

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Iklan merupakan suatu bentuk komunikasi melalui berbagai media massa dan berbagai bentuk. Bagi produsen iklan bukan hanya menjadi alat promosi barang maupun jasa, melainkan juga untuk menanamkan citra kepada konsumen maupun calon konsumen tentang produk ataupun jasa yang ditawarkan. Iklan seringkali menggiring khalayak untuk percaya pada produk ataupun jasa. Iklan televisi berfungsi sebagai penyebar informasi dan sebagai alat promosi produk atau jasa yang paling ampuh dalam menggiring pikiran masyarakat yang menjadi targetnya.

Selain gambar yang menarik dan terkadang memberikan kesan humor, iklan video dapat mempertahankan perhatian seseorang meskipun mereka tidak berminat menyaksikan. Berbeda dengan iklan di media yang lain yang bisa saja tidak dibaca jika tidak suka. Begitu banyak kegiatan yang telah diadakan oleh Coffee Radio, tentunya banyak hal yang harus dilakukan Coffee Radio pula untuk mempromosikan semua kegiatan tersebut salah satunya dengan membuat iklan dalam bentuk video.

Iklan video sangatlah membantu dalam hal promosi sebuah produk maupun jasa. Karena iklan mempunyai jangkauan yang lebih luas dibandingkan dengan media promosi cetak lainnya. Dalam sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang penjualan, hal ini sangatlah diperlukan untuk meningkatkan citra

sebuah perusahaan dalam bentuk multimedia masa kini. 3D menjadi salah satu unggulan multimedia untuk saat ini terbukti banyaknya iklan yang menggunakan animasi dalam bentuk 3D. Animasi 3D adalah visualisasi yang tampak lebih nyata dan mendekati bentuk aslinya. Serta mampu mewujudkan visualisasi adegan yang sulit, yang tidak mungkin dan bahkan mustahil.

Dengan beberapa persoalan yang ada, maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini untuk membuat desain produk menjadi lebih unggul, kompetitif dan memiliki daya tarik bagi konsumen menjadi hal yang sangat penting. Maka penulis mengambil judul **Pembuatan Iklan Stop Motion Visual 3D di Coffee Radio Klaten.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat dirumuskan Bagaimana menampilkan serta merancang sebuah tampilan iklan dengan teknik stop motion visual 3D untuk Coffee Radio di Klaten ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, agar pembahasan sesuai dengan persoalan dan untuk memudahkan dalam penyelesaiannya, maka diperlukan batasan masalah dalam penelitian ini, meliputi :

1. Bentuk iklan ini adalah visualisasi dari bentuk 3D
2. Teknik yang digunakan adalah stopmotion

3. Iklan untuk Coffee Radio ini berdurasi 30 detik
4. Iklan ini hanya menggambarkan kegiatan Coffee Radio
5. Software yang digunakan hanya 3Ds Max 2010, Adobe Premier Pro CS3, Adobe After Effect CS3

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat Iklan Stopmotion Visual 3D sebagai media promosi untuk Coffee Radio di Klaten.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi Perusahaan :

1. Meningkatkan citra perusahaan
2. Mempertahankan eksistensi perusahaan
3. Memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat
4. Memberikan nilai positif terhadap Coffee Radio Klaten
5. Memvisualisasikan berbagai kegiatan yang diadakan oleh Coffee Radio Klaten

Bagi Penulis :

1. Membuat iklan stopmotion dengan visualisasi 3D

2. Menambah pengalaman secara langsung dalam pembuatan modeling 3D
3. Dapat mempraktekkan pengetahuan yang telah didapatkan selama proses belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta
4. Memberikan referensi bagi mahasiswa Amikom yang lain

1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan akurat sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data yang menggunakan fasilitas yang sudah tersedia.

1.6.2 Metode Kepustakaan (Library)

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari dari beberapa sumber buku yang tersedia untuk mendukung dalam penulisan laporan penelitian ini.

1.6.3 Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data dengan cara wawancara kepada pemilik cafe maupun pengunjung cafe secara langsung.

1.6.4 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar-gambar yang berkaitan dengan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 bab yang bertujuan untuk menggambarkan secara umum isi dari penulisan yang disajikan ini.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menguraikan mengenai dasar-dasar yang digunakan dalam pembuatan iklan stop motion visual 3D serta menjelaskan definisi dan macam-macam software yang digunakan dalam pembuatan iklan ini.

BAB III Analisis dan Perancangan

Menjelaskan tentang analisis SWOT dan kelayakan sistem yang digunakan dalam pembuatan iklan stop motion 3D di Coffee Radio Klaten. Analisis berisi mengenai kelemahan, kekuatan, kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional secara terperinci serta analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini juga memberikan gambaran mengenai perancangan iklan.

BAB IV Pembahasan dan Implementasi

Menguraikan mengenai proses dan tahapan dalam implementasi iklan.

BAB V Penutup

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan iklan stop motion visualisasi 3D untuk Coffee Radio Klaten.

