

RINGKASAN

Saat ini iklan berbentuk 3D (Tiga Dimensi) masih diakui sebagai salah satu cara berpromosi yang paling efektif untuk memasarkan sebuah produk dalam meningkatkan penjualan produk tersebut. Animasi sebenarnya merupakan penyesuaian dari kata '*animation*' yang berasal dari kata dasar 'to animate' dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan. Sistem partikel merujuk pada teknik komputer grafis yang menggunakan sejumlah besar sprite yang sangat kecil atau objek grafis lainnya. Masalah yang sering timbul adalah tingkat efektifitas dalam mempresentasikan hasil karya produk grafis cat yang ada sangat rendah dimana kesulitan dalam mempromosikan produk karyanya tersebut dengan media konvensional berupa brosur terkadang kurang menarik, dan media yang tersedia masih minim sekali. Contoh mudahnya adalah jika mempromosikan lewat media brosur calon konsumen tidak dapat melihat karya yang telah dibuat dan mampu membuat berbagai gambar yang ditawarkan sehingga kurang menarik minat calon konsumen. Harapan dari video animasi yang dibuat adalah sasaran khusus yaitu dari masyarakat yang dipromosikan seperti informasi tentang hasil karya Otodidak Art dan model gambar yang sesuai konsumen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka, *observasi*, kuesioner dan wawancara. Metode pengembangan sistem yang di gunakan adalah *Multimedia Development Life Cyle* (MDLC). Dalam pembuatanya menggunakan *software Autodesk 3DS Max* dan *Adobe After Effect*.

Kata Kunci: Animasi, *Particle System*, *Multimedia Development Life Cyle* (MDLC), 3D.

ABSTRACT

Currently 3D (Three-Dimensional) advertising is still one of the most effective ways to promote products in increasing sales of these products. The actual animation comes from the word originated animation originating from the basic words to turn on 'in the general Indonesian dictionary which means reviving. System Particles on Computer graphics that use mostly very small sprites or other graphic objects. The problem that often arises is the level of effectiveness in presenting Cat graphic works that is very low in terms of the difficulty of the products of his work with conventional media which are considered unattractive, and the available media is still very minimal. An easy example is that if passed through brochure media, prospective customers cannot see the work that has been made and are able to make the image offered so that it is not attractive to prospective consumers. The expectations of the animated videos that are made are specific targets of the community that are promoted as information about the results of the Autodidacts of Art and the model of images that are appropriate to the consumer. Data collection methods used are literature studies, observations, questionnaires and interviews. The system development method used is Multimedia Development Life Cycle (MDLC). In its design using Autodesk 3DS Max software and Adobe After Effect.

Keywords: Animation, Particle System, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), 3D.