

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini merupakan salah satu peradaban dan pemikiran manusia guna mencapai kehidupan sejahtera. Maka sesuatu yang bernama teknologi muncul dan berkembang begitu cepat dari pemikiran, teknologi yang semakin canggih dapat dirasakan dampak kegunaannya. Sebagian besar kegiatan manusia dikendalikan oleh peran teknologi. Dari hal yang paling sederhana dan ringan sampai hal yang sangat kompleks. Informasi tidak hanya sekedar sebagian tambahan ilmu melainkan menjadikan hal yang sangat mutlak serta premier yang selalu dibutuhkan oleh semua manusia dalam masa meningkatkan kualitas hidup. Karena ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik.

Multimedia adalah bagian penting dari kehidupan manusia masa kini, dengan multimedia, segalanya akan terasa lebih menarik. Multimedia dapat diterapkan diberbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, periklanan, *game*, hiburan, dan lain-lain. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa gambar, teks, video ataupun audio dan tentunya ditambahi dengan animasi. Animasi nantinya akan membuat informasi tersebut jadi semakin hidup dan terkesan mempunyai elemen gerak, salah satunya adalah dalam dunia periklanan televisi.

Dalam dunia periklanan televisi masih banyak perusahaan periklanan menggunakan jasa artis untuk membintangi iklan tersebut atau dengan mengambil syuting ditempat jauh terpencil, atau bahkan tidak bisa dihendaki untuk mengambil tempat syuting tersebut. Dengan permasalahan diatas akan memungkinkan pengeluaran biaya akan sangat besar. Akan tetapi permasalahan tersebut akan teratasi dengan cara pembuatan iklan televisi berbasis animasi 3D dengan memanfaatkan teknologi komputer sekarang ini. Seperti pembuatan karakter pemain iklan yang diinginkan, pembuatan tempat syuting yang lengkap dengan pencahayaan, situasi, maupun kondisi tempat iklan. Dengan solusi diatas memungkinkan pengeluaran biaya yang besar akan teratasi.

“Fnine Outlet Factory” merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pakaian (konveksi) dengan memakai brand “Fnine”. Pada produk-produk “Fnine” lebih mengutamakan produk t-shirt dengan motif gambar desain bervariasi, unik dan mempunyai keunggulan simple desain yang mengangkat tema budaya di Kupang-NTT, yang dipadukan dengan konsep desain grafis vector. “Fnine” merupakan perusahaan konveksi yang masih baru dan banyak memerlukan media promosi agar dapat dikenal oleh masyarakat luas.

Oleh karena itu, dalam penulisan ini akan mengangkat tema media promosi dengan objek “Fnine Outlet Factory” dengan merancang sebuah iklan televisi berbasis animasi 3D.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat iklan televisi “Finine Outlet Factory” berbasis animasi 3D yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas sebagai media promosi produk.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancang iklan animasi 3D ini dapat tepat sasaran, dalam pelaksanaannya penulis menfokuskan pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis membatasi ruang lingkup agar lebih sempit dan fokus meliputi Perancangan iklan televisi animasi 3D dengan menggunakan software utama adalah *3D Studio Max 2010* dengan software pendukung adalah *Adobe After Effects CS 4*, dan *Adobe Audition 3.0*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Tujuan utama perancangan iklan televisi berbasis animasi 3D ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah jurusan Teknik Informatika.
3. Menginformasikan dan mempromosikan “Finine Outlet Factory” melalui iklan televisi berbasis animasi 3D agar dapat dikenal oleh masyarakat luas.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Akademik

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

2. Bagi Mahasiswa

Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan animasi 3D, khususnya iklan televisi berbasis animasi 3D.

3. Bagi "Finine Outlet Factory"

Sebagai media promosi bagi perusahaan sehingga dapat menjadi informasi untuk masyarakat luas, agar mengetahui keunggulan dan kelebihan dari produk.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan menggunakan beberapa metode yaitu :

a. Keperpustakaan

Pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, baik buku-buku yang relevan maupun sumber dari internet. Ataupun buku multimedia tentang cara pembuatan iklan televisi berbasis animasi 3D secara khusus.

b. Metode observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung pada perusahaan dan produk, sehingga dapat dibuat iklan yang sesuai dengan bentuk produk perusahaan “Finine Outlet Factory”.

1.7 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari apa yang akan penulis lakukan mulai dari tahap awal yaitu melakukan pengumpulan dokumen hingga penulisan laporan.

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menjelaskan uraian umum tentang informasi dan teori-teori yang berhubungan dengan iklan animasi, strategi memproduksi iklan dan software yang digunakan sesuai dengan masalah yang diteliti.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang perusahaan Finine Outlet Factory. Inti bab ini berisi tahapan analisis masalah pokok cerita dimana didalamnya terdapat ide, logline, karakter, naskah, story board dan rancangan terhadap mekanisme dan perancangannya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang pembahasan umum, penerepan teknik pembuatan karakter, produksi, post produksi, editing video dan audio.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rumusan masalah hasil analisa atau kesimpulan dari bab-bab yang sebelumnya, serta saran untuk bisa menjadikan langkah lebih maju dan lebih baik dalam menganalisis suatu masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literature lainnya yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

