

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Informasi dapat dengan mudah di dapat dari berbagai media, semua itu bertujuan untuk memudahkan kegiatan manusia Yang sangat mencolok adalah di bidang penyampatan informasi dan periklanan. Baik periklanan televisi, film, iklan 3D, video klip ataupun media digital lain saat ini banyak menampilkan unsur multimedia.

Animasi 3D adalah cabang terbaru dari animasi komputer, animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat.

Cinema 4D merupakan software buatan Maxon yang dibuat untuk menawarkan kepada seniman 3D profesional. Cinema 4D memiliki beberapa kelebihan yaitu memiliki *interface* yang sangat intuitif, cocok dalam berbagai model animasi dan memiliki beberapa *tools* animasi yang mudah dipahami dan cepat dalam menyajikan animasi.

Ajirei adalah produk sepatu lokal baru yang membutuhkan iklan promosi untuk memasarkan dan memperkenalkan produknya pada masyarakat luas agar masyarakat tahu tentang Ajirei dan produknya.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulisan mengambil judul
"Pembuatan Iklan 3D Pada Produk Ajirei Menggunakan Cinema 4D"

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, penulis merumuskan rumusan masalah
"Bagaimana membuat iklan 3D pada produk Ajirei menggunakan Cinema 4D
untuk memasarkan produknya pada masyarakat luas?"

1.3 Batasan Masalah

Melihat rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas maka penulis
membatasi kedalam beberapa masalah. Adapun batasan masalah yang
digunakan adalah sebagai berikut :

1. Iklan yang dibuat merupakan animasi 3D.
2. *Software* utama yang digunakan adalah Maxon Cinema 4D serta ditunjang dengan *software* tambahan Adobe After Effect, Adobe Premiere, dan Adobe Photoshop yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi.
3. Iklan yang dibuat berdurasi \pm 90 detik.
4. Iklan yang dibuat berisi tentang detail produk dan kelebihan produk.
5. Penulis hanya membuat iklan untuk objek dan tidak mengimplementasikan langsung pada proses pemasaran

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Membuat iklan 3D pada produk Ajirei menggunakan Cinema 4D.
2. Sebagai persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang Program Diploma di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan iklan ini diharapkan memberi suatu manfaat yang berarti.

Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Membantu mempromosikan dan mengenalkan produk Ajirei melalui iklan animasi 3D.
2. Menjadi inovasi dalam pengembangan media promosi pada produk Ajirei.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh pengumpul data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan persoalan yang ada, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu

penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui buku-buku, majalah, berita, internet dan lain-lainnya dari sumber yang valid untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan video iklan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara tanya jawab langsung kepada Bapak Indra Samahita, yang berdasarkan tujuan penelitian yaitu mencari data tentang data produk yang akan dipromosikan secara lengkap sebagai bahan analisis penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai membahas tentang kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Perancangan

Adapun metode perancangan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi ini dilakukan dengan pengumpulan data dari beberapa sumber seperti internet, buku, dan narasumber. Dalam tahap pra produksi juga dilakukan penyusunan ide, konsep hingga penulisan *storyboard* yang akan dibuat.

2. Produksi

Tahap produksi dilakukan dengan cara mengimplementasikan bahan-bahan yang telah terkumpul pada tahap pra produksi.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi hasil dari proses produksi sudah siap untuk dievaluasi, setelah dievaluasi dan direvisi produk sudah siap untuk dipublikasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini terdiri dari lima sub pokok pembahasan yang terdiri dari antara lain sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian dan memuat tentang : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan secara singkat tentang landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam menyusun skema penelitian yang digunakan dalam pembuatan Iklan 3D Pada Produk Ajirei

Menggunakan Cinema 4D, definisi-definisi tentang animasi, proses pembuatan animasi 3D, dan *software-software* yang digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang metode dan analisis kebutuhan data yang dipakai untuk membuat iklan 3D ini. Alat dan bahan yang diperlukan seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan proses pembuatan iklan 3D pada produk ajirei menggunakan Cinema 4D. Mulai dari *modelling*, *texturing*, *animating*, *rendering*, *compositing*, dan *editing*.

BAB V PENUTUP

Bab berisikan kesimpulan-kesimpulan dari analisis pembuatan iklan 3D dan saran-saran yang harus diperhatikan untuk membenahi pembuatan iklan 3D.

BAB VI DAFTAR PUSTAKA

Berisi referensi-referensi yang telah digunakan sebagai penunjang dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini baik dari buku maupun informasi dari internet.