

**PERANCANGAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI TENTANG
KEMUDAHAN DAN KUALITAS LAYANAN BENGKEL MOBIL DALAM BENTUK
VISUAL STUDI KASUS BENGKEL TIGA SAUDARA MOTOR**

***DESIGN OF 3D ANIMATION AS A PROMOTIONAL MEDIA ABOUT EASE AND
QUALITY OF CAR SERVICE WORKSHOP A CASE STUDY
THREE BROTHERS MOTOR WORKSHOP***

Zuhar Musliyana¹, Fajar Mubaraq²

¹ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ubudiyah Indonesia
Jln. Alue Naga Tibang, Syiah Kuala, Kota Banda Aceh 23116

² Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ubudiyah Indonesia
Jln. Alue Naga Tibang, Syiah Kuala, Kota Banda Aceh 23116

*Corresponding Author: zuhar@uui.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk merancang animasi 3D sebagai media promosi pada Bengkel Tiga Saudara Motor di Kecamatan Kuta Raja kota Banda Aceh. Saat ini bengkel tersebut memiliki keterbatasan dalam melakukan promosi melalui media yang ada. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk merancang media promosi berbasis animasi 3D dengan menggunakan software Blender. Animasi ini dirancang untuk menampilkan kemudahan dan kualitas layanan bengkel secara menarik mencakup identitas bengkel, pemandangan bengkel yang bersih, proses pengerjaan, tim ahli, layanan, produk dan testimoni pelanggan. Hasil kegiatan ini menunjukkan media promosi yang dirancang dapat memberikan kontribusi positif bagi Bengkel Tiga Saudara Motor dalam meningkatkan promosi bengkel ke Masyarakat luas untuk membangun kepercayaan terhadap layanan yang ditawarkan.

Kata Kunci: Animasi 3D, Blender, Bengkel.

Abstract

This activity aims to design 3D animation as promotional media at the Three Brothers Motor Workshop in Kuta Raja District, Banda Aceh City. Currently, the workshop has limitations in carrying out promotions through existing media. Based on the background of this problem, this activity aims to design promotional media based on 3D animation using Blender software. This animation is designed to attractively display the convenience and quality of workshop services including the identity of the workshop, clean workshop views, work processes, expert teams, services, products and customer testimonials. The results of this activity show that the promotional media designed can make a positive contribution to the Tiga Saudara Motor Workshop in increasing the promotion of the workshop to the wider community to build trust in the services offered.

Keywords: 3D Animation, Blender, Workshop.

PENDAHULUAN

Kecamatan Kuta Raja merupakan salah satu kecamatan di kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia. Kecamatan Kuta Raja terletak di bagian pusat kota Banda Aceh dan merupakan wilayah yang padat penduduk. Karena letaknya yang strategis, kecamatan Kuta Raja menjadi pusat kegiatan komersial dan perkantoran di kota ini. Kecamatan Kuta Raja memiliki akses yang baik ke berbagai wilayah di sekitarnya dan menjadi tempat berbagai aktivitas yang berhubungan dengan kendaraan bermotor, termasuk mobil. Banyak pemilik mobil di kecamatan Kuta Raja membutuhkan layanan perawatan dan perbaikan mobil berkualitas agar kendaraan mereka tetap berfungsi dengan baik.

Ditengah persaingan bisnis bengkel mobil, bengkel Tiga Saudara Motor hadir sebagai salah satu penyedia layanan perawatan dan perbaikan mobil yang berkualitas di kecamatan Kuta Raja

Dalam menghadapi persaingan bisnis yang semakin ketat di industri bengkel mobil, bengkel Tiga Saudara Motor di kecamatan Kuta Raja perlu mencari cara untuk memperkuat promosi mereka agar dapat membedakan diri dan menarik perhatian pelanggan potensial dengan lebih baik. Saat ini promosi yang dilakukan oleh bengkel ini masih terbatas pada media seperti brosur, spanduk, dan iklan cetak. Namun media-media tersebut memiliki keterbatasan dalam hal jangkauan, karena tidak semua orang akan melihat atau membaca brosur atau spanduk yang dipasang, dan iklan cetak mungkin hanya dilihat oleh sejumlah orang yang membeli atau membaca media

cetak yang berisikan iklan tersebut. Selain itu, dalam industri bengkel mobil yang semakin ketat persaingannya, penting bagi Bengkel Tiga Saudara Motor untuk membedakan diri dari pesaing-pesaingnya dan menarik perhatian pelanggan potensial dengan cara yang lebih efektif. Promosi yang dilakukan saat ini mungkin tidak cukup memadai untuk mencapai tujuan ini.

Hasil kegiatan ini menunjukkan animasi yang dirancang dapat memberikan kontribusi positif bagi Bengkel Tiga Saudara Motor dalam upaya meningkatkan kesadaran produk sepeda dan jumlah pelanggan. Dengan adanya perancangan animasi 3D menggunakan Software Blender sebagai media promosi, diharapkan bengkel ini dapat memperluas jangkauan promosi online dan menjangkau lebih banyak calon pelanggan. Animasi 3D akan membantu menggambarkan kemudahan dan kualitas layanan bengkel dengan lebih jelas dan menarik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Profil Bengkel Tiga Saudara Motor

Bengkel Tiga Saudara Motor adalah bengkel yang telah memiliki pengalaman lebih dari 5 tahun dalam industri otomotif. Berlokasi strategis di Jalan Utama Kecamatan Kutaraja No. 12, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, yang memudahkan pelanggan dari berbagai daerah untuk mengakses layanan dari bengkel Tiga Saudara Motor. Meskipun memiliki kualitas layanan dan produk yang baik, tantangan dalam promosi dan kurangnya pelanggan dihadapi oleh Bengkel Tiga Saudara Motor.

B. Multimedia

Multimedia adalah konsep yang melibatkan penggabungan berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam satu kesatuan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada pengguna. Referensi pertama, "Multimedia Systems" oleh Steinmetz dan Nahrstedt, membahas tentang teknologi yang mendasari sistem multimedia, termasuk pemrosesan sinyal, kompresi data, jaringan komunikasi, dan interaksi manusia-komputer (Harnoko, 2020).

C. Animasi

Animasi adalah seni yang melibatkan penciptaan ilusi gerakan melalui pengaturan dan penggabungan serangkaian gambar atau objek. Dua referensi yang dapat digunakan dalam daftar pustaka untuk mendalami animasi adalah "The Illusion of Life: Disney Animation" oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, serta "Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration" oleh John Lasseter. Buku "The Illusion of Life" membahas prinsip-prinsip dasar animasi yang telah diterapkan oleh Walt Disney Studios, sementara "Creativity, Inc." (Sutrisno, 2020)

D. Jenis-Jenis Animasi

1. Animasi 2D

Animasi 2D adalah bentuk animasi yang mengutipkan dua dimensi atau ruang datar. Dalam animasi 2D, objek-objek dan karakter yang digunakan hanya memiliki panjang dan lebar (Sutrisno, 2020).

2. Animasi 3D

Animasi 3D adalah bentuk animasi yang menggunakan tiga dimensi atau ruang tiga dimensi untuk menciptakan objek, karakter, dan lingkungan yang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman (Sutrisno, 2020).

1. Animasi 2D

Animasi 2D adalah bentuk animasi yang mengutipkan dua dimensi atau ruang datar. Dalam animasi 2D, objek-objek dan karakter yang digunakan hanya memiliki panjang dan lebar. Animasi 2D biasanya dihasilkan dengan menggambar setiap frame secara manual atau menggunakan perangkat lunak animasi yang mendukung pembuatan frame-by-frame. Proses pembuatan animasi 2D melibatkan penggambaran gerakan dalam bentuk gambar dua dimensi yang disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi pergerakan. Setiap frame mewakili sedikit perubahan dari frame sebelumnya, sehingga frames tersebut diputar dalam urutan cepat (Sutrisno, 2020).

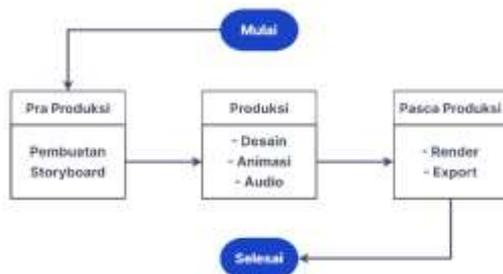
E. Produksi

Produksi merupakan alur inti dalam pembuatan animasi di mana semua elemen yang telah dirancang dan dipersiapkan pada tahap Pra Produksi dihidupkan. Tim animasi bekerja untuk membuat animasi bergerak seiring dengan skrip dan storyboard yang telah disusun sebelumnya. Proses ini meliputi pembuatan animatic (versi kasar animasi), pengembangan visual lebih lanjut, penghidupan karakter melalui animasi, dan pembuatan latar belakang serta efek-efek khusus (Suhanto, 2019).

F. Blender

Blender adalah perangkat lunak sumber terbuka yang sangat populer dan digunakan secara luas dalam industri pembuatan animasi dan grafika komputer. Dengan Blender, para pengguna dapat membuat model 3D yang kompleks, melakukan animasi yang menakutkan, dan merender gambar-gambar realistis. Selain itu, Blender juga menyediakan fitur-fitur seperti pencahayaan, tekstur, simulasi fisika, dan compositing, yang memungkinkan para seniman dan desainer untuk menciptakan karya visual yang luar biasa. Referensi seperti "Blender Foundations: The Essential Guide to Learning Blender 2.7x" oleh Hess memberikan panduan yang komprehensif untuk mempelajari Blender, mulai dari dasar-dasar antarmuka hingga teknik-teknik lanjutan dalam pembuatan objek 3D, animasi, dan rendering (Fajar, 2020).

A. Tahapan Perancangan Animasi



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Pra-Produksi

Alur pra-produksi adalah alur perencanaan dan persiapan sebelum proses animasi 3D dimulai. Di tahap ini, dilakukan pengumpulan ide dan mengembangkan konsep untuk proyek animasi.

2. Produksi

Alur produksi adalah saat dimana animasi 3D sebenarnya dibuat berdasarkan perencanaan dan persiapan yang telah dilakukan di alur pra-produksi. Langkahlangkah utama dalam alur produksi meliputi:

A. Desain Karakter

Pada tahap desain ini dilakukan menggunakan software Blender untuk membuat tampilan dan nuansa animasi, termasuk karakter, latar belakang, dan elemen visual lainnya seperti gambar 1.



Gambar 1. Desain Karakter

a. Animasi)

Pada tahap Animasi ini dilakukan menggunakan software Blender untuk menghidupkan karakter dan elemen visual lainnya dengan menggunakan rigging, keyframe seperti gambar 2.



Gambar 2. Animasi

b. Audio

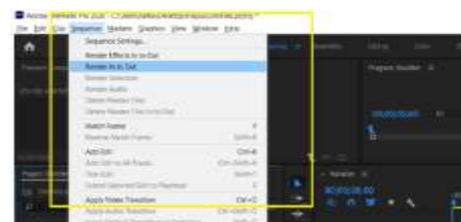
Pada tahap ini dilakukan penambahan elemen audio ke animasi, seperti dialog yg sudah di record, efek suara, dan musik latar belakang. Digabungkan menggunakan software premiere untuk menyempurnakan audio untuk animasi seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Audio

c. Render

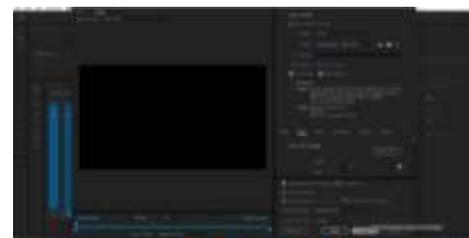
Pada tahap ini, Render dilakukan di Adobe Premiere Pro untuk meningkatkan kinerja saat melakukan pengeditan, memungkinkan pratinjau berkualitas penuh, dan menghasilkan output akhir yang berkualitas tinggi untuk video animasi ini seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Render

a. Export

Pada tahap terakhir ini dilakukan Export untuk menjadikan file video final dengan format MP4. Menggunakan Adobe premiere pro, untuk mengoptimalkan file untuk berbagai platform atau perangkat seperti pada gambar 5



Gambar 5. Export

II. HASIL PERANCANGAN

A. Hasil Akhir

Hasil akhir yang didapatkan dari perancangan animasi 3D sebagai media promosi tentang kemudahan dan kualitas layanan bengkel mobil dalam bentuk visual di bengkel tiga saudara motor untuk meningkatkan kesadaran merek Bengkel Tiga Saudara Motor di kecamatan Kuta Raja, penulis menggunakan software Blender ini dapat dilihat pada beberapa tampilan sebagai berikut:

B. *Tampilan Scene Intro*

Pada tampilan scene 1 ini, terdapat pengenalan nama bengkel dan lokasi bengkel. Scene 1 ini memiliki durasi 17 detik, seperti yang ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Scene 1 (Intro)

C. *Tampilan Scene Fasilitas Bengkel*

Pada tampilan scene 2 ini, terdapat fasilitas bengkel. Scene 2 ini memiliki durasi 10 detik, seperti yang ditunjukkan pada gambar 7.



Gambar 7. Scene 2 (Scene fasilitas bengkel)

D. *Tampilan Scene Oil Berkualitas*

Pada tampilan scene 3 ini, terdapat tampilan oli yang berkualitas, Scene 3 ini memiliki durasi 10 detik, seperti yang ditunjukkan pada gambar 8.



Gambar 8. (Scene Oil Yang Berkualitas)

E. *Tampilan Scene Pemeriksaan Rem*

Pada tampilan scene 4 ini, terdapat tampilan pemeriksaan dan perbaikan sistem rem mobil., Scene 4 ini

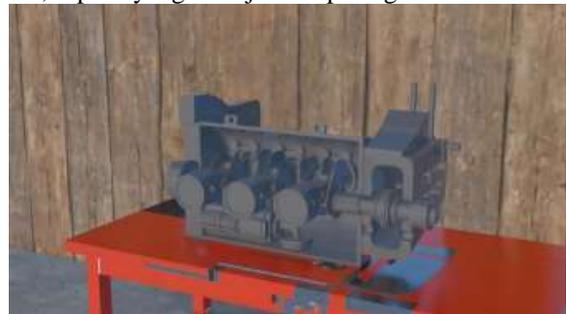
memiliki durasi 10 detik, seperti yang ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 9. (Tampilan Scene Pemeriksaan Rem)

F. *Tampilan Scene Suku Cadang Berkualitas*

Pada tampilan scene 5 ini, menampilkan suku cadang yang berkualitas. scene 5 ini memiliki durasi 10 detik, seperti yang ditunjukkan pada gambar 10



Gambar 10 (Tampilan Scene Suku Cadang Berkualitas)

G. *Tampilan Scene Mobil Yang Sudah Dibersihkan*

Pada tampilan scene 6 ini, terdapat tampilan mobil yang sudah dibersihkan hingga mengkilap. Scene 6 ini memiliki durasi 10 detik, seperti yang ditunjukkan pada gambar 11.



Gambar 11 (Tampilan Scene Mobil Yang Sudah Dibersihkan)

E. *Tampilan Scene Pemeriksaan Rem*

Pada tampilan scene 4 ini, terdapat tampilan pemeriksaan dan perbaikan sistem rem mobil., Scene 4 ini

H. *Tampilan Scene Mobil Yang Diuji Jalan*

Pada tampilan Scene 7 ini, menampilkan mobil yang diuji jalan di sekitar bengkel, memastikan semua sistem berfungsi dengan baik. Scene 7 ini memiliki durasi 10 detik yang ditunjukkan pada gambar 12.



Gambar 12 Tampilan Scene Mobil Yang Diuji Jalan

I. Tampilan Scene Penutup

Pada tampilan scene 8 ini, terdapat tampilan penutup. Scene 8 ini memiliki durasi 15 detik, seperti yang ditunjukkan pada gambar 13.



Gambar 13 (Tampilan Scene Penutup)

DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise, Jubilee. 2020. Belajar Videografi. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Fajar, Alex. 2020. Belajar Membuat Animasi menggunakan Blender. Deepublish, Yogyakarta.
- Harnoko, Samuel. 2020. Cerdas Dengan Animasi. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- John, Ju. 2020. Belajar Videografi. Airlangga, Jakarta.
- Muti, Jack. 2020. Mengenal Trik Dasar Promosi Digital. Sparta Publishing, Surabaya.
- Pranata, Baskara. 2020. Mudah Membuat Animasi dan Potensi Finansialnya dengan Blender. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Pranata, Budi. 2020. Mengenal promosi bengkel modern. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Prayanto, Dimas. 2020. Adobe Premiere Pro dan CC untuk Pemula. Elex Media Komputindo, Jakarta.