

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Metodologi**

Metode yang digunakan dalam merancang karya ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut research and development (R&D). metode penelitian dan pengembangan ini adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

#### **3.2 Prosedur Kerja Praktik**

Prosedur saat melakukan kerja praktik telah ditetapkan oleh pihak kampus STIKOM Surabaya. Dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Survey lapangan atau observasi, yaitu kegiatan pengamatan keadaan lapangan dalam melakukan proses produksi sebuah proyek multimedia.
2. Study Pustaka yaitu proses dalam pengumpulan data sebagai landasan teori dan sebagai acuan dalam menyelesaikan masalah.
3. Analisa Permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan klien dalam proses produksi dan memberikan solusi kepada klien atau perusahaan yang melakukan kerja sama dengan instansi.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara untuk memperoleh data dan informasi mengenai masalah atau objek yang akan diteliti. Dalam teknik pengumpulan data ini digunakan metode sebagai berikut:

#### 3.3.1 Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data maupun informasi melalui beberapa sumber terpercaya dengan cara menelaah maupun mempelajari dari buku, website, materi perkuliahan maupun terjun langsung ke lapangan untuk mengetahui informasi-informasi yang lebih akurat. Observasi yang telah dilakukan adalah observasi secara langsung dalam lingkungan kantor. Pegawai sering terjun langsung ke perusahaan PT. PELINDO untuk mendapatkan informasi maupun data-data yang dibutuhkan dalam penyelesaian proyek video animasi rancang bangunan dermaga ini. Yaitu mulai dari bentuk maupun ukuran bangunan, konsep, kegunaan dermaga, dll. Sehingga dari data tersebut dapat menunjang dan membantu sebagai informasi dalam proses produksi nanti.

Sehingga dari observasi itu dapat mengetahui:

1. Bentuk maupun luas bangunan dermaga.
2. Fungsi dari dermaga sebagai tempat penampungan curah cair.
3. Kondisi suasana di dermaga curah cair PT. PELINDO.

### **3.4 Analisa Data**

Analisa data dilakukan agar dapat menarik sebuah kesimpulan dari data-data maupun informasi yang telah didapat, sehingga dapat menjawab permasalahan yang sedang diteliti. Dalam laporan kerja praktik ini dilakukan beberapa tahapan dalam analisa data. Pertama pengumpulan data dari refrensi video animasi rancang bangunan dan konten apa saja yang terdapat dalam video animasi rancang bangunan tersebut. Data yang dianggap penting dan menunjang dalam penelitian akan dikumpulkan. Kedua berdasarkan data hasil observasi yang telah dikumpulkan dapat disimpulkan beberapa informasi yang menunjang seperti: ukuran bangunan, konsep bangunan, bentuk bangunan, suasana, dan fungsi dari dermaga tersebut.

Kemudian data yang telah melalui berbagai tahap tersebut dipelajari dan dipahami. Dari data data yang telah terkumpul dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pembuatan video animasi 3D bangunan dermaga curah cair ini berisi tentang visualisasi proses terbangunnya sebuah dermaga, struktur bangunan, tahap-tahap dalam pembangunan sebuah dermaga curah cair PT. PELINDO.

### **3.5 Pembuatan Animasi 3D**

Dalam pembuatan animasi 3D ini melalui 3 tahapan, yaitu: tahap pra produksi, tahap produksi dan yang terakhir adalah tahap pasca produksi. Dalam pembuatan animasi 3D ini menggunakan software Autodesk 3Ds Max.

### 3.5.1 Tahap Pra Produksi

Dalam proses pra produksi dilakukan diskusi terhadap manager divisi Batupijar yang biasa menghandel maupun memberikan intruksi kepada kami dalam proses kerja praktik ini. Kemudian memberikan gambaran secara umum dari konsep yang diusulkan untuk animasi 3D yang akan dibuat agar sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pihak PT. PELINDO. Dalam diskusi tersebut manager divisi Batupijar memberikan susunan shot-shot peradegan atau storyboard sehingga dalam proses produksi dapat tersusun dengan baik. Berikutnya proses produksi maupun proses pasca produksi lebih lanjut akan dijelaskan lebih rinci pada bab 5.

