

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Iklan merupakan media yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia saat ini, di mana iklan menjadi salah satu media alat komunikasi. Hampir setiap hari terdapat berbagai iklan di media massa seperti di majalah, surat kabar, televisi, radio dan internet. Tanpa iklan, mustahil sebuah instansi mempertahankan eksistensinya. Bagi produsen iklan bukan hanya menjadi alat promosi barang maupun jasa, melainkan juga untuk menanamkan citra kepada konsumen maupun calon konsumen tentang produk yang ditawarkan.

Sebuah media yang memanfaatkan lebih dari satu medium yang sering dikenal dengan istilah multimedia ini sebenarnya bukan berasal dari teknologi komputer, melainkan berawal dari dunia teater. Multimedia sendiri memiliki banyak arti atau definisi yang akhirnya membuat multimedia juga memiliki banyak bentuk dalam perkembangannya. Multimedia secara umum merupakan kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks.¹ Berbagai macam bentuk multimedia membuat manfaat yang besar dalam segala hal dari penyampaian informasi, berita, ataupun iklan di surat kabar yang berguna bagi kepentingan umum ataupun kepentingan perseorangan. Istilah dan manfaat multimedia yang mulanya berasal dari dunia teater kini telah berkembang dan

¹ Suyanto, M. 2005. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Andi Offset Yogyakarta, Hal 20-21

masuk ke dalam teknologi yang merubahnya menjadi alat atau media serbaguna dalam pemanfaatannya.

Perkembangan teknologi menciptakan sebuah media canggih berupa televisi yang merupakan kombinasi dari gambar bergerak dan suara.² Sebuah teknologi yang digabungkan dengan multimedia sehingga menghasilkan media yang sangat baik untuk periklanan ataupun penyampaian informasi. Iklan televisi merupakan salah satu hasil dari teknologi multimedia yang dalam penyampaiannya menggunakan unsur suara, gambar, dan teks. Iklan televisi melengkapi kekurangan dari iklan cetak dan penyiaran radio yang membuat iklan yang ditampilkan menjadi lebih hidup dan menjadikan jangkauan penyiaran menjadi lebih luas.³ Tujuan dari sebuah iklan adalah sebagai alat promosi yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi produk dan meningkatkan penjualan produk tersebut.

Animasi 3D merupakan hasil gabungan dari pesatnya perkembangan teknologi dan multimedia saat ini, dan dengan animasi 3D bentuk pencitraan multimedia menjadi lebih hidup, berkembang dan maju. Kecanggihan dan keunikan yang ada pada animasi 3D ini sering digunakan dalam pembuatan sebuah iklan ataupun film. Sebuah bentuk multimedia yang mempunyai dimensi ruang sehingga dalam bentuknya animasi 3D seringkali hampir menyerupai bentuk benda nyata yang ada di dunia. Mulai dari iklan, film, bahkan interface sebuah website, unsur animasi 3D tidak lepas dari itu semua. Animasi 3D yang

² Suyanto, M. 2005. Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia. Andi Offset Yogyakarta, Hal 1

³ Suyanto, M. 2005. Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia. Andi Offset Yogyakarta, Hal 1

disajikan dalam bentuk iklan televisi dalam penyampaian dan penjelasan yang dilakukan dengan tepat dan unik, akan membuat sebuah promosi berjalan baik sesuai tujuan yang diharapkan.

SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta adalah sebuah institusi pendidikan yang sedang berkembang dan terus berkembang. Visi SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta adalah Terbentuknya manusia muslim, takwa, berwawasan keunggulan dan terampil dalam berkarya dan berprestasi. Pembuatan iklan televisi 3D ini bertumpu pada masalah yang terjadi saat ini, yaitu persaingan antar sekolah dalam menunjukkan keunggulan dan kemajuan serta belum adanya iklan televisi 3D yang dibuat oleh SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Animasi 3D yang dikemas dalam bentuk iklan televisi ini diharapkan menjadi alat promosi yang baik, dengan tujuan untuk mengenalkan lebih luas ke dalam masyarakat tentang keunggulan SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta dalam trend teknologi multimedia. Tentunya keberhasilan dari tujuannya yang ingin dicapai tersebut tidak lepas dari kerjasama semua pihak terkait yang ingin mewujudkan visi dan misi SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Kemajuan untuk memberikan kualitas terbaik dalam dunia pendidikan, menghasilkan lulusan yang berkualitas dalam ilmu pengetahuan komputer dan keunggulan dalam menciptakan trend baru dalam teknologi multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat pada pembuatan iklan televisi 3D SMP MUHAMMADIYAH 7 Yogyakarta, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana membuat iklan televisi 3D SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta mendapatkan hasil yang lebih realistis?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk membatasi masalah-masalah yang terdapat pada penelitian. Batasan masalah yang ada pada pembuatan iklan televisi 3D ini hanya berfokus pada hal-hal tertentu agar masalah yang dimaksudkan tidak melebar. Berdasarkan asumsi tersebut, maka batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan iklan televisi menggunakan Autodesk Maya 3D ini memanfaatkan multimedia dalam bidang periklanan televisi untuk menghasilkan tampilan yang menarik pada media televisi.
2. Iklan televisi 3D ini dibuat dengan durasi waktu 1 menit.
3. Pembuatan iklan televisi 3D dalam penganimasian dan penyampaian informasi ditampilkan dengan adegan teks, narasi, video dan backsound yang saling mendukung dalam satu alur cerita.

Selain hal-hal diatas iklan televisi 3D ini tidak menampilkan fitur atau kelebihan yang lainnya.

Batasan masalah juga mencakup *tools/software* yang dibutuhkan dan digunakan untuk membuat iklan televisi 3D ini. *Software* yang dibutuhkan dan

digunakan sebagai berikut :Autodesk Maya 2012, Adobe Premiere ProCS6, Adobe Phothosop CS6, Adobe Audition CS6 dan Adobe After Effects CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasar obyek penelitian yang ada sebagai berikut :

1. Membuat iklan televisi 3D SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta menggunakan Autodesk Maya.
2. Mengenalkan iklan televisi 3D di SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang ada dalam pembuatan iklan televisi 3D ini dibagi dalam 3 kategori yaitu :

1. Manfaat penelitian untuk SMP Muhammadiyah7 Yogyakarta.

Pembuatan iklan televisi 3D/Animasi 3D yang dikemas dalam bentuk iklan televisi ini diharapkan menjadi alat promosi yang luar biasa, dengan tujuan untuk menarik minat siswa baru dan mengenalkan lebih luas ke dalam masyarakat tentang keunggulan SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta dalam bidang teknologi multimedia saat ini, dan memberikan warna baru dalam media promosi. Tentunya keberhasilan dari tujuannya yang ingin dicapai tersebut tidak lepas dari kerjasama semua pihak terkait yang ingin mewujudkan visi dan misi SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Kemajuan untuk memberikan kualitas

terbaik dalam dunia pendidikan, menghasilkan lulusan yang berkualitas dalam ilmu pengetahuan komputer dan keunggulan dalam menciptakan trend baru dalam teknologi multimedia.

2. Manfaat penelitian untuk mahasiswa.

Memperoleh gelar sarjana komputer (S.kom) dari STMIK AMIKOM Yogyakarta atas selesainya penelitian dan pembuatan iklan berbasis 3D. Dapat menerapkan ilmu dalam hal broadcasting tv, perancangan multimedia, multimedia dan komputer grafis yang diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Pendidikan yang diperoleh dan pengetahuan dalam hal multimedia mampu dikembangkan selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu melatih kepekaan dalam menyikapi suatu masalah untuk menjadi peluang dalam mewujudkan karya yang sesuai dengan situasi yang ada. Serta dapat memperoleh pengalaman dalam pembuatan animasi 3D yang kedepannya bagi penulis dapat menjadi nilai lebih dalam penilaian di dunia kerja khususnya bidang multimedia.

3. Manfaat penelitian untuk pembaca.

Manfaat yang dapat diambil oleh pembaca dari penelitian ini adalah sebagai referensi untuk bidang multimedia dalam dunia animasi bahwa animasi itu mudah dan banyak cara untuk membuatnya. Apa saja *tool/software* yang digunakan dan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatannya. Diharapkan dengan penelitian ini animasi multimedia

bisa lebih dikembangkan oleh pembaca dengan unik dan berbeda dengan yang lainnya.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan iklan televisi 3D ini perlu data yang benar, akurat dan lengkap. Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut sebagai berikut :

1. Metode Wawancara (*Interview*).

Menggunakan sumber daya yang ada yaitu karyawan dan staf pengajar di SMP MUHAMMADIYAH 7 Yogyakarta, data penting yang mendukung dalam pembuatan iklan berbasis 3D ini dapat diolah dengan cara mewawancarai sebagian karyawan dan staf pengajar tentang apa itu SMP MUHAMMADIYAH 7 Yogyakarta bagi mereka. Dengan metode ini data dapat diperoleh dengan jelas yang secara langsung dari pihak yang berkaitan dalam penelitian ini.

Dalam metode penelitian tersebut juga dilengkapi dengan metode pengumpulan data sebagai berikut :

2. Metode Study Literatur.

Metode study literatur adalah metode yang digunakan dengan cara mencari, mengunjungi dan memanfaatkan fasilitas internet berupa situs-situs website yang berhubungan dengan SMP MUHAMMADIYAH 7 Yogyakarta dan pembuatan animasi 3D untuk kepentingan penelitian.

3. Metode Kepustakaan (*Library*).

Metode kepustakaan (*Library*) adalah metode yang dimaksudkan untuk memperoleh dasar-dasar teoritis dari buku dan sebagai bahan referensi untuk mendapatkan data serta informasi yang berhubungan dengan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini akan memuat uraian secara garis besar dalam penyusunan dan penulisan format penelitian yang ada.

a. Bab I Pendahuluan :

Bab pendahuluan berisi tentang materi yang berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian dan jadwal kegiatan penelitian.

b. Bab II Landasan Teori :

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

c. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem :

Bab analisis dan perancangan sistem berisi antara lain : tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran

umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas, dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

d. Bab IV Implementasi dan Pembahasan :

Bab implementasi dan pembahasan merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

e. Bab V Penutup :

Bab Penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti - bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan/dipakai (diimplementasikan).Penulis tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.

f. Daftar Pustaka.

g. Lampiran.

1.8 Jadwal Kegiatan Penelitian

