

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Multimedia merupakan salah satu media atau alat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dalam bentuk gambar, audio dan video. Multimedia memungkinkan manusia bisa berinteraksi langsung dengan komputer melalui gambar, teks, audio, animasi dan video. Multimedia juga bisa menghasilkan sesuatu yang lebih menarik. Sebagai contoh multimedia dapat digunakan untuk media penyampaian informasi, untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi, mendesain majalah, membuat animasi dan banyak lagi yang lainnya. Multimedia dapat digunakan dalam berbagai bidang dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Apalagi saat ini multimedia menjadi alat bersaing perusahaan, yaitu digunakan sebagai media promosi. Di era modern ini muncul salah satu bentuk bisnis yang menjanjikan yaitu bisnis perumahan atau bisnis properti. Perumahan pada umumnya dirancang dan dibangun oleh developer perumahan. Namun salah satu faktor penentu suksesnya seorang developer perumahan adalah baik atau tidaknya pemasaran perumahan tersebut.

PT Cipta Karsa Mandiri Nusantara merupakan badan usaha yang bergerak di bidang jasa konsultasi arsitek dan properti rumah. Perusahaan ini diharapkan dapat menunjang pembangunan, baik yang dilaksanakan oleh swasta maupun pemerintah, Khususnya yang berkaitan dengan pembangunan rumah. Dan salah satu yang dikelola oleh PT Cipta Karsa Mandiri Nusantara adalah perumahan Graha Mandiri yang ada di Simo Boyolali.

Dalam pemasarannya, saat ini pengembang perumahan Graha Mandiri di Simo atau PT Cipta Karsa Mandiri masih menggunakan media pemasaran secara konvensional yaitu menggunakan media cetak seperti membagikan brosur, memasang spanduk, dengan membuka ataupun menyewa stan ditempat tertentu, Pada stan tersebut, pegawai pemasaran memberikan informasi mengenai rumah kepada calon pembeli, ataupun berbicara langsung antara calon pembeli dan pihak marketing. Berdasarkan wawancara dengan pihak marketing, informasi mengenai Perumahan Graha Mandiri banyak diperoleh para calon pembeli dari brosur. Umumnya brosur yang dibagikan hanya menampilkan gambar dan denah rumah. Dengan adanya sketsa gambar yang dikemas dalam bentuk animasi video, maka calon pembeli bisa langsung berimajinasi membayangkan untuk tinggal didaerah itu. Dan dengan adanya video animasi diharapkan mampu meningkatkan daya tarik bagi calon pembeli.

Dari beberapa penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk membuat sebuah animasi mengenai “ Iklan video Animasi Sebagai Media Promosi Pada Perumahan Graha Mandiri yang ada di Simo “. Dengan adanya animasi ini diharapkan dapat menjadi media dalam membantu para staff marketing untuk memasarkan perumahan Graha Mandiri yang ada di Simo sebagai alat bantu pemasaran selain brosur.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan adanya beberapa uraian dan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya oleh penulis, yaitu: “bagaimana membuat video iklan animasi Perumahan Graha Mandiri di Simo “ yang mana

model iklan ini salah satu contoh media promosi yang juga bisa membantu peran brosur yang selama ini telah lama digunakan oleh PT Cipta Karsa Mandiri dalam mempromosikan bangunan perumahan.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan pada bab selanjutnya tidak keluar dari permasalahan, maka perlu dibuat sebuah batasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi penulis dalam meneliti dan menentukan metode penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut maka penulis menentukan batasan untuk permasalahannya sebagai berikut :

1. Video animasi ini hanya menampilkan Perumahan Graha Mandiri di Simo dari beberapa Perumahan yang dibawah oleh PT Cipta Karsa Mandiri.
2. Animasinya berbentuk 3D sebagai model bentuk perumahannya.
3. Meliputi tiga tahap, tahap pra-produksi, produksi dan pasca-produksi.
4. Iklan animasi ini bukan untuk iklan televisi.
5. Iklan video ini di buat dengan, google skecthup pro 8, lumion pro 4.02, adobe soundbooth cs3, adobe premiere pro cs3.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulis dalam melakukan penelitian ini adalah :

1. Membuat suatu media informasi berbasis multimedia dalam bentuk video animasi 3d dengan tampilan yang menarik.
2. Menerapkan teknologi dalam pemasaran perumahan Graha Mandiri dengan media animasi 3d untuk meningkatkan daya tarik bagi calon pembeli dan meningkatkan profit penjualan bagi perusahaan.

3. Membuat agar video animasi 3d ini dapat membantu pihak marketing memasarkan perumahan selain menggunakan brosur.
4. Bagi penulis sendiri sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat. Adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Manfaat bagi Penulis**

1. Dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti langsung di lapangan tentang informatika.

### **1.5.2 Manfaat bagi Obyek Penelitian**

1. Perusahaan dan marketing

Menjadikan animasi sebagai sarana bantu dalam memasarkan rumah di Perumahan Graha Mandiri dan tidak terfokus pada brosur. Dan adanya perluasan jaringan pemasaran. Selain itu juga bisa dikembangkan lagi untuk promosi proyek – proyek dilain tempat.

## 2. Masyarakat dan calon pembeli

Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi yang interaktif tentang model perumahan serta diharapkan mampu memberikan daya tarik tersendiri bagi calon pembeli.

## 3. Aspek ekonomi dan bisnis

Dengan adanya sebuah inovasi baru dalam melakukan promosi perumahan ini diharapkan mampu meningkatkan ekonomi / bisnis dalam hal properti.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode-metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan pembelajaran ini adalah :

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang diperoleh yaitu dengan mengumpulkan data dari investigasi di lapangan serta melakukan penelitian terhadap masalah terkait. Adapun bentuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

##### 1. Metode Observasi

Merupakan suatu metode pengumpulan data-data yang dilakukan secara langsung dengan cara pengamatan dilapangan.

##### 2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan wawancara dan Tanya jawab kepada pihak-pihak terkait atas masalah dan kendala yang terjadi di dalam

perusahaan. Wawancara ini dilakukan kepada bagian Marketing PT Cipta Karsa Mandiri Nusantara.

### 3. Metode Studi Pustaka

Penelitian ini dilakukan dengan Mencari bahan-bahan yang mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan Tugas Akhir ini. Mengumpulkan dokumen-dokumen yang diperlukan didalam penelitian.

#### 1.6.2 Metode Analisis

Metode ini dilakukan berdasarkan hasil observasi penulis terhadap obyek penelitiannya. Setelah itu penulis menyajikan data hasil dari analisisnya.

#### 1.6.3 Metode Perancangan dan Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang di gunakan adalah metode pengembangan multimedia, yang meliputi *concept, design, material, collecting, assembly, testing, dan distribution*. Yang secara keseluruhan masuk dalam tiga tahap, yaitu tahap *pra produksi, produksi, dan pasca produksi*.

#### 1.6.4 Metode Testing

Pada metode ini akan di uji kualitas dari videonya, apakah sudah layak untuk dapat di produksi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab dan masing-masing memiliki beberapa sub-bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Agar lebih memudahkan pembahasan, maka akan penulis gambarkan isi dari setiap bab yang akan ditulis dalam skripsi. Isi bab tersebut adalah sebagai berikut :

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini akan dibahas tentang gambaran umum mengenai penulisan skripsi ini. Dimana terdiri dari : latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini. Berisi mengenai definisi-definisi dan teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan skripsi yang diambil dari berbagai sumber.

### **BAB III Analisis Dan Perancangan Sistem**

Pada Bab ini akan menjelaskan secara umum mengenai gambaran obyek penelitian dan perancangan proyek. Dalam hal ini adalah pembahasan metode analisis kebutuhan sistem, analisis proses pembuatan model dari bangunan perumahan dan perancangan story board.

#### **BAB IV Implementasi Dan Pembahasan**

Pada bab ini akan dijelaskan proses pembuatan animasi 3d dari perancangan yang telah di buat, mulai dari pembuatan model bangunan, pembuatan set background, Penganimasian, editing video dan audio, serta final editing.

#### **BAB V Penutup**

Dalam bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Yang didalamnya akan dibahas mengenai evaluasi hasil akhir dari penelitian dan penulisan skripsi. Kesimpulan berisi keseluruhan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya. Dan juga disertai beberapa saran yang mungkin berguna untuk pengembangan pembuatan progam aplikasi dalam media periklanan.

#### **Daftar Pustaka**

Disini diuraikan semua referensi dan pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip dalam membantu penyelesaian skripsi.