

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan animasi 3D sebagai media pengenalan jersey volume 5 yang belum tersedia dalam bentuk fisik. Penelitian ini berfokus pada pembuatan animasi produk berbasis mockup 3D. Metode pengembangan yang digunakan mengikuti tahapan pipeline produksi animasi yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Perangkat lunak yang digunakan adalah CLO3D untuk modeling dan texturing serta Blender untuk proses animasi dan rendering, dengan penambahan teknik pergerakan kamera (camera movement) guna meningkatkan kualitas visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh tahapan produksi animasi dapat diselesaikan dengan baik. Model 3D jersey berhasil divariasikan dalam beberapa bentuk tampilan seperti manekin, hanger, karakter manusia, dan objek datar di lantai. Teknik camera movement yang diterapkan mencakup dolly, pan, tilt, arc, crab, dan zoom, disesuaikan dengan alur storyboard yang telah dirancang untuk menciptakan kesan sinematik. Proses rendering dilakukan menggunakan Blender dengan pengaturan resolusi 1080x1920 piksel dan 24 fps. Hasil akhir animasi didistribusikan dalam dua ukuran video, yaitu Full HD 30 fps dan QHD 60 fps, menghasilkan animasi berdurasi satu menit yang kompatibel untuk media sosial dan media visual lain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan CLO3D dan Blender secara terintegrasi mampu menghasilkan animasi 3D berkualitas tinggi yang representatif untuk memperkenalkan produk jersey volume 5. Penilaian pihak E-Sport Arena Community terhadap hasil animasi juga menunjukkan bahwa animasi telah memenuhi ekspektasi dan dapat digunakan sebagai alternatif pengganti video shoot fisik dalam memperkenalkan produk.

Kata kunci: Animasi 3D, Jersey, CLO3D, Blender, Pergerakan Kamera

ABSTRACT

This research aims to explain the process of creating 3D animation as a medium for introducing volume 5 jerseys that are not yet available in physical form. This research focuses on creating 3D mockup-based product animations. The development method used follows the animation production pipeline stages consisting of pre-production, production, and post-production. The software used is CLO3D for modeling and texturing and Blender for animation and rendering, with the addition of camera movement techniques to improve visual quality. The results show that all stages of animation production can be completed well. The 3D jersey model was successfully varied in several display forms such as mannequins, hangers, human characters, and flat objects on the floor. The camera movement techniques applied include dolly, pan, tilt, arc, crab, and zoom, adjusted to the storyboard flow that has been designed to create a cinematic impression. The rendering process was done using Blender with a resolution setting of 1080x1920 pixels and 24 fps. The final animation was distributed in two video sizes, Full HD 30 fps and QHD 60 fps, resulting in a one-minute animation that is compatible for social media and other visual media. The conclusion of this research is that the integrated use of CLO3D and Blender is capable of producing high quality 3D animations that are representative of the real world.

Keywords: 3D animation, Jersey, CLO3D, Blender, Camera Movement