baik untuk memperbaiki kondisi kulit, serta dapat terserap sampai ke jaringan kulit terdalam. Dikarenakan produk ini belum lama beredar dimasyarakat, oleh sebab itu dilakukan perancangan video iklan bisnis multi level marketing (mlm) produk Leafhea berbasis animasi 3d, guna untuk memberitahukan informasi dan kegunaan yang ada di dalam produk leafhea juga lebih menarik minat pelanggan serta meningkatkan daya beli pada produk dan memperluas jangkauan dalam memasarkan produk leafhea.

Kata kunci: Leafhea, Video, Iklan, Animasi 3d.

Abstract

Leafhea products are a series of beauty products that have recently been among the public. This Leafhea product consists of soap and serum that are useful for cleansing the face, to remove acne and fade fine lines. Leafhea Glutha Soap is a therapeutic soap with 7 premium active ingredients for skin health. All of these ingredients have been through modern research in the field of beauty so that they provide maximum benefits for the skin. Leafhea contains 10 active ingredients including: Collagen, Glutathione, Spirilulina, Vitamin E, Niacinamide, Ceramide, Aloe vera, Jojoba oil, Olive oil, Tea tree oil. The ten active ingredients are able to provide multiple benefits for skin health and brightness. And if you still have skin problems and need more specific treatments, such as dark spots and dullness on your face, you need to add a facial serum to your facial care routine. Serum has a higher concentration of active ingredients so that it works better to improve skin conditions, and can be absorbed into the deepest skin tissue. Because this product has not been circulating in the community for a long time, therefore a multi-level marketing (mlm) business video advert for Leafhea products based on 3d animation was designed, in order to provide information and uses in Leafhea products to attract more customers and increase purchasing power of consumers. products and expand its reach in marketing leafhea products.

Keywords: Leafhea, Video, advert, 3d Animation.

1. PENDAHULUAN

Ketika kita berbicara tentang kewirausahaan, pikiran kita tertuju pada masalah kegiatan bisnis, karena kedua konsep *variable* sangat erat kaitannya. Implementasi dari kewirausahaan yang kita jumpai pada umumnya terwujud dalam dunia bisnis [1][2]. Dalam berbisnis harus berani

mengambil berbagai macam resiko terutama dalam resiko kerugian. Dalam menjalankan bisnis harus kreatif inovatif dalam menciptakan produk dan layanan jasa yang unik dan menarik kepada konsumen sehingga omset penjualan selalu dapat meningkat untuk mendapatkan profit sebanyak-banyaknya. Bisnis merupakan bagian dari kegiatan ekonomi dan memiliki peranan yang sangat vital untuk memenuhi kebutuhan manusia[3][4]. Berbagai motif berbisnis dapat menjadi pendorong yang kuat dalam mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat, baik di tingkat regional, nasional, ataupun internasional. Bisnis selalu berkaitan dengan membangun relasi dan kontrak antar individu ataupun golongan yang bermuara pada adanya kesepakatan antara kedua belah pihak[5][6]. Rasulullah sangat memotivasi umatnya untuk berbisnis, karena berbisnis adalah cara yang paling cepat mendatangkan rezeki. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa perintah untuk berbisnis dengan cara yang benar. Salah satu pola bisnis yang saat ini sangat marak dan berkembang adalah bisnis dengan sistem MLM *Multi level Marketing* yang merupakan salah satu cabang dari *direct selling*[7]. Bisnis MLM ini beroperasi tidak seperti mayoritas bisnis umumnya, karena kebanyakan konsumen menempatkan motif pembelian produk atau jasa yang ditawarkan di dalamnya, berdasarkan sugesti untuk memperoleh keuntungan yang tinggi di dalam dan di luar produk atau jasa yang dipakainya[8][9].

P.T Leafhea International Networking dengan produk sabun dan serum untuk kesehatan kebugaran kulit serta kecantikan wajah terbukti telah berhasil mencetak milyarder dalam waktu tidak begitu lama. Salah satu faktor yang dapat membuat perusahaan ini melijit adalah produknya berupa sabun dan serum untuk kesehatan, kebugaran dan kecantikan kulit dan wajah. Dengan produk Leafhea yang ditawarkan benar-benar dapat menolong masyarakat menengah ke bawah karena harga produknya murah terjangkau dan khasiatnya mujarab dalam mengatasi masalah kesehatan kulit dan kecantikan wajah. Boleh dikatakan bahwa dengan membeli dan menyimpan produk sabun dan serum Leafhea sama dengan memiliki dokter ahli kulit di rumah yang selalu siap mengatasi berbagai derita penyakit kulit. Iklan merupakan media untuk memperkenalkan suatu produk kepada orang atau konsumen. Iklan biasanya digunakan untuk membuat orang atau konsumen tahu, ingat dan terbujuk dengan produk tersebut. Periklanan dapat dilakukan dengan berbagai media. Untuk membuat orang atau konsumen tertarik kepada produk tersebut diperlukan iklan yang menarik dan mudah diingat[10]. Video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar-gambar yang berurutan kemudian gambar tersebut digerakan hingga menjadi sebuah video animasi[11]. Sedangkan video animasi merupakan sebuah program komputer yang digunakan dalam menyampaikan informasi yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan yang terpadu.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Perancangan Animasi 3D Video Iklan Leafhea

Perancangan animasi 3D video iklan Leafhea ini menceritakan tentang seseorang yang mempunyai permasalahan kulit pada wajah seperti, kusan, berjerawat dan kering, kemudian didalam video tersebut memunculkan produk dari Leafhea yang berupa sabun dan serum, yang nantinya akan digunakan oleh seseorang actor yang ada didalam video iklan tersebut. Dari video yang akan dibuat dapat diperoleh informasi yang sederhana tentang produk Leafhea dalam bentuk animasi tiga dimensi agar masyarakat umum dapat mengetahui manfaat dari produk Leafhea. Produk Leafhea yang akan dibuat dalam video iklan ini yaitu berupa sabun dan serum. Leafhea Glutha Soap adalah sabun terapis dengan 7 bahan aktif premium untuk kesehatan kulit. Semua bahan aktif tersebut telah melalui penelitian *modern* pada bidang kecantikan sehingga memberikan manfaat maksimal untuk kulit. Dan apabila pelanggan memiliki permasalahan kulit seperti, flek hitam dan wajah kusam, dan membutuhkan perawatan wajah yang lebih spesifik maka sangat perlu untuk menambahkan serum wajah di rutinitas perawatan wajah. Serum ini

memiliki konsentrasi bahan aktif yang lebih tinggi sehingga bekerja lebih baik untuk memperbaiki kondisi kulitmu, serta dapat terserap sampai ke jaringan kulit Oleh sebab itu untuk lebih jelasnya berikut tahapan proses perancangan animasi 3d video iklan produk leafhea yang di buat oleh penulis.

2.1.1 Mendesain Karakter

Pada tahap ini merupakan proses mendesain pengendara bermotor menggunakan *software blender* dan kemudian di lakukan *modeling*. Proses *modeling* dalam pembuatan video animasi 3 dimensi pada awalnya adalah menggunakan objek dasar *cube*. Dan prosesnya Dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 1 Desain karakter pengguna *skincare*

Objek ini akan muncul saat pertama kali menjalankan program Blender atau menggunakan objek dasar lain dengan *shortcut shift+ A*, lalu memilih *Mesh* dan dilanjutkan dengan objek tertentu sesuai kebutuhan. Untuk merubah bentuk dari suatu objek dasar ke bentuk lainnya dilakukan dengan beberapa pengoperasian dasar pada *Blender*, seperti *Grab* untuk menggeser atau menarik objek, *Rotate* untuk memutar objek, dan *Scale* untuk mengubah ukuran objek.

2.1.2 Mendesain Jalan

Langkah pertama yang kita lakukan adalah membuat objek kubus. Untuk membuat objek jalan diawali dengan sebuah kubus, kemudian kubus tersebut diedit menjadi balok. Untuk mengeditnya kita ubah ke dalam edit mode. Kita klik pada objek kemudian tekan TAB pada keyboard atau ubah pada toolbar di bawah seperti ini.

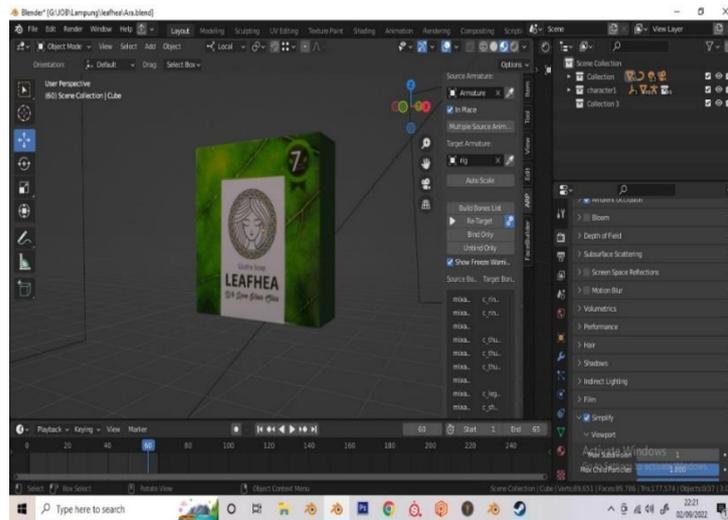


Gambar 2 Tampilan jalan perkotaan

Keterangan gambar 2 menjelaskan Untuk membuat objek menjadi balok tekan S + Z pada keyboard kemudian arahkan mouse kursor untuk menentukan ukuran besar kecilnya balok. S adalah shortcut untuk SIZE dan Z merupakan sumbu yang digunakan pada saat meresize

2.1.3 Mendesain Produk Sabun

Langkah pertama yang kita lakukan dalam mendesain produk sabun. Untuk membuat produk sabun harus diawali dengan objek cube, kemudian objek cube dibuat dengan tersebt diedit menjadi produk kemasan sabun. Untuk mengeditnya kita ubah ke dalam edit mode. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3 Tampilan produk sabun

Keterangan gambar 3 menjelaskan Untuk membuat objek sabun dari prodk leaftea Pilih sumbu mana yang akan di-mirror kan, jangan lupa pilih *clipping* agar nantinya objek tidak terputus ketika kita mengubah bentuk. Setelah itu kita dapat mengecilkan bentuk dengan meekan tombol S pada keyboard. Jika ingin mengecilkan sesuai sumbu, bisa dengan menekan tombol S+ sumbu yang di inginkan.

2.1.4 Mendesain Produk Serum

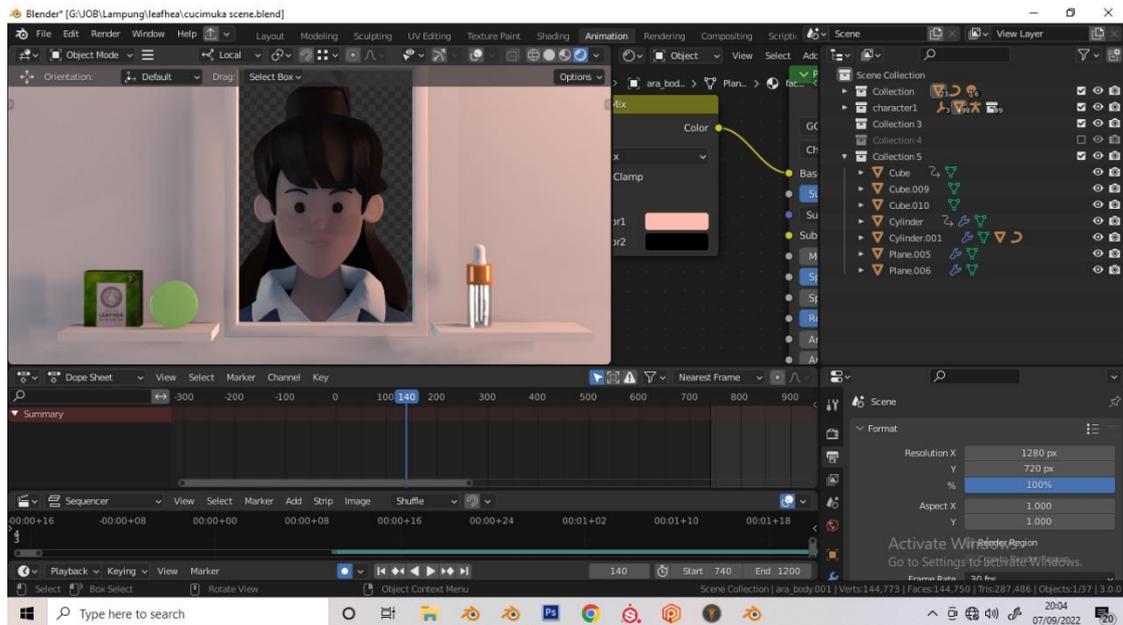
Langkah pertama yang kita lakukan dalam mendesain produk serum yaitu sekarang kita sesuaikan dengan Ukuran Kemasan yang di atas gunakan shorcut S+X,Y,Z, Selanjutnya Masuk Edit Mode => Seleksi 7 garis, dan ubah mode menseleksi nya asal nya sudut(vertex) ubah Menjadi garis(edge) kemudian Objek Kubus tadi Di Seleksi Semuanya dengan Tekan Shorcut (A) => Terus Tekan lagi shorcut (U) => dan pilih "Unwrap", jadi Tampilan di jendela2 Ada desain Buat Masukin Texture seperti Gambar di Bawah ini.



Gambar 4 Tampilan produk serum

2.1.5 Mendesain Karakter Wajah Berdebu

Langkah pertama yang kita lakukan dalam mendesain karakter wajah berdebu. Masuk ke Jendela 1 dan Ubah asal nya Edit Mode Menjadi Object Mode Terus Masuk Ke Properties dengan Tekan Shorcut N dan cari Ke bawah ada Tulisan "Textured Solid" dan ceklis. jadi Objek nya akan ada Warna Texture nya Seperti Gambar di bawah in. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5 Tampilan karakter wajah berdebu



Gambar 6 Tampilan karakter wajah berdebu

2.1.6 Rigging

Tujuan dari proses ini adalah untuk memberi tulang pada model 3D untuk mempermudah proses pemberian pose. proses rigging figur manusia yang menggunakan armature Human (Meta-rig) seperti yang diperlihatkan pada gambar 7 dibawah ini. Hasil dari rigging adalah membentuk rangkaian controller yang akan digunakan animator untuk mengatur pose agar karakter bias berjalan.



Gambar 7 Rigging

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penerapan animasi dalam pemasaran produk kecantikan yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa animasi dalam bentuk 3 dimensi yang berisi informasi produk kecantikan. Pengumpulan informasi melalui studi pustaka dan studi lapangan diantaranya tentang informasi kendaraan prioritas sesuai peraturan yang dikeluarkan pemerintah. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kandungan pada produk yaitu dengan mengidentifikasi manfaat serta kandungan yang terdapat pada produk. Setelah dilakukan pengumpulan informasi sebelumnya, maka didapatkan gambaran umum mengenai media *audio-visual* animasi yang akan dikembangkan dan ditentukan materi, materi tersebut adalah interaksi manusia dengan lingkungan sekitar. Tahap selanjutnya adalah perencanaan pengembangan dengan membuat *storyboard* yang tetap mengacu pada hasil dari tahapan pengumpulan informasi yang dilakukan sebelumnya. Setelah tahap perencanaan selesai, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan animasi.. pada pengembangan animasi dihasilkan animasi 3D yang terdapat ilustrasi dari karakter dalam memasarkan produk kecantikan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tentang Penerapan Animasi 3D dengan Menggunakan *Software Blender* yang sudah diselesaikan, maka kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini menghasilkan sebuah animasi video iklan kewirausahaan bisnis *multi level marketing* (mlm) produk Leafhea yang dapat memberikan informasi kepada pelanggan tentang apa saja manfaat serta kegunaan dari produk tersebut, serta dapat menarik minat pelanggan dan meningkatkan daya beli pada produk Leafhea tersebut dan Seluruh gerak animasi yang telah dihasilkan juga sudah memenuhi prinsip ARCS (*Attention, Relavance, Confidence dan Satisfaction*) sebagai salah satu prinsip animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] R. A. Sahulata, A. Wahyudi, B. G. Wuwungan, and M. A. Nayoan, "Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Kerangka Tubuh Manusia Berbasis Android," *CogITo Smart J.*, vol. 2, no. 2, p. 204, 2018, doi: 10.31154/cogito.v2i2.30.204-215.
- [3] 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)*, 2022, pp. 106–111.
- [4] 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)*, 2022, pp. 162–166.
- [5] R. Mauludin, A. S. Sukamto, and H. Muhandi, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 3, no. 2, p. 117, 2017, doi: 10.26418/jp.v3i2.22676.
- [6] S. Sundari, E. P. Mardiana, and E. Prabowo, "Implementasi Metode Chroma Key Pada Animasi 3D Prosedur Penyelamatan Diri Dari Kapal Tenggelam," *Query J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, 2019.
- [7] D. H. Y. Sugiyanto, "Indonesia merupakan negara kepulauan dengan wilayah geografis yang luas. Hal ini juga memungkinkan Indonesia memiliki suku yang sangat beragam," *Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun. Terap.*, vol. 2017, no. Semantik, 2017.
- [8] M. Lubis, L. Arif Ridho, B. Lubis, and A. Lubis, "Incremental Innovation towards Business Performance: Data Management Challenges in Healthcare Industry in Indonesia," *MATEC Web Conf.*, vol. 218, no. October, p. 04015, 2018, doi: 10.1051/mateconf/201821804015.
- [9] A. R. Lubis, M. Lubis, Al-Khowarizmi, and D. Listriani, "Big Data Forecasting Applied Nearest Neighbor Method," *ICSECC 2019 - Int. Conf. Sustain. Eng. Creat. Comput. New Idea, New Innov. Proc.*, pp. 116–120, 2019, doi: 10.1109/ICSECC.2019.8907010.
- [10] A. Puspita, "LKP: Pembuatan Iklan Video Animasi 2D dengan Judul "Manfaat Bergabung di Koperasi "di Koperasi Mandiri Pratista Wiguna." Universitas Dinamika, 2020.
- [11] S. Maryanti and D. trie Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac," *J. BIOEDUIN Progr. Stud. Pendidik. Biol.*, vol. 8, no. 1, pp. 26–33, 2018.